

# Enterprise 2.0

Grandes servicios, costes pequeños



Lucas Rodríguez Cervera  
Acuario de Gijón 24 Abril  
2008

# Web 2.0

es una tendencia en Internet

web 1.0 > web 2.0

contenidos generados por los usuarios (prosumer)

redes sociales, los blogs, los wikis, etc...

wikipedia, youtube, del.icio.us, flickr, googlemaps

nativos digitales e inmigrantes digitales

tecnologías y estándares ya existentes en Internet

usabilidad, tagging, feeds, mashups, CC, APIs

# Enterprise 2.0

web 2.0 aplicada a la empresa

SaaS

TIC - 70% del presupuesto en mantenimiento

# Grati

Shris Anderson (Febrero 2008)

radio, televisión, google

## comoditización

- procesamiento
- almacenamiento
- ancho de banda

centralización de recursos / multitud de usuarios

costes marginales se acercan a cero

mercado competitivo: precios  $>$  costes marginales

cada vez más industrias operan a través de internet

# Desperdicia

deptos TIC 70's: recursos escasos

ley de Moore (cada 18 meses, mitad de precio)

Xerox derrocha capacidad de procesamiento en GUI

creatividad empresarial

nuevas funciones y nuevos mercados

gestionar recursos como si fueran gratis

la innovación se basa en adelantar estas tendencias

# Gratis no es igual a muy barato

psicológicamente muy distinto

fracaso de los micropagos

vaporización del valor

análisis amplio del mercado con varios jugadores

extensión del modelo de medios a otras industrias

# Freemiu

**m**Contenido o funcionalidades

Muestras de perfume

Regla del 1%.

# Publicidad

Pay-per-click, afiliación, esponsorizaciones

Pay-per-post, pay-per-connection

# Subsidio cruzado

Ofrecer productos asumiendo pérdidas para vender otros con beneficio

# Coste marginal cero

Distribuir música es gratis

No lo para ni la ley, ni el DMR

Herramienta de promoción

# Intercambio de trabajo

Los usuarios aumentan el valor de los contenidos

- digg

Los usuarios realizan alguna tarea

- captchas

# Economía del regalo

Freecycle, wikipedia, Open Source

Motivación distinta al dinero

Internet da alas al altruismo

# Ejemplo

Suelos

Second Life

Disco de Radiohead

Almacenamiento webmail

Teléfonos móviles, GPS

# Infraestructur

**a**  
herramientas concretas

varias alternativas

dinamismo

- Freemium
- SaaS
- Open Source

Riesgos

# Productivida

## Google Docs, Zoho, ThikFree

- funcionalidades más importantes
- trabajo en grupo
- control de versiones

## Google Calendar

- gestión de agenda
- publicación de calendarios
- coordinación de reuniones
- trabajo colaborativo

## Open Office

## Mozilla thunderbird

# Comunicacione

## **S**mail - Gmail (google apps)

dominio propio

fiabilidad

## **VOIP** - Skype

gratis

skype out

registro de llamadas, videoconferencia, estado

## **Chat** - Gtalk, Meebo, Plugoo

comunicación interna, externa

## **Screensharing** - Unyte

## **Broadcasting** - Ustream

# Marketing

**g** Web site - Google sites, Drupal

SEO + adwords

marketing de guerrilla

**Vídeos - Youtube, Blip.tv**

Producción sencilla

Distribución gratuita

**Blogs, podcasts, vlogs - Wordpress**

**Estadísticas - Google analytics**

# Gestió

**CRM - salesforce.com, Sugar CRM**

**ERP + CRM + eCommerce - NetSuite**

**BPM - Intalio**

**Gestión de proyectos - Basecamp**

**Gestión de procedimientos - metoCube**

# TI

**SaaS - Amazon, Google engine**

**Aplicaciones - DabbleDB, Cogghed**

**Back-up - Mozy**

**Escritorio virtual - EyeOS**

# Gestión del conocimiento

**Intranet - Google sites (google apps)**

**Wiki - Media wiki**

**Forum - phpBB**

# Proceso

## Análisis de mercado

- Información del mercado
- Inteligencia competitiva y benchmarking

## Creación del producto o diseño del servicio

- Gestión del proyecto

## Promoción

- Creación y distribución de materiales
- SEO y adwords

# Proceso

## Preventa

- Seguimiento de oportunidades con gmail
- Webinar con ustream

## Venta

- Entrega digital del producto
- Cobro con PayPal

## Postventa

- Formación de usuarios con skype y unyte
- Soporte técnico con VNC