

¿Qué ofrece Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.
 Ese apoyo que siempre quiso tener...

1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.



4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces,
 HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery

Gestor portales (Liferay)
 Gestor de contenidos (Alfresco)
 Aplicaciones híbridas

Tareas programadas (Quartz)
 Gestor documental (Alfresco)
 Inversión de control (Spring)

Control de autenticación y
 acceso (Spring Security)
 UDDI
 Web Services
 Rest Services
 Social SSO
 SSO (Cas)

JPA-Hibernate, MyBatis
 Motor de búsqueda empresarial (Solr)
 ETL (Talend)

Dirección de Proyectos Informáticos.
 Metodologías ágiles
 Patrones de diseño
 TDD

BPM (jBPM o Bonita)
 Generación de informes (JasperReport)
 ESB (Open ESB)



Hosting patrocinado por **enredados**

- [Inicio](#)
- [Quiénes somos](#)
- [Tutoriales](#)
- [Formación](#)
- [Comparador de salarios](#)
- [Comics](#)
- [Charlas](#)
- [Más](#)

Estas en: [Inicio](#) [Tutoriales](#) Comentando el libro: La estrategia del océano azul

Últimas Noticias

- » [Lanzamiento del nuevo Web de Autentia](#)
- » [Historia de la Informática. Capítulo 70. 1993](#)
- » [Historia de la Informática. Capítulo 69. 1992](#)
- » [Si se pregunta ¿Qué ofrece este Web?](#)
- » [Autentia en la Sun Open Communities Forum](#)
- » [Autentia cumple 6 años](#)
- » [Comentario del libro: El economista naturalista de Robert Frank](#)
- » [Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.](#)
- » [Almarket.es: Primera aplicación pública del framework wuija by Autentia](#)

+Noticias Destacadas

- » [Lanzamiento del nuevo Web de Autentia](#)
- » [Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.](#)
- » [Quinta charla Autentia + Projectalis + Agile Spain: Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes](#)
- » [Lo mejor de esta semana: Curso de Scrum con Ángel Medinilla](#)

+Comentarios Cómico

+Enlaces

Catálogo de servicios Autentia (PDF 6,2MB)



[En formato comic...](#)



- Web
- www.adictosaltrabajo.com

Últimos tutoriales

- 2009-08-03 [Instalación de VirtualBox PUEL](#)
- 2009-08-03 [Gestión de contactos y pedidos en TNT Concept versión 0.16.1](#)
- 2009-08-03 [Comentando el libro: La estrategia del océano azul](#)
- 2009-07-30 [Funciones esenciales para crear un juego.](#)
- 2009-07-30 [2º tutorial TNT Concept versión 1.16.1](#)
- 2009-07-29 [Hibernate Search, Bridges, Analizadores y más](#)
- 2009-07-24 [Migración de EJB3 a JPA y Spring.](#)
- 2009-07-20 [Directorio de ejemplos de JMonkey Engine](#)
- 2009-07-19 [JSR-179 Location API para J2ME: Posicionamiento geográfico en nuestras aplicaciones.](#)
- 2009-07-16 [Gestión de Usuarios en TNT Concept versión 0.16.1](#)
- 2009-07-16 [Continuación del Tutorial: JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.](#)
- 2009-07-16 [Cómo implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en JMonkeyEngine](#)
- 2009-02-26 [Transformaciones de escena en JMonkeyEngine](#)
- 2009-07-15 [Detalles del juego de la moto en JMonkeyEngine.](#)
- 2009-07-14 [JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.](#)
- 2009-07-13 [Ajax tests con Selenium: prototype.js e ICFaces.](#)
- 2009-07-08 [AOP con AspectJ y Maven](#)
- 2009-07-07 [Instalación y configuración de Eclipse Galileo](#)
- 2009-07-07 [Iniciarse en el manejo de JME. Creación de un Cloth.](#)
- 2009-07-06 [Primeros pasos con Blender: Pintando nuestra mascota en 3D](#)
- 2009-07-06 [DBUnit-Exportar e Importar BBDD](#)

Tutorial desarrollado por



Roberto Canales Mora

Creador y propietario de [AdictosAlTrabajo.com](#), **Director General de Autentia S.L.**, Ingeniero Técnico de Telecomunicaciones y Executive MBA por el Instituto de Empresa 2007. [Perfil Technorati](#)

Experto en formación en: Dirección de proyectos informáticos, análisis y diseño UML, arquitectura Web, patrones de diseño y JEE a todos los niveles.

Puedes consultar mi CV y alguna de mis primeras aplicaciones (de los 90) [aquí](#)

Catálogo de servicios de Autentia

[Descargar \(6,2 MB\)](#)

[Descargar en versión comic \(17 MB\)](#)

[AdictosAlTrabajo.com](#) es el Web de difusión de conocimiento de [Autentia](#).



[Catálogo de cursos](#)

Descargar este documento en formato PDF: [oceanoazul.pdf](#)

Fecha de creación del tutorial: 2009-08-03

Comentando el libro: La estrategia del océano azul

Hace poco, hablando con un compañero de Autentia, me preguntaba el por qué de meternos en la investigación de motores y editores 3D (para construir los actores y escenarios) para juegos en Java.



La duda le venía porque ya estamos dedicando muchos recursos a Liferay, Alfresco, SOA/BPM y nuestro framework (Wuija basado en JSF, ICFaces, Facelets, Spring, Hibernate, Maven, Lucene, JasperReport etc.) y podría ser una dispersión o distracción sobre nuestro núcleo de negocio ¿por qué meternos en otro fregado "tan friki"?

Me he animado a escribir esto de un modo más extenso que otros comentarios de libros porque me parece interesante (y así se lo aclaro a todo el mundo).



Obviamente entiendo la justificación de la pregunta y voy a dar una respuesta

desoyendo (aunque recurriendo) un poco los consejos de Pascual Montañés (que fue profesor mío en el ExecutiveMBA que hice en el Instituto de Empresa) en su libro *Inteligencia Política: nunca contar tu ventaja competitiva* (bueno ya sabéis que somos un poco distintos). En este caso creo que puede ser positivo (distintos autores proponen distintas estrategias).



La responsabilidad de un director general consiste en crear ventajas competitivas sostenibles en el tiempo. Esto bien entendido, significa que lo que es una ventaja hoy, en un tiempo dejará de serlo en un futuro y habrá que ir creando otras nuevas. Recordad también que sois los directores generales de vuestra vida (vuestra principal empresa).

Desde hace tiempo, nos llaman muchas organizaciones para que les demos soporte, formemos y/o pusiéramos en órbita en las tecnologías mencionadas. Pero ¿y cuando haya una masa de conocimiento y experiencia en estas tecnologías? ¿Cuál sería la ventaja competitiva? ¿Cómo mantendrías tu fuente de ingresos?

Todo en la vida tiende a un precio cercano al coste: Me explico. Si eres el mega-experto en una tecnología y estás solo, puedes cobrar caro. Si ya sois 1000 poco diferenciados, uno puede tener la tentación de bajar los precios para capturar más cuota. Puede seguir ganando dinero por economía de escala. Esto significa que los clientes, usarán ese precio como referencia y todos deberán bajarlos. Al final, y por una espiral de violencia, el precio se acerca mucho al coste y "se jodio el chollo". Las empresas se concentran, los trabajos se remuneran mal, etc.

Si siempre estás a la última (como nosotros intentamos colectivamente) pues no hay mucho problema pero ¿es fácil mantener el tipo? Gracias a Dios, la gente pronto se cansa de la tecnología y pasa a labores de gestión por lo que no tengo mucho miedo.

Aún así, en los cursos de dirección de proyectos (al libro que he escrito ya le queda semanas) hago una reflexión visual: Imagínate que estás en el océano ¿es fácil mantenerse en el mismo sitio? En el oleaje, hasta para quedarte en el mismo sitio hay que hacer un gran esfuerzo (y puedes morir de cansancio).

He ahí a donde quería ir, el océano...:

2009-07-05	Meter Pruebas de stress sobre aplicaciones web: Grabando y reproduciendo navegaciones
2009-07-02	Axis2: Invocación de Servicios Web usando distintos MEP
2009-07-02	Instalación OpenOffice
2009-07-02	Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine
2009-06-20	STAX (Xml Pull Parser): Streaming API para XML
2009-06-15	Configuración de la desconexión de usuarios con ICEFaces
2009-06-10	LWUIT: Una librería gráfica tipo AWT o Swing para J2ME
2009-06-10	Mapas mentales con XMind
2009-02-26	Redimensionar Imágenes en Windows Vista
2009-06-08	UploadFile con Icefaces + Hibernate + Anotaciones
2009-06-05	Habilitar exportación en Liferay
2009-06-01	Registrar Liferay en Eclipse
2009-05-29	Liferay Social Office
2009-05-28	Broadcast con Ustream
2009-05-25	Tabla datos accesible con ordenación y paginación
2009-05-21	Primeros pasos con Audacity: Un editor de sonido libre y multiplataforma.
2009-05-11	Introducción a TortoiseSVN
2009-05-07	Hacer 'scp' de varios ficheros sin solicitud de clave
2009-05-02	Plugin Hibernate3 para Maven
2009-04-26	AolliDraw: una técnica rápida de modelado
2009-04-24	Spring AOP: Cacheando aplicaciones usando anotaciones y aspectos con AspectJ
2009-04-20	Modelos de conocimiento con CmapTools
2009-04-16	Informes Crosstab con iReport
2009-04-16	Registro de un fichero de datos personales con el formulario NOTA
2009-04-15	Estadísticas de www.adictosaltrabajo.com Abril 2009
2009-04-15	Iniciación a OSWorkflow con Spring
2009-04-14	Tests de Selenium con librerías de componentes JSF: Apache Tomahawk.
2009-04-13	JTAPI: El API de Telefonía para Java
2009-04-13	Registro de Web Services con Apache Juddi. Configuración y ejemplo

casadellibro.com

Hola RCANALES, Más de 1.000.000

Libros por temática | Buscar [Cualquiera] | Buscar

Economía y derecho > Empresa > Economía comercial, Marketing y publicidad

LA ESTRATEGIA DEL OCEANO AZUL
de KIM, W. CHAN
BELACQUA 2008

9.90€
(\$12,38)

283 págs

Lengua: CASTELLANO
Encuadernación: Tapa blanda bolsillo
ISBN: 9788492421282
Colección: VERTICALES DE BOLSILLO
Nº Edición: 1ª
Año de edición: 2008
Plaza edición: BARCELONA

EN STOCK
Disponible en casadellibro.com (Ver detalles)

Añadir a tu compra

Añade a favoritos
 Pon tu opinión
 Regístrate
 Recomendar este libro

Visita novedades de Economía comercial, Marketing y publicidad
 1 estrella (1) ¡Votal!

Últimas ofertas de empleo

2009-06-29
[Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.](#)

2009-06-25
[Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.](#)

2009-06-20
[Comercial - Ventas - CASTELLON.](#)

2009-06-19
[Otras - Ingeniería \(minas, puentes y puertos\) - VALENCIA.](#)

2009-06-17
[Comercial - Ventas - ALICANTE.](#)

Anuncios Google

¿Y si consiguiéramos que la competencia fuera irrelevante? Es decir, en vez de competir en el encarnizado océano rojo donde están todos los grandes jugadores, hacerte un hueco donde ni estorbes ni te estorben (por lo menos por un tiempo).

Por ejemplo: Si compites (y más en época de crisis) por ceder gente en plan body-shopping, estás en el océano rojo de las tarifas. Al cliente (y al proveedor) les vale con un individuo que cumpla el perfil al coste más barato.

Ahora bien, a mi me resulta atractiva la programación de juegos y los interfaces 3D y pienso que el futuro debería ir por ahí pero no veo que nadie me lo demande. Busca por internet en castellano "motor de juegos 3d java": no hay siquiera publicidad. ¿Esto significa que no hay un mercado desarrollado? ¿Es que nadie ha caído en ello? ¿Es que no es atractivo? ¿No es el momento? Por lo menos parece divertido.

Puede que no exista la necesidad (o ya está cubierta con sustitutos como Flash) pero ¿y por qué no pensar al revés? ¿No podemos ayudar a construir ese mercado en que nos gustaría trabajar?

Como empresario-hiperactivo friki, en mi tiempo libre o con los recursos ociosos de la empresa, ¿No podría ponerlo suficientemente fácil a todo el mundo para que pueda empezar con esto de la programación 3D en Java? ¿Y si resulta que eres de los primeros que usa un motor tridimensional de juegos como base para hacer interfaces ricos de aplicativos transaccionales Java? Podría suceder que (como en el libro "La buena suerte") algún día la programación 3D forme parte de mi vida.

Probablemente cuando empecemos no sea algo muy elaborado (y creedme que vamos a intentar que sea gracioso) pero una idea puede que lleve a otra y alguien piense una nueva aplicación a lo que nos ven hacer, que ni a nosotros se nos ha ocurrido, y surja el mercado.

De esto es lo que va el libro "La estrategia del Océano Azul" (o por lo menos lo que yo he querido entender)

Ya hablando un poco del libro, se basa en 6 principios:

1. Reconstruir las fronteras del mercado.
2. Centrarse en la perspectiva global, no en las cifras.
3. Ir más allá de la demanda existente.
4. Desarrollar la secuencia estratégica correcta.
5. Superar los obstáculos claves de la organización.
6. Incorporar la ejecución en la estrategia.

Propone bien reducir, crear, incrementar o eliminar las variables del mercado y hacer mapas estratégico visuales.

Habla de pioneros (ofrecen valor sin precedentes), los colonos (se adaptan a la estructura convencional) y los emigrantes que están en el medio.

También habla de las 6 etapas del ciclo de experiencia del comprador: Compra, entrega, uso, complementos, mantenimiento y eliminación y los resorte de utilizada en cada una de ellas (por los que se monta una matriz: Productividad, simplicidad, comodidad, riesgos, diversión o imagen y respeto al medio ambiente.

Una de las cosas en las que más insiste es que, haciendo una revisión histórica, la "innovación tecnológica" no fue la clave para la creación de océanos azules.... Es decir, que no tienes por qué estar al último nivel para dar un valor único. Esto da bastante que pensar.

Bueno, una vez más, descubro que algo que estaba haciendo de un modo instintivo tiene hasta un libro dedicado (aunque no tiene por qué funcionar lo que propongo). Esto me invita a seguir leyendo.... Insisto en que "todo está en los libros".

Nota para influenciables: Hay que tener cuidado y ser consciente de lo que uno es o en lo que se convierte fijándose en lo que hacen los demás. Yo ya he reconocido que soy un adicto al trabajo movido por criterios de utilidad (por eso prefiero leer un libro de psicología/empresa que una novela)... ver la entrevista que me hicieron en la radio: <http://www.puntoradio.com/popup/audio.php?id=24460>

¿Qué te ha parecido el tutorial? Déjanos saber tu opinión y vota!

Muy malo
 Malo
 Regular
 Bueno
 Muy bueno

Anímate y coméntanos lo que pienses sobre este tutorial

Puedes opinar o comentar cualquier sugerencia que quieras comunicarnos sobre este tutorial; con tu ayuda, podemos ofrecerte un mejor servicio.

Nombre: E-Mail:

Comentario:

[Texto Legal y condiciones de uso](#)

- Puedes inscribirte en nuestro servicio de notificaciones [haciendo clic aquí](#).
- Puedes firmar en nuestro libro de visitas [haciendo clic aquí](#).
- Puedes asociarte al grupo AdictosAlTrabajo en XING [haciendo clic aquí](#).
- [Añadir a favoritos Technorati](#). 

SOME RIGHTS RESERVED Esta obra está licenciada bajo [licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5](#)

Recuerda

[Autentia](#) te regala la mayoría del conocimiento aquí compartido ([Ver todos los tutoriales](#)). Somos expertos en: J2EE, Struts, JSF, C++, OOP, UML, UP, Patrones de diseño ... y muchas otras cosas.

¿Nos vas a tener en cuenta cuando necesites consultoría o formación en tu empresa?, ¿Vas a ser tan generoso con nosotros como lo tratamos de ser con vosotros?

Somos pocos, somos buenos, estamos motivados y nos gusta lo que hacemos ...

Autentia = Soporte a Desarrollo & Formación.

info@autentia.com

Gestión de contenidos

Tutoriales recomendados

Nombre	Resumen	Fecha	Visitas	Valoración	Votos	Pdf
Funciones esenciales para crear un juego.	En este tutorial, seguimos usando el motor jMonkeyEngine, y hemos intentado enseñar como se crean escenarios y personajes, con sus funciones de rotamiento, y movimiento.	2009-07-30	154	Muy bueno	1	
Directorio de ejemplos de jMonkey Engine	Directorio de los ejemplos más relevantes de jMonkeyEngine, que nos ayudarán a crear juegos en 3D	2009-07-20	362	Muy bueno	1	
Continuación del Tutorial: JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.	En este tutorial implementaremos colisiones en jMonkeyEngine, en el juego 3D que estamos analizando	2009-07-16	427	Muy bueno	2	
Como implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en jMonkeyEngine	Implementación de SceneMonitor de jMonkeyEngine en nuestra aplicación.	2009-07-16	320	Muy bueno	1	
Detalles del juego de la moto en jMonkeyEngine.	Detalles del juego de la moto creado en jMonkeyEngine, donde se definen movimientos y chaserCameras	2009-07-15	623	Muy bueno	3	
JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.	Intentaremos enseñaros a crear vuestro primer juego, partiremos de un ejemplo hecho de JMonkeyEngine, que trata sobre el manejo de una moto por un escenario.	2009-07-14	518	Bueno	5	
Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.	Primeros pasos con Jmonkey engine, crearemos una pequeña aplicación animada basada en un Cloth con colisiones	2009-07-07	725	Muy bueno	2	
Primeros pasos con Blender: Pintando nuestra mascota en 3D	Inicio del manejo de blender, os mostraremos paso a paso como se dibuja en blender	2009-07-06	741	Bueno	6	
Juegos 3D en Java: Blender y jMonkeyEngine	En este tutorial se abordara una pequeña iniciación a los juegos 3D en java usando la herramienta Blender y como motor gráfico JMonkeyEngine	2009-07-02	2088	Bueno	9	
Transformaciones de escena en JMonkeyEngine	Posicionar elementos en la escena y aplicar transformación, con el motor gráfico jMonkeyEngine	2009-02-26	326	Muy bueno	1	

Nota:

Los tutoriales mostrados en este Web tienen como objetivo la difusión del conocimiento. Los contenidos y comentarios de los tutoriales son responsabilidad de sus respectivos autores. En algún caso se puede hacer referencia a marcas o nombres cuya propiedad y derechos es de sus respectivos dueños. Si algún afectado desea que incorporemos alguna reseña específica, no tiene más que solicitarlo. Si alguien encuentra algún problema con la información publicada en este Web, rogamos que informe al administrador rcanales@adictosaltrabajo.com para su resolución.