



DESPLAZAMIENTO DE CARGA

ARQUETIPO NO.3

INTEGRANTES:

ANGELO BASTIDAS 20232015299

DANIEL NEIRA 20241015061

SERGIO RAYO 20241015053

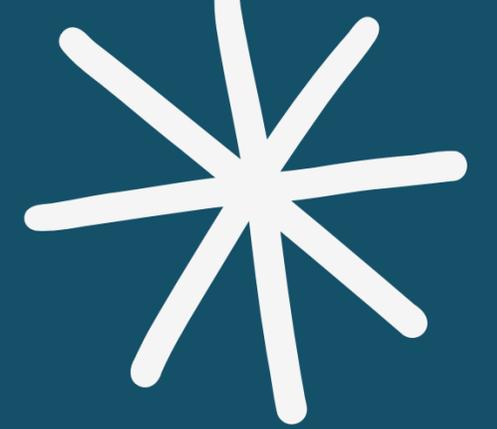
WILLIAM REYES 20241015058

JOSE CUARAN 20232015102

CONTENIDO



- PRÓLOGO
- INTRODUCCIÓN: ¿QUÉ ES UN ARQUETIPO?
- DESPLAZAMIENTO DE CARGA:
 - .DEFINICIÓN
 - .CARACTERÍSTICAS
 - .ESTRUCTURA
 - .EJEMPLOS
- ESTRUCTURA BÁSICA DEL ARQUETIPO:
 - .BUCLE DE SOLUCIÓN SINTOMÁTICA
 - .BUCLE DE SOLUCIÓN FUNDAMENTAL
- PRINCIPIO ADMINISTRATIVO
- VIDEO SOBRE EL ARQUETIPO
- STEAM
 - .RELACIÓN DEL ARQUETIPO CON STEAM
- ¿COMO LA IA SE RELACIONA?
- NOTICIA SEMANAL
- TALLER
- AGRADECIMIENTOS



"NO HAY NADA MÁS INÚTIL QUE HACER
DE FORMA MUY EFICIENTE ALGO QUE
NO DEBERÍA HACERSE EN ABSOLUTO."

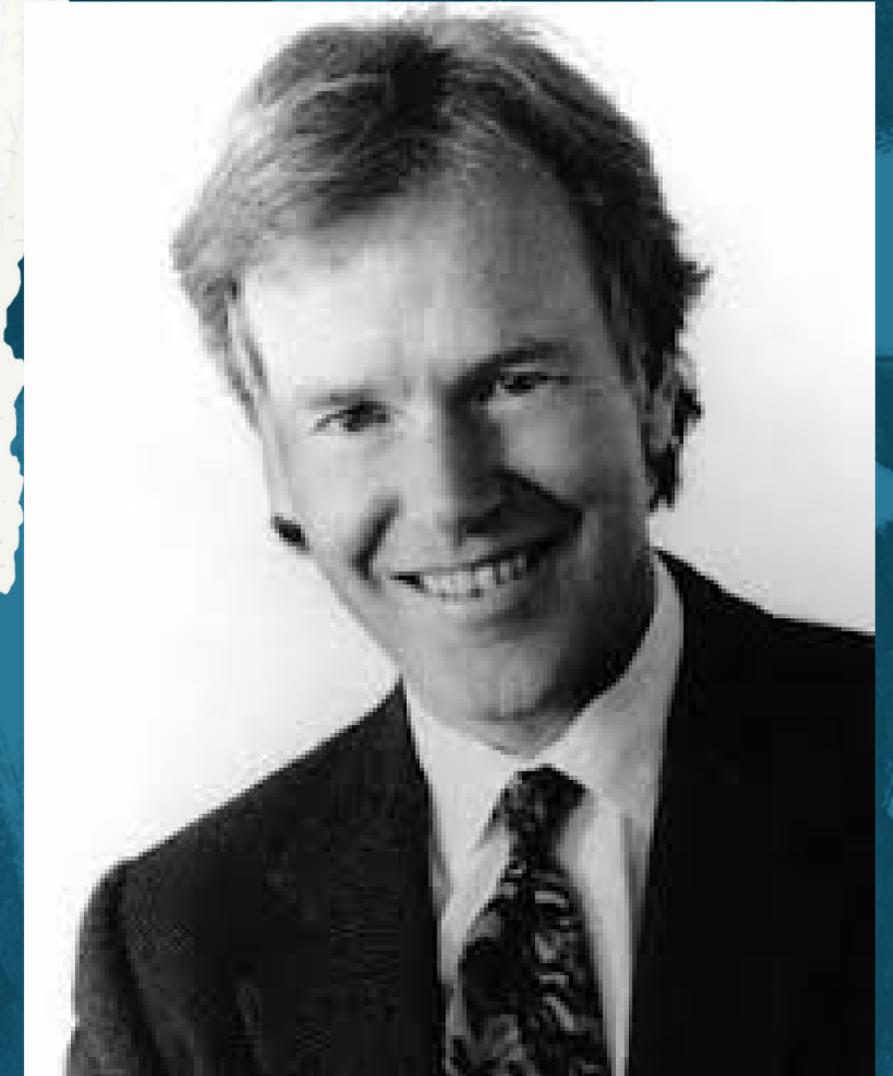
– PETER DRUCKER



INTRODUCCIÓN

¿QUÈ ES UN ARQUETIPO?

Según Senge, un arquetipo es "una especie de patrón estructural que se presenta recurrentemente en diferentes campos de la realidad; un conjunto de reglas y relaciones análogos, que se repiten de un fenómeno o otro."



DESPLAZAMIENTO DE CARGA

DEFINICIÓN

El arquetipo de desplazamiento de carga se refiere a la tendencia de buscar una solución inmediata y efímera a un problema, sin embargo, el efecto es temporal, ya que no se plantea una solución definitiva o contundente, lo que eventualmente causará efectos colaterales y conforme pase el tiempo estos se volverán cada vez más contundentes, lo cual a la larga forzaría la formulación de una solución fundamental, la cuál puede implicar mayores costos y conlleva una demora, no obstante, está funcionando con una eficacia mayor a la “solución del síntoma”

CARACTERÍSTICAS

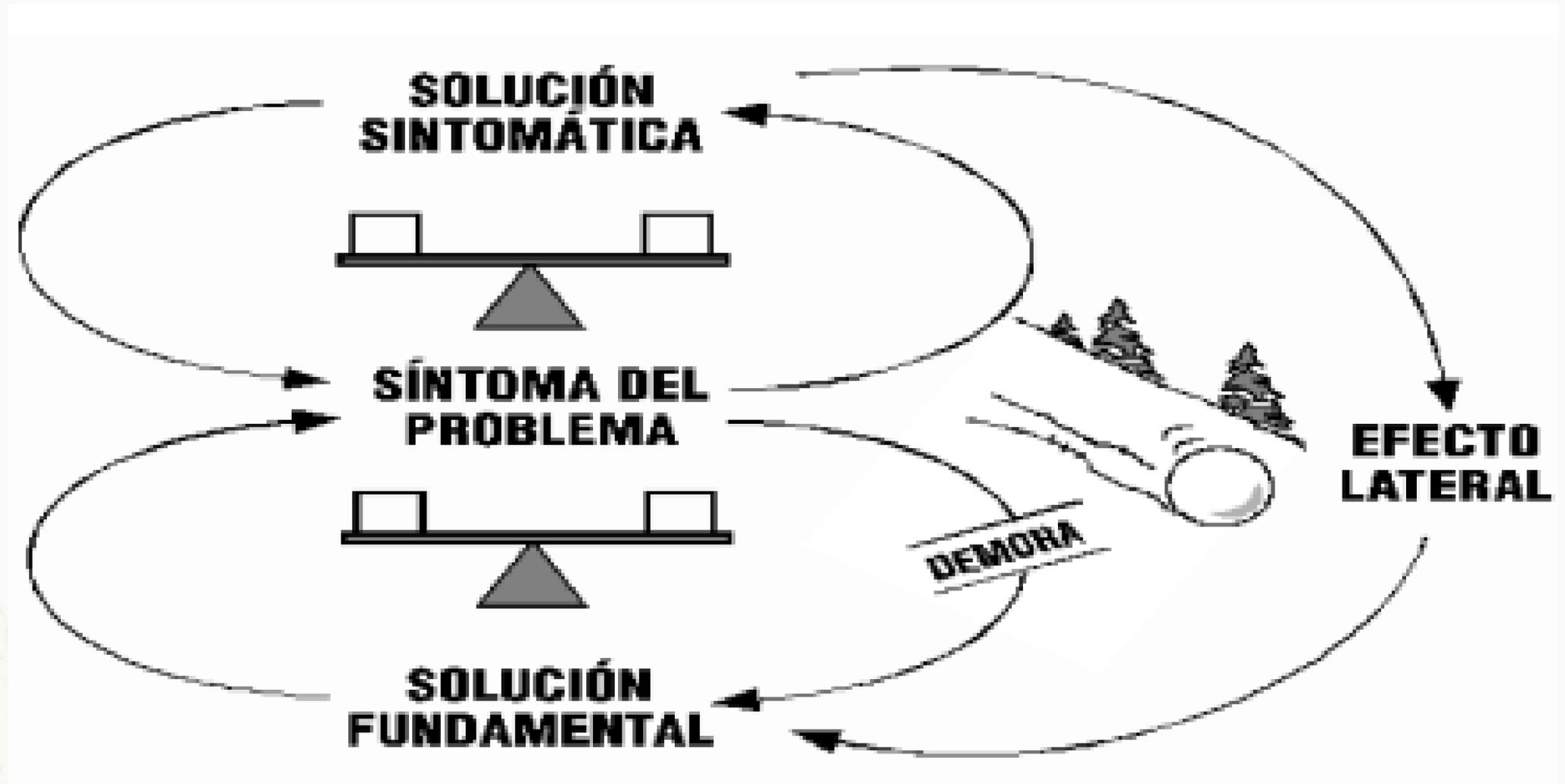
Las características clave de este arquetipo son:

- Solución temporal
- Falta de análisis
- Consecuencias a largo plazo
- Efectos secundarios

Síntoma de Advertencia: "¡Esta solución ha funcionado hasta ahora! ¿Quién dice que nos esperan problemas?"



ESTRUCTURA



Esta compuesta de dos ciclos compensadores. El ciclo superior es una solución rápida para el problema y el ciclo inferior representa medidas que llevan más tiempo y a menudo son más dificultosas, pero que abordan el problema real.

EJEMPLOS

CONTEXTO	SOLUCIÓN SINTOMÁTICA	SOLUCIÓN FUNDAMENTAL
EMPRESA ESTRESADA E IMPRODUCTIVA	HORAS EXTRA	REDISEÑAR PROCESOS, CONTRATAR MAS PERSONAL
EDUCACIÓN	CLASES DE REFUERZO	MEJORAR LOS METODOS PEDAGOGICOS
SALUD	MEDICAMENTOS PARA EL ESTRES	CAMBIOS EN EL ESTILO DE VIDA Y TERAPIA PSICOLOGICA

ESTRUCTURA BÁSICA DEL ARQUETIPO

El arquetipo tiene dos bucles de retroalimentación que interactúan entre sí:

1. Bucle de solución sintomática (rápido)
2. Bucle de solución fundamental (lento)



BUCLE DE SOLUCIÓN SINTOMÁTICA

Es la respuesta rápida al problema.

- Alivia el síntoma temporalmente, pero no resuelve la causa de fondo.
- Es más usada por sus resultados inmediatos.

Ejemplo: Una empresa con empleados estresados les da un bono por productividad, pero no mejora el ambiente laboral.

BUCLE DE SOLUCIÓN FUNDAMENTAL

- Trata de resolver la causa raíz del problema.
- Toma más tiempo y esfuerzo, pero lleva a una mejora duradera.
- No da resultados inmediatos.

Ejemplo: La empresa decide rediseñar procesos, reducir carga laboral y mejorar la comunicación interna.

PRINCIPIO ADMINISTRATIVO

Identificar claramente la solución definitiva del problema

1

2

Concéntrate en la solución fundamental. Si la solución sintomática es imperativa (a causa de las demoras de la solución fundamental), úsala para ganar tiempo mientras trabajas en la solución fundamental

Identificar la variedad de un sistema (los estados posibles del sistema)

Identificar y describir diferentes patrones de autoorganización de un sistema

3

VIDEO



STEAM

EMPRESA CUYA SEDE ESTA EN BELLEVUE CUENTA CON
132 MILLONES DE USUARIOS ACTIVOS MENSUALMENTE

CONTIENE MAS DE 7000 JUEGOS DISPONIBLES
DONDE CADA AÑO SE LANZAN ENTRE 10000 Y 12000

PLATAFORMA MUY DINAMICA QUE TIENE SOPORTES EN
MÚLTIPLES IDIOMAS Y SERVIDORES EN TODO EL MUNDO

ES LA PRINCIPAL PLATAFORMA DE VIDEOJUEGOS DEL
MUNDO



RELACIÓN DEL ARQUETIPO CON STEAM

Problema:

Juegos con reviews falsas o manipuladas

Uno de los problemas reales que tuvo Steam fue el abuso de reseñas falsas o manipuladas por parte de algunos desarrolladores para que sus juegos parecieran mejores de lo que eran. Esto generaba desconfianza en los usuarios.

1

1. Aparece el problema – Reseñas falsas

- 1.1: Desarrolladores inflan reseñas con bots o cuentas falsas.
- 1.2: Usuarios son engañados y compran juegos de baja calidad.

2

2. Solución rápida – Filtros automáticos

- 2.1: Steam aplica algoritmos y etiquetas como “review bombing”.
- 2.2: Se permite votar si una reseña es útil o engañosa.

3

3. Se evita la solución real

- 3.1: No hay moderación humana ni rediseño del sistema de reseñas.
- 3.2: Se ignoran los incentivos que promueven el abuso.

4

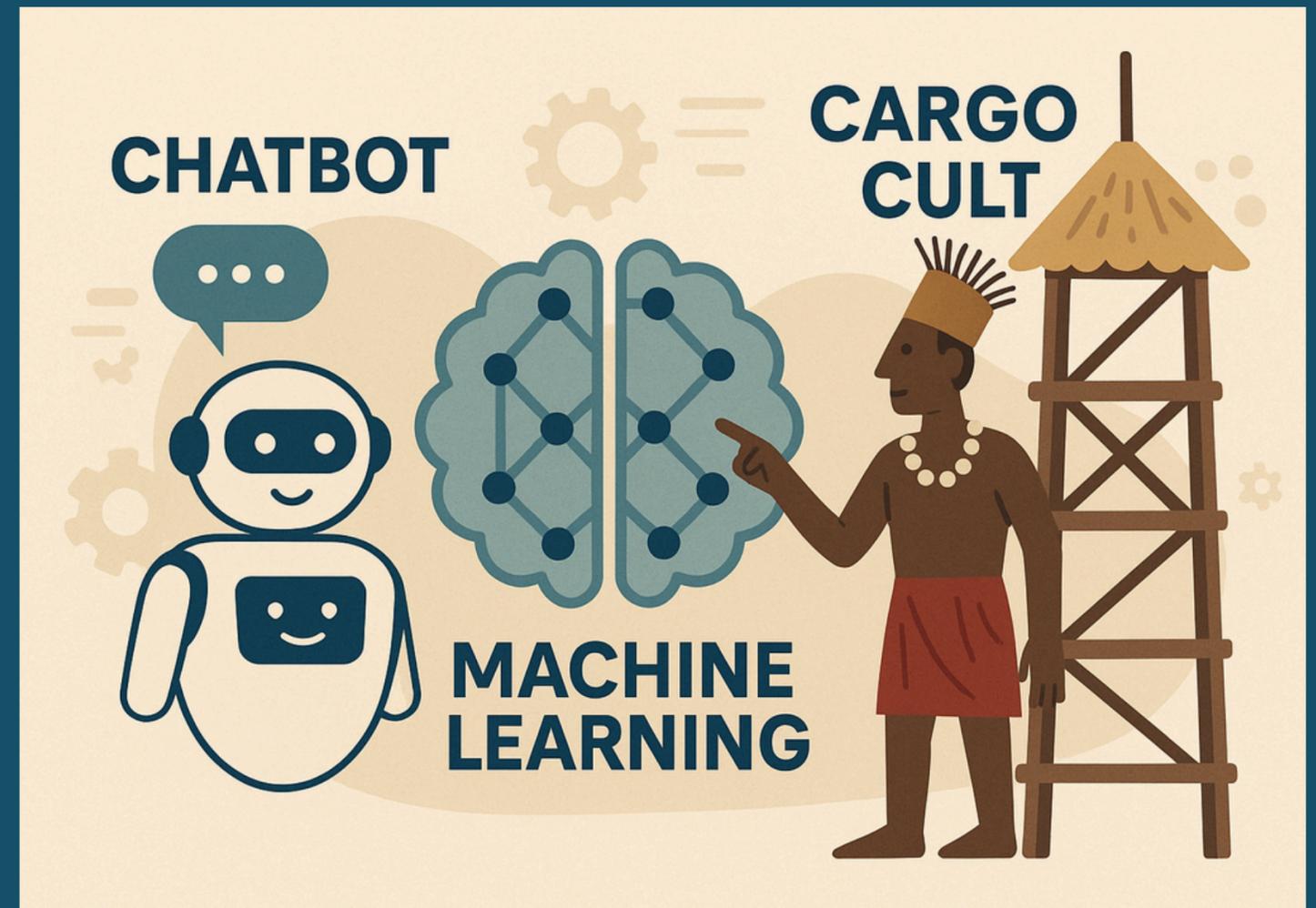
4. Consecuencias – Problema persiste

- 4.1: La confianza de los usuarios baja.
- 4.2: Se repite el ciclo de soluciones rápidas sin resolver el fondo.

¿CÓMO LA IA SE RELACIONA?

- USAN TÉRMINOS DE MODA COMO "IA", "MACHINE LEARNING", "ALGORITMOS INTELIGENTES" SIN COMPRENDER CÓMO FUNCIONAN.
- IMPLEMENTAN IA EN PRODUCTOS SOLO PARA PARECER INNOVADORES, SIN QUE HAYA UN BENEFICIO REAL O FUNCIONALIDAD AUTÉNTICA.
- SE COPIAN ESTRUCTURAS EXTERNAS (COMO USAR CHATBOTS O RECOMENDACIONES), ESPERANDO OBTENER EL ÉXITO DE EMPRESAS COMO GOOGLE, OPENAI O AMAZON, SIN CONSTRUIR LAS BASES NECESARIAS (DATOS, MODELO, COMPRENSIÓN TÉCNICA).

EJEMPLO: UNA EMPRESA AGREGA UN CHATBOT CON IA SOLO PORQUE SUS COMPETIDORES LO HICIERON, SIN SABER ENTRENARLO O ADAPTARLO A SU NEGOCIO.



¿Y CÓMO SE RELACIONA ESTO CON STEAM?

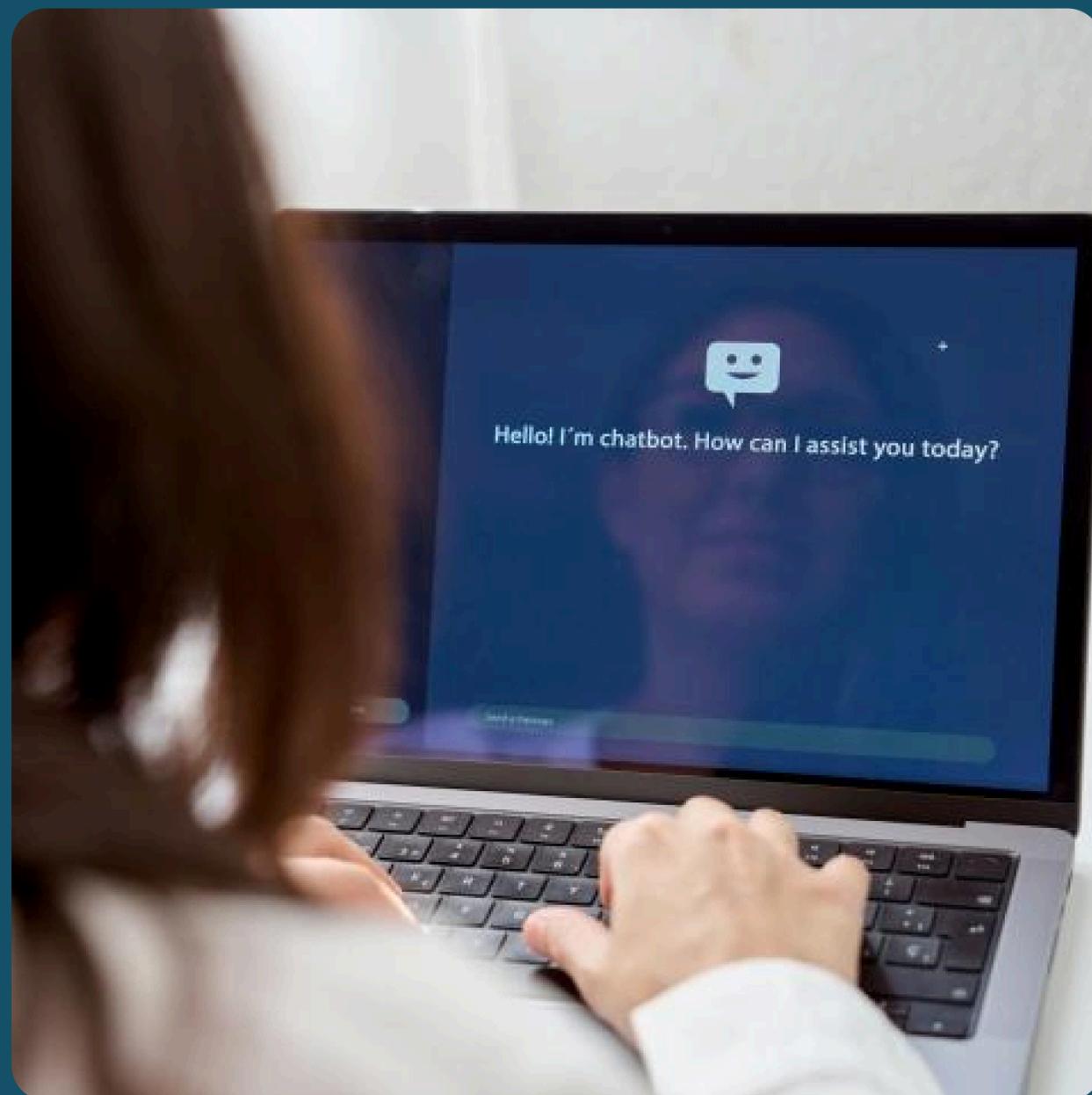
- UTILIZA ALGORITMOS DE APRENDIZAJE AUTOMÁTICO PARA RECOMENDAR JUEGOS A LOS USUARIOS BASÁNDOSE EN SU HISTORIAL, RESEÑAS, TIEMPO JUGADO, ETC.
- AQUI NO HAY DESPLAZAMIENTO DE CARGA, PORQUE SI HAY UNA IMPLEMENTACIÓN REAL Y FUNCIONAL DE IA.

EN SU ECOSISTEMA DE DESARROLLADORES:

- ALGUNOS DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS EN STEAM APLICAN IA EN LA JUGABILIDAD O DISEÑO DE NPCs.
- SIN EMBARGO, OTROS DESARROLLADORES PUEDEN CAER EN EL ARQUETIPO DE DESPLAZAMIENTO DE CARGA AL DECIR QUE SUS JUEGOS "USAN IA AVANZADA" CUANDO SOLO USAN SCRIPTS SIMPLES. ESTO PUEDE SER UNA FORMA DE MARKETING SUPERFICIAL QUE IMITA LAS GRANDES EMPRESAS SIN UN ENTENDIMIENTO PROFUNDO.



NOTICIA



"GIRO RADICAL EN LA EMPRESA QUE ALARDEABA DE DESPEDIR EMPLEADOS PORQUE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL PODÍA HACER SU TRABAJO"

Sebastian Siemiatkowski, CEO de la compañía, anunció recientemente que planea garantizar que siempre que necesiten asistencia, los clientes tengan la opción de hablar con una persona real.

PUBLICADO POR LA REVISTA EUROPEA "VIRALES" 16/05/2025

EMPRESA SUECA KLARNA

LA EMPRESA SUECA DE TECNOLOGÍA FINANCIERA KLARNA, CONOCIDA POR SU SERVICIO "COMPRA AHORA, PAGA DESPUÉS", HA DADO UN GIRO INESPERADO EN SU ESTRATEGIA DE ATENCIÓN AL CLIENTE AUNQUE SIGUE FIRME CON SUS ORIGENES. DESPUÉS DE HABER APOSTADO FUERTEMENTE POR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) PARA REEMPLAZAR A UNA PARTE DE SU PERSONAL HUMANO. "LA IA HACE EL TRABAJO DE 800 PERSONAS", ASEGURA LA EMPRESA. AHORA, HA COMENZADO UN PEQUEÑO PROYECTO PILOTO, APLICANDO UN COMPLEMENTO A LA IA EN LA INTERACCIÓN CON LOS CLIENTES.

EN 2023, EL CEO DE KLARNA, SEBASTIAN SIEMIATKOWSKI, EXPRESÓ SU ENTUSIASMO POR CONVERTIRSE EN UN "CONEJILLO DE INDIAS" PARA OPENAI, LA EMPRESA DETRÁS DE CHATGPT, IMPLEMENTANDO CHATBOTS PARA MANEJAR CONSULTAS DE CLIENTES. SIN EMBARGO, LA COMPAÑÍA HA RECONSIDERADO SU ENFOQUE, PRIORIZANDO LA DISPONIBILIDAD DE AGENTES HUMANOS PARA GARANTIZAR UNA EXPERIENCIA DE USUARIO MÁS SATISFACTORIA.

TALLER



ESCANEAME



MUCHAS

GrACiAS