

Capítulo 17

Empresa 2.0 y empresa social (*social business*): la empresa inteligente

Preguntas

1. ¿En qué año surgió el término empresa 2.0?
 - a. 2004.
 - b. 2006.
 - c. 2008.
2. ¿En qué consiste la tendencia BYOD?
 - a. Trabajar desde casa.
 - b. Usar los dispositivos que brinda la empresa para trabajar.
 - c. Utilizar el propio dispositivo en el lugar de trabajo.
3. ¿Cuál de las siguientes empresas es un ejemplo de *crowdsourcing*?
 - a. Netflix.
 - b. IBM.
 - c. Forbes.
4. ¿En qué consiste el *crowdfunding*?
 - a. Uso de servicios en la nube.
 - b. Microfinanciación colectiva.
 - c. Externacionalización por multitudes.
5. ¿En qué año surge el primer pionero del *crowdfunding*?
 - a. 2009.
 - b. 2011.
 - c. 1997.

6. ¿Quién utilizó por primera vez el término gamificación?
 - a. John Von Neumann.
 - b. Richard Barlow.
 - c. Oscar Morgenster.

7. ¿Qué plataforma de *crowdfunding* es la más conocida a nivel internacional?
 - a. Kickstarter.
 - b. Ideame.
 - c. Lánzanos.

8. ¿Quién presentó el concepto de la empresa 2.0?
 - a. Fred Cavazza.
 - b. Oscar Morgenster.
 - c. Andrew McAfee.

9. ¿A qué hace referencia el acrónimo SoMoClo?
 - a. Social, Localización, Cloud.
 - b. Empresa social.
 - c. Social, Localización, Móvil.

10. ¿Cómo debe ser una empresa social?
 - a. Productiva y ágil.
 - b. Comprometida, transparente y ágil.
 - c. Comunicativa, productiva y ágil.