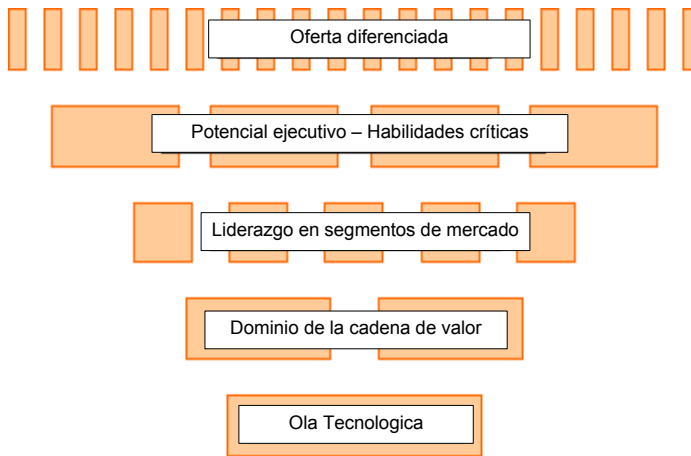
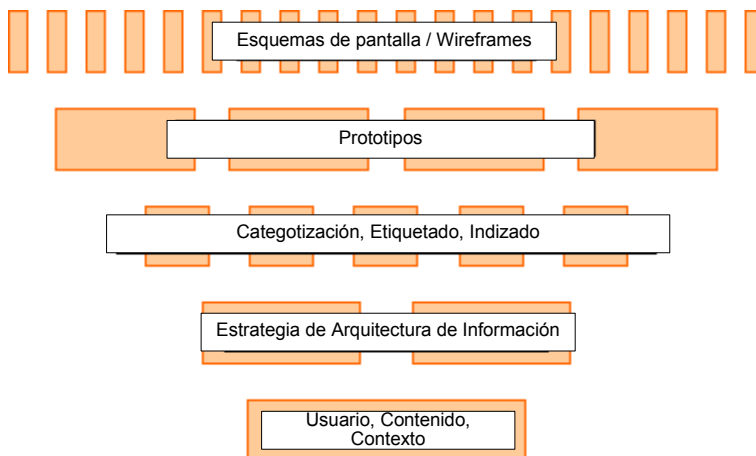


Jerarquía de la Ventaja competitiva



Adaptado de "Living from the fault line", Geoffrey Moore

Jerarquía de la Arquitectura de la Información



Adaptado de "Living from the fault line", Geoffrey Moore

Analogías entre un negocio presencial y otro online

	Presencial	Online
Conocer los clientes	Estudios de mercado. Segmentación demográfica.	Estudios de usuarios. Investigación psicográfica.
Conocer la competencia	Benchmark.	Mejores prácticas. Benchmark.
Calidad de servicio	Capacitación.	Usabilidad.
Crear ambiente de compra/consumo	Experiencia de Servicio/compra.	Diseño de interacción.
Modo de ofrecer el producto	Diseño de producto. Merchandising.	Arquitectura de información. Diseño de Información.
Creer y ampliar oferta	Conocer clientes, detectar nuevas necesidades y deseos.	Minería Web.

Objetivos Organizacionales



Progreso es cuando se simplifica y no
cuando se complica.

Bruno Munari, Cómo nacen los objetos.