

BENCHMARKING PROSPECTIVA

AUD8I003 / AUD8V003 PORTAFOLIOS E INDUCCIÓN LABORAL

PROFS. MALDONADO, ROJAS + ZORZANO

BENCHMARKING

El benchmarking es un proceso continuo por el cual se toma como referencia los productos, servicios o procesos de trabajo de las empresas líderes, para compararlos con los de tu propia empresa y posteriormente realizar mejoras e implementarlas.

TIENE ETAPAS O PASOS

Planificación



Datos



Análisis



Acción



Seguimiento

EXISTEN TIPOS

COMPETITIVO

INTERNO

FUNCIONAL

La clave es encontrar los “comparadores” (benchmarks), los que funcionan como puntos de referencia en la comparación que hacemos.

PROSPECTIVA

Prospectiva es una disciplina que permite anticipar y pronosticar el futuro mediante el Análisis Prospectivo, y así tratar de influir en él en base a nuestros intereses.

¿Qué es el Análisis Prospectivo?

Son fundamentales los análisis del pasado y del futuro para poder comprender el presente y, por ende, actuar de la forma adecuada. La historia se encarga del pasado, la prospectiva del futuro.

El Análisis Prospectivo es el ejercicio sistemático de la imaginación y la razón sobre el futuro.

Para ello, no hay que limitar lo imaginado a sólo aquello que la razón aceptaría como posible, sino imaginar de manera razonada el futuro para poder construirlo.

A partir de información obtenida

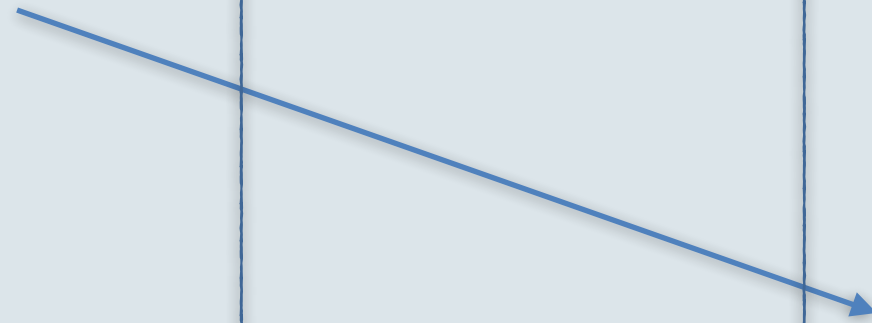
¿Organizaciones líderes en campos de interés?

Portafolios e Inducción laboral : AUD8I003 : 15 respuestas 35 (industrial y de servicios)

Portafolios e Inducción laboral : AUD8V003 : 11 respuestas 42 (visualidad y medios)

Total: 26 respuestas 77 (33,7%)

- Interaction Design (Diseño interactivo)
- Publishing (Publicaciones)
- Illustration (Ilustración)
- Education (Educación)
- Game Design (Diseño de juegos)
- Project Management (Gestión de proyectos)



¿Cuáles son las organizaciones líderes en éstas seis áreas de interés? ...cómo serían?

Interaction design

Diseño interactivo



Cuberto

(2010) Agencia digital creativa dedicada a la creación de diseño y animaciones de páginas web y aplicaciones, enfocados en una experiencia creativa que promete trabajos fuera de lo convencional. hoy en día trabajan con grandes empresas como cisco y raiffeisen bank e imparten sus propios cursos de diseño.

Publishing

Publicaciones



Harpercollins

Editorial fundada en 1817, se ha visto afectada por diferentes hechos en la historia pero hoy en día es una de las editoriales más importantes, sobre todo en el ámbito cristiano al ser grandes exponentes de KJV una de las versiones de la biblia más leídas en inglés.

Game design

Diseño de juegos



Nintendo

Empresa dedicada al entretenimiento, desde la producción de ideas e investigación hasta la creación de juegos, una de las marcas más influyentes del mundo que a través de sus productos (consolas y videojuegos) fueron marcando diferentes hitos.

Illustration

Ilustración



Folioart

Agencia de ilustración, comenzó el año 1976 en Londres y actualmente opera en todo el mundo, utilizan distintos estilos y técnicas debido a la variedad de ilustradores y han trabajado con empresas como Samsung, nike, coca-cola, apple entre otras de gran importancia.

project management

Gestión de proyecto



Mckinsey

Empresa consultora estratégica internacional fundada en 1926, es una de las empresas más prestigiosas del mundo y presta sus servicios tanto a empresas como a gobiernos e instituciones.

Education

Educación



Rollal college of art

Prestigiosa universidad en Londres, la primera en el mundo en las áreas de arte y diseño (por el QS World University Rankings), imparte licenciaturas para estudiantes provenientes de más de 70 países.

**Interaction Design
(Diseño Interactivo)**



Potion es una agencia de diseño y tecnología, ubicada en Nueva York, especializada en experiencias interactivas. Integrando procesos digitales con estructuras físicas.

**Publishing
(Publicaciones)**



Penguin Random House es una de los grupos editoriales más grandes del mundo. Ha publicado más libros ganadores del Nobel y del Premio Pulitzer que cualquier otra editorial. Con empresas editoriales en 19 países de todo el mundo.

**Illustration
(Ilustración)**



Lemonade Illustration Agency es una agencia que posee una gran variedad de ilustradores y estilos graficos, para quienes soliciten sus servicios.

**Education
(Educación)**



La Royal College of Art es una universidad pública de investigación, especializada en arte y diseño. Desde 2019 y por cinco años consecutivos, la universidad ha sido clasificada como la primera en el mundo en el área de Arte y Diseño, por el QS World University Rankings

**Game Design
(Diseño de Juegos)**



Nintendo es una empresa de entretenimiento dedicada a la investigación y desarrollo, producción y distribución de software y hardware de videojuegos, y juegos de cartas, con sede en Kioto, Japón

**Project Management
(Gestión de Proyectos)**



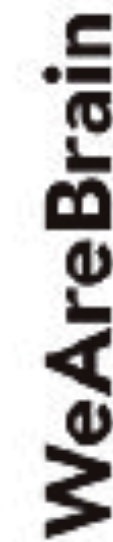
Boston Consulting Group es una empresa estadounidense de consultoría de gestión fundada en 1963. La empresa es una de las tres empresas de consultoría de estrategia más grandes del mundo por ingresos.

Interaction Design (Diseño interactivo)

The logo for Potion, featuring the word "potion" in white lowercase letters on a black rectangular background.

POTION

Fundada por graduados del MIT Media Laboratory, Potion es una empresa de diseño y tecnología especializada en experiencias interactivas. La fuerza de Potion radica en la creación de soluciones estéticas que utilizan las tecnologías más recientes disponibles.

The logo for WeAreBrain, with the text "WeAreBrain" written vertically in a bold, black, sans-serif font.

WE ARE BRAIN

Fundada en 2014, es una agencia de tecnología estratégica de servicio completo en el negocio de las ideas, el espíritu empresarial y la invención.

Publishing (Publicaciones)

The logo for Penguin Random House, featuring the words "Penguin Random House" in a serif font, flanked by two vertical orange lines.

PENGUIN RANDOM HOUSE

Se considera la editorial más grande de la industria. Tiene más de 200 divisiones e impresiones, además de las enumeradas anteriormente. En términos de estadísticas de publicación reales, PRH publica más de 15,000 libros al año y vende alrededor de 800 millones de copias impresas, de audio y de libros electrónicos al año.



HARPER COLLINS

Es una compañía editorial perteneciente a la News Corporation de Rupert Murdoch. Es la combinación de las editoriales Harper & Row, (una compañía americana); y William Collins, Sons and Co. Ltd. (una compañía británica). Tiene más de 120 sellos individuales, la mayoría de los cuales tienen su sede en los EE.UU.

Illustration (Ilustración)



GRAPHIC MAMA

Es una empresa de diseño e ilustración de personajes. Realiza ilustraciones de libros para niños, ilustraciones de campañas publicitarias, diseño de mascotas y personajes en varios estilos y técnicas, creando cualquier tipo de diseño de dibujo digital para las necesidades de sus clientes.

The logo for DKNG, featuring the letters "DKNG" in a bold, white, sans-serif font on a solid red square background.

DKNG

Es un estudio de diseño gráfico e ilustración que ofrece soluciones visuales principalmente para la industria del entretenimiento. El estudio ofrece servicios tales como desarrollo de identidad, diseño de carteles e impresiones, ilustración personalizada, empaques, indumentaria, diseño web y más.

INTERACTION DESIGN

KAMBRICA

KAMBRICA

“Iniciamos nuestro camino cuando nuestras disciplinas aún no tenían nombre. Desde entonces, avanzamos y difundimos las prácticas y metodologías hoy estándares en la Industria. Trabajamos para empresas multinacionales líderes en proyectos de Innovación y performance.”

CONCEPTOS

INNOVADOR
CONCISO
PRETENCIOSO

www.kambrica.com

PUBLISHING

MARVEL

MARVEL

“Marvel Comics existe con el propósito de posibilitar el acceso de producir directamente todas las películas en sus personajes a amplios sectores de población, creando, desarrollando y difundiendo conocimiento de ciencia ficción y fantasía.”

CONCEPTOS

PATRIOTISMO
EXCEPCIONAL
YANKEE

www.marvel.com

ILLUSTRATION

cataci

CATACI

“Hemos seleccionado algunos de los mejores artistas visuales japoneses y los estamos promocionando en todo el mundo. Algunos de ellos ya son reconocidos internacionalmente y otros no. Pero lo que tienen en común son sus estilos originales y personalizados. Sus obras de arte son distintivas, haciendo que sus proyectos sean más únicos y destacados.”

CONCEPTOS

ELITISMO
VERSÁTIL
CARÁCTER

www.cataci.com

EDUCATION

edX

EDX

“Nuestra misión es aumentar el acceso a la educación de alta calidad para todos en todas partes. Mejorar la enseñanza y el aprendizaje tanto en el campus como en línea. Avanzar en la enseñanza y el aprendizaje a través de la Investigación”

CONCEPTOS

FORMALIDAD
AUTONOMÍA
INTEGRACIÓN

www.edx.org

GAME DESIGN

BANDAI
NAMCO

BANDAI NAMCO
ENTERTAINMENT

“Ofrecemos un ambiente profesional de trabajo que impulsa la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo. Juegos gratis, catering para almuerzo, máquinas de café gourmet, happy hours y celebraciones de cumpleaños son sólo algunos de los muchos beneficios que ofrecemos. Y sí, claro que tenemos una máquina clásica de Arcade donde puedes jugar al Pac-Man.”

CONCEPTOS

LÚDICO
COMPAÑERISMO
AFABLE

www.bandainamcoent.com

PROJECT MANAGEMENT

encore

ENCORE

“Nuestra gente marca la diferencia y creemos que es nuestro mejor activo. Escuchamos a nuestros clientes y, a través de la comprensión de sus necesidades, podemos brindarles soluciones relativas a sus requerimientos. Adoptamos una asociación probada y un enfoque colaborativo, que creemos que funciona mejor para todos.”

CONCEPTOS

LIDERAZGO
ASERTIVO
INNOVADOR

www.encoreeu.com

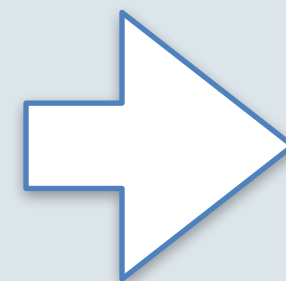
PROSPECTIVA

Prospectiva es una disciplina que permite anticipar y pronosticar el futuro mediante el Análisis Prospectivo, y así tratar de influir en él en base a nuestros intereses.

BENCHMARK + PROSPECTIVA = *Lectura adecuada de un escenario posible futuro, dado como área o campo de interés profesional.*

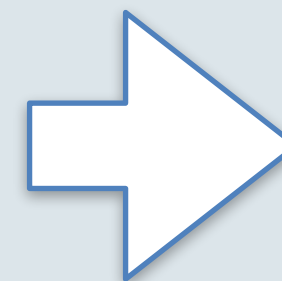
Paso 1

Reconocer campos de aplicación del diseño que son de mi interés



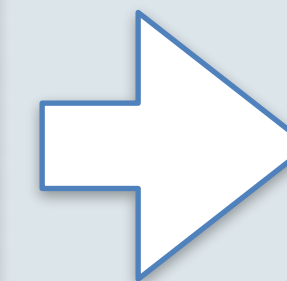
Paso 2

De esos campos, seleccionar los líderes del campo, tanto local como internacional



Paso 3

"Leer" en los líderes el lenguaje utilizado en su comunicación corporativa



Paso 4

La lectura nos arroja una gama identificada de estilos y lenguajes



TAREA PARA IR AL CERTAMEN 1: UN CV PROPIO

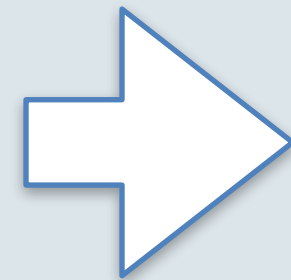
CUÁNDO SERÁ? ...hay que conversarlo!

TAREA HACIA EL CV

1. REALICE EL PASO A PASO DEL BENCHMARK Y LA PROSPECTIVA ADECUADA

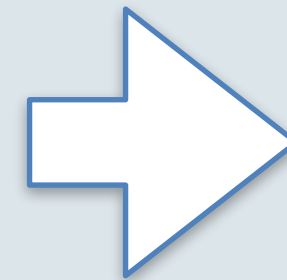
Paso 1

Reconocer campos
de aplicación del
diseño que son de
mi interés



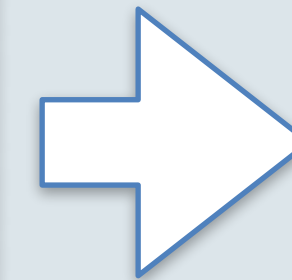
Paso 2

De esos campos,
seleccionar los
líderes del campo,
tanto local como
internacional



Paso 3

"Leer" en los líderes
el lenguaje utilizado
en su comunicación
corporativa



Paso 4

La lectura nos arroja
una gama
identificada de
estilos y lenguajes

2. A PARTIR DEL LENGUAJE "LEIDO" DEFINA UN ESTILO VISUAL DEL CV, QUE APLICARÁ.

3. PREPARE DOS OPCIONES DE CV, UNO AJUSTADO AL LENGUAJE "LEIDO" Y OTRO ...MÁS JUGADO!

4. INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS EN SECCION TAREAS.



GRACIAS