


PROYECTO DE INNOVACIÓN

ACTIVIDAD N° 01

"EMPRENDIMIENTO"

| | | | | | | | |
|-------------------------|----------------------------------|------------|-----------|----------------------------|--------------|--|--------------|
| <i>Alumnos:</i> | 1.- Bolivar Huachaca Alexander | | | | | | |
| | 2.- Calla Mamani Aldo | | | | | | |
| | 3.- Fernandez Bernal Victor | | | | | | |
| | 4.- Turpo Huillcara Gustavo Luis | | | | | | |
| | 5.- Uscca Chullo Denis | | | | | | |
| <i>Grupo</i> | : | | | <i>Docente:</i> | | | <i>Nota:</i> |
| <i>Semestre</i> | : | <i>III</i> | | <i>Cerrón Salcedo Juan</i> | | | |
| <i>Fecha de entrega</i> | : | <i>05</i> | <i>05</i> | <i>18</i> | <i>Hora:</i> | | |

| | | | | |
|---|-------------------------------|--------|-----------------------|---------------|
|  | PROYECTO DE INNOVACIÓN | | Nro. DD-106 | |
| | | | Página 1 / 13 | |
| ACTIVIDAD: | | | EMPRENDIMIENTO | |
| Nota: | App./Nom.: | Fecha: | Grupo | Actividad. N° |
| | | | | 01 |

I. OBJETIVOS:

- Entender que emprender es cuestión de problemas y capacidades.
- Identificar las capacidades de cada integrante del grupo para emprender.
- Elaborar un diagrama de Gantt de acuerdo a las actividades y la respectiva fecha en la que se realizaran estas primeras.
- Entender que emprender es una actividad en equipo.
- Asignar roles primarios y secundarios tomando como criterio de evaluación el objetivo N°2.

II. ENTIENDEN QUE EMPRENDER ES CUESTIÓN DE PROBLEMAS Y CAPACIDADES:

Los problemas presentados en los casos de estudio, tienen algo en común es que en todos ellos se presentaron problemas si bien antes, durante o después de emprender su proyecto. Es importante recalcar que en muchos de los casos leídos la principal fuente de emprendimiento fueron la necesidad de solucionar los problemas, es decir el objetivo principal del proyecto es la de solucionar el problema. Las capacidades de cada persona ayudan a emprender un proyecto, si bien estos son diferentes en cada persona existe una que más recalca la cual es la perseverancia ante las dificultades, sin esta capacidad cualquiera de los autores de los casos se hubiera rendido ante cualquier dificultad que se le hubiera presentado en el proceso de desarrollar su proyecto.

III. IDENTIFICAR LAS CAPACIDADES DE CADA INTEGRANTE:

Nuestro equipo cuenta con una gran variedad de capacidades útiles para emprender un nuevo proyecto, entre las principales encontramos:

Bolivar Alexander:

- Planificar.
- Ser espontaneo en cualquier idea.
- Hacer una cosa a partir de otra.
- Imaginativo y comunicativo.
- Creativo.
- Ambición.
- Originalidad.

Calla Aldo:

- Perseverancia a toda prueba.
- Fácil adaptación y estudio del entorno.
- Reconocer y resolver problemas.
- Identificar posibles fallas en el trabajo.
- Gestión adecuada del tiempo.
- Tolerancia frente a situaciones de alta dificultad.

01

[illegible]

ACTIVIDAD:

EMPRENDIMIENTO

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

01

V. ENTENDER QUE EMPRENDER ES UNA ACTIVIDAD EN EQUIPO:

Emprender se puede lograr de dos maneras en equipo o solitario, sin embargo el emprender en solitario requiere de más recursos, la elección de idea a emprender resulta más complicada y el tiempo para realizar dicha idea es demasiado, mientras que por otro lado el emprender en equipo requiere de menos tiempo, recursos y se dispone de más personas para lograr una meta en común; trabajar en equipo viene a ser una actividad bastante útil en la recolección de ideas y reconocimiento de errores o defectos.

VI. ASIGNACIÓN DE LOS ROLES PRINCIPALES Y SECUNDARIOS:

Para escoger los roles de cada integrante se tomó en cuenta las capacidades que tiene cada uno de los integrantes y los gustos que estos tienen, con el fin de que cada integrante realice su rol de manera motivada y placentera. Por consiguiente, los roles asignados son:

| Integrante: | Rol | |
|----------------------|-------------|-------------|
| | Principal | Secundario |
| 1. Bolivar Alexander | Creativo | Constructor |
| 2. Calla Aldo | Explorador | Coordinador |
| 3. Fernandez Victor | Constructor | Explorador |
| 4. Turpo Gustavo | Coordinador | Comunicador |
| 5. Uscca Denis | Comunicador | Creativo |

VII. OBSERVACIONES

1. Al comenzar con este trabajo, se pudo observar los distintos puntos de vista de cada integrante al proponer la idea o problema a tratar.
2. Se observó la creatividad y las habilidades para el desarrollo de la página web.
3. Según las habilidades de cada integrante determinamos su rol principal y secundario.
4. Una vez determinados nuestros roles, observamos que nuestro trabajo en equipo mejoraba.
5. En el desarrollo de la página web se pudo observar algunas incongruencias(fallos) con la programación.

VIII. CONCLUSIONES

1. Se llegó a reconocer errores y aprenderlos, para que el proyecto sea más eficaz.
2. Se entendió que el emprendimiento consta de problemas y las capacidades poseídas.
3. Se identificó las capacidades de cada integrante del grupo que ayuden a emprender el proyecto.
4. Se elaboró un diagrama de Gantt de acuerdo a las actividades que se realizarán.
5. Se entendió que el proceso de emprendimiento es una actividad en equipo.
6. Se asignó los roles primarios y secundarios tomando en cuenta las capacidades de cada integrante.