

LA NUEVA FORMA DE PUBLICIDAD INTERACTIVA

Hoy la gente no utiliza el celular sólo para realizar llamadas, lo emplea para navegar por internet, conectarse a las redes sociales o para capturar fotos y compartirlas. Pero para lograr tales objetivos es necesario que el usuario cuente con un teléfono inteligente o también conocido como smartphone. Tales dispositivos han generado un paradigma en la forma de trabajar, creando potentes líneas de negocios vinculadas al mundo de contenidos y al desarrollo de aplicaciones para estos equipos de la llamada era post PC.

Es así como nace en Chile Mobink, que se autodefine como una aplicación que funciona bajo plataformas iOS de Apple y Android de Google, y que a través de la realidad aumentada busca generar un mayor impacto de la publicidad tradicional.

La aplicación se descarga desde la App Store o Google Play y permite generar la realidad aumentada sobre cualquier imagen fija, no requiriendo previamente ningún código para su interpretación, ya sea QR u otro existente en el mercado.

Otra de las características es que permite interactuar entre el usuario y la imagen escaneada a través del dispositivo móvil (ya sea tablet o smartphone). La interacción se plasma en imágenes fijas, videos, audios o juegos. Incluso hasta imágenes 3D.

Aníbal Valencia, CEO de Mobink, señala que la aplicación es ideal para que las empresas puedan acercar sus marcas a sus clientes de una manera sencilla, rápida, entretenida y totalmente interactiva.

"La aplicación se presenta como un muy

buen aliado del publicista, ya que no implica recargar su trabajo o planificar nuevamente una campaña. Es de fácil y rápida implementación. Ante una campaña sólo se necesita definir la imagen sobre la cual se posicionará el contenido —por ejemplo, un aviso de prensa— y el material digital que se vinculará. Luego Mobink hace la magia".

El proyecto nace al alero de un grupo de ingenieros de la Universidad Federico Santa María, quienes han estado trabajando en realidad aumentada desde hace 4 años. Los reconocimientos al equipo tras la aplicación ya han comenzado a llegar. Su desarrollo, ante la potencialidad, ha recibido fondos capital semilla Corfo. También viajaron a Silicon Valley con el fin de mostrar sus ventajas y potenciales aplicaciones. <http://mobinkapp.com>



Aníbal Valencia, CEO de Mobink, señala que la aplicación de realidad aumentada permite agregar contenidos digitales sobre medios tradicionales.

EXTERNALIZAR SERVICIOS A TRAVÉS DE COMUNIDADES MASIVAS

Crowdsourcing: Colectivo de talentos en busca de nuevos productos, servicios o soluciones

El concepto que va de la mano del nuevo paradigma de la economía digital se sostiene en el dinamismo, la colaboración y las formas de gestión más flexibles y transparentes.

ARTURO CATALÁN A.

Si en duda que el Crowdsourcing se presenta como una herramienta enfocada a externalizar tareas o servicios a través del uso de comunidades masivas de profesionales, logrando conseguir en un periodo más corto de tiempo nuevas y mejores soluciones, viéndose reflejado en la disminución del esfuerzo por parte del cliente y de los proveedores.

Tal servicio cada día tiene más adeptos y usuarios en el mundo corporativo. Alex Konaykhin, CEO de TransparentBusiness.com, manifiesta que gracias al Crowdsourcing cualquier usuario puede participar y ayudar a producir valor de manera colectiva.

"Esto es especialmente interesante, ya que ayuda a optimizar el uso de recursos y a aprovechar el potencial de la comunidad online, para así impulsar el

surgimiento de nuevos proyectos. Iniciativas como idea.me, que ayudan a los emprendimientos a conseguir "financiamiento en masa", son vitales. No sólo porque abren posibilidades económicas, sino porque también impulsan nuevas formas de colaboración y proyectos innovadores."

En cuanto a los beneficios que conlleva la adopción del Crowdsourcing, Sebastián Siseles, director para América Latina de Freelancer.com, indica que permite que en lugar de contratar o subcontratar a una persona o grupo para un determinado trabajo, se pueda subcontratar a una multitud de personas o grupos, creando competencia y más ideas.

PUNTO DE PARTIDA
El portal más completo es crowdsourcing.org

"Esto conlleva a mejorar la calidad y reducir los precios".

Por otro lado Alex Konaykhin, define los beneficios en una sola frase: "La unión hace la fuerza". Y agrega: "Un proyecto ambicioso y de alcance global probablemente no pueda ser llevado a cabo por una sola persona, pero sí por cientos o miles de individuos que están distribuidos a lo largo de todo el mundo y que colaboran de manera coordinada a través de la web. El Crowdsourcing, entonces, beneficia la consecución de proyectos innovadores, fundamentalmente relacionados con el bien común, de una forma más eficiente, sencilla y aprovechando al máximo recursos disponibles que en muchos casos se

están desperdiciando."

A la hora de destacar proyectos exitosos, Konaykhin cita dos, que son paradigmáticos a nivel mundial, ya que expresan de manera acabada la noción de aprovechar recursos disponibles provenientes de la comunidad online.

El primero es ReCaptcha, sistema de identificación que pide a los navegantes que identifiquen dos palabras en un recuadro antes de registrarse en una página, modificar su usuario o realizar una descarga. El secreto está en que una de las palabras incluidas pertenece a un libro en proceso de digitalización, que sólo puede ser identificada correctamente por el ojo humano. De este modo, mientras los usuarios ingresan un ReCaptcha para indicar que no son una máquina, también están colaborando con una red global de digitalización de libros. Un caso similar es el de Duolingo, herramienta de "traducción social" en la cual los usuarios pueden aprender o practicar un idioma de manera gratuita a cambio de ayudar en la traducción de textos a otras lenguas.

Por otro lado, Sebastián Siseles, destaca Fold.it, que es un proyecto que trata de curar enfermedades como el sida a través de juegos.

También el ejecutivo destaca Galaxyzoo.org, el cual ofrece una vía para que las personas puedan ayudar a los astrónomos a clasificar las galaxias a través del servicio de Crowdsourcing.

El funcionamiento

A través de una convocatoria masiva se plantea un desafío, problema o tarea a un grupo de personas, con el objetivo de que éstas levanten soluciones y desarrollos posibles, de forma colaborativa. Un buen ejemplo es Freelancer.com, sitio donde se puede solicitar o realizar cualquier trabajo que se desee, que van desde el diseño gráfico hasta la ingeniería aeroespacial. Otro ejemplo es TransparentBusiness.com. La herramienta, que es gratuita para organismos gubernamentales y para equipos de hasta 5 miembros, permite coordinar proyectos distribuidos de forma global con la misma eficiencia que si todos los colaboradores estuvieran en una misma oficina, brindando óptimos resultados y permitiendo aprovechar al máximo los recursos.

"Desafío Clave" de Injuv y Socialab

180

millones de pesos es el monto al que ascienden los premios del concurso nacional de emprendimiento e innovación social Desafío Clave.

7

de octubre es la fecha tope hasta la que pueden postular los emprendedores con proyectos que ayuden a erradicar la pobreza.

28

millones de pesos será el monto que reciba cada una de las tres ideas ganadoras para crecer y consolidarse como empresas con foco en la innovación social.

4

millones de pesos será el financiamiento para cada una de las 25 finalistas previas, por lo que los organizadores Injuv y Socialab apuntan a que es un concurso que financia el "fracaso".

8.000

fuieron los jóvenes que participaron en la primera edición, realizada en 2011.

¿CREATIVIDAD? NO, GRACIAS

POR LEONARDO MUÑOZ, DIRECTOR GESTIÓN DE INNOVACIÓN DE FUNDACIÓN CHILE

¿Conoce usted a alguien que no apoye la innovación? Yo tampoco. Todos están a favor de la innovación, consideran que es la solución a la mayor parte de nuestros problemas, el camino hacia el desarrollo para nuestro país. Y todas las organizaciones parecen necesitar altas dosis de innovación, casi como un remedio infalible para el colesterol corporativo.

Claro, la mayor parte de las personas apoyan a la innovación de la misma forma en que apoyan al Dalai Lama, o se oponen a la caza de las ballenas, bien de lejos y sin tomar muchas cartas en el asunto. Aun así, la innovación es una palabra políticamente correcta. La creatividad, sin embargo, es otro cuento.

Hay quienes hablan de la innovación como si fuera una ciencia exacta. Como un nuevo destilado del *management*, una actividad que, por definición, es efectiva y moderna. Y la creatividad, en el otro extremo, aparece como una dispersión inútil, una búsqueda inconducente que más hace perder foco y gastar recursos que producir resultados reales de negocios.

La creatividad está asociada a personas divertidas, pero un poco extrañas. Uno la quisiera en la música que escucha, en su ropa o incluso en su comida, pero no en su escritorio. O quizá que el mueble sea creativo, pero no los documentos que están encima de él.

La creatividad es, sin embargo, algo mucho más concreto. Es una habilidad

presente en todas las personas, que permite generar soluciones a problemas, oportunidades o desafíos. Y, por cierto, tiene resultados concretos, porque es una actividad que está enraizada profundamente en la acción, en la capacidad de observar la realidad y actuar sobre ella para hacerla mejor. Sin creatividad no hay emprendimiento, no hay innovación, no hay cambio.

La creatividad es optimista, cree que el futuro puede ser mejor que el pasado, y actúa sobre el presente para ponerlo en movimiento. Las personas creativas son vitales, alegres, comprometidas. Un clima creativo es más productivo, reduce el conflicto y favorece la motivación intrínseca en las personas. ¿Y sabe cuál es la mejor noticia respecto de la creatividad? Que puede desarrollarse. No es una característica de la personalidad de algunos "iluminados", sino un recurso disponible, que cualquiera puede hacer crecer con entrenamiento, con actitudes apropiadas y con un entorno que la favorezca.

Existen herramientas y técnicas que permiten desarrollar las habilidades creativas, como el Pensamiento Productivo de la consultora Thinkx o el modelo Creative Problem Solving (CPS). Existen programas de formación aplicados, que buscan desarrollar estas actitudes y habilidades, con resultados reales. El desarrollo de la creatividad deliberada es una disciplina floreciente y muy concreta.

Obviamente, la creatividad no es en sí

misma suficiente, pero tampoco lo son las habilidades de generar modelos de negocios, ni de crear redes de apoyo o de persuadir. Necesitamos de todas ellas para avanzar en nuestro viaje de innovación. Pero, a diferencia de esas habilidades, la creatividad es un recurso transversal que no se agota con la búsqueda de ideas: necesitamos creatividad continuamente, para entender los desafíos que aparezcan y actuar sobre ellos, para hacer frente a los obstáculos, para maximizar el valor, etc.

Entonces la próxima vez que piense en dónde poner las fichas de sus apuestas sobre el futuro de su organización, déle una oportunidad a la creatividad. No es tema ponerla en práctica en todos los aspectos en que crea que será útil.

Es un recurso vacante que, bien desarrollado y enfocado, provocará mejoras permanentes en los resultados de su organización. Y, en el camino, lo pasará muy bien.

UN CLIMA CREATIVO ES MÁS PRODUCTIVO, REDUCE EL CONFLICTO Y FAVORECE LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN LAS PERSONAS. ¿Y SABE CUÁL ES LA MEJOR NOTICIA RESPECTO DE LA CREATIVIDAD? QUE PUEDE DESARROLLARSE. NO ES UNA CARACTERÍSTICA DE LA PERSONALIDAD DE ALGUNOS "ILUMINADOS", SINO UN RECURSO DISPONIBLE, QUE CUALQUIERA PUEDE HACER CRECER CON ENTRENAMIENTO, CON ACTITUDES APROPIADAS Y CON UN ENTORNO QUE LA FAVOREZCA.



HECTOR VAREZ

Glos@rio

AVATAR: La representación visual de un usuario en los medios sociales. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, y algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales.

HASHTAG: Etiqueta específica para Twitter que permite identificar el tema de un micropost y el lugar, evento o circunstancia en que se circunscribe para facilitar la búsqueda y seguimiento de todos los comentarios referidos a ese contexto. Se escriben anteponiendo el carácter # a una palabra clave. Por ejemplo: #INNOVACION.

RSS: Abreviatura de Really Simple Syndication. Permite a los usuarios inscribirse en sitios que ofrecen "feeds" (fuentes) RSS, recibiendo información toda vez que el sitio es actualizado.

App Mindscore participa en el Disrupt 2012

El chileno Felipe Peña fue uno de los emprendedores que tuvo la oportunidad de mostrar su app Mindscore en el primer pabellón designado a Chile en la reconocida conferencia tecnológica Techcrunch Disrupt 2012, celebrada en San Francisco, EE.UU., entre los días 8 y 12 de la semana pasada.

Así, la aplicación para iPhone —que posibilita la composición de música y que ya tiene más de 10.000 descargas— fue expuesta durante tres días, ya que el resto de las jornadas estaban más enfocadas en que los emprendedores conociesen a líderes de incubadoras y entidades potenciadoras de emprendimiento. La propuesta de Felipe Peña fue una de las diez seleccionadas (entre más de 740) para ingresar a Wayra en Chile, la aceleradora de proyectos de innovación tecnológica de Telefónica Digital.