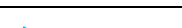


PROYECTO DE INNOVACIÓN

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>	

 <div>TECSUP <small>Pasión por la Tecnología</small></div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106			
				Página 1 / 13			
ACTIVIDAD:							
EMPRENDIMIENTO							
Nota:		App./Nom.:		Fecha:		Grupo	
						Actividad. Nº	01

I. OBJETIVOS:

1. Entender que emprender es cuestión de problemas y capacidades.
2. Identificar las capacidades de cada integrante del grupo para emprender.
3. Elaborar un diagrama de Gantt de acuerdo a las actividades y la respectiva fecha en la que se realizaran estas primeras.
4. Entender que emprender es una actividad en equipo.
5. 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 Huachaca, Alexander	Calla Mamani, Aldo	Fernandez Bernal, Victor	Turpo Huillcara, Gustavo	Uscca Chullo, Denis
<ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar. 2. Ser espontaneo en cualquier idea. 3. Hacer una cosa a partir de otra. 4. Imaginativo y comunicativo. 5. Creativo. 6. Ambición. 7. Originalidad. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perseverancia a toda prueba. 2. Fácil adaptación y estudio del entorno. 3. Reconocer y resolver problemas. 4. Identificar posibles fallas en el trabajo. 5. Gestión adecuada del tiempo. 6. Tolerancia frente a situaciones de alta dificultad. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comparar constructivamente. 2. Manejo de los errores. 3. Tener conocimiento sobre la gestión de negocios. 4. Saber relativizar. 5. Desapego a los resultados. 6. Visualización. 7. Pensamiento crítico. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprensión acerca de las fallas. 2. Liderazgo. 3. Planteamiento de ideas operativas y realistas. 4. Análisis de información de forma detallada. 5. Planificación ordenada y eficaz. 6. Altamente comunicador. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manejo de las Tecnologías de la Información y Comunicación. 2. Entendimiento. 3. Paciente. 4. Conocimiento de ofimática nivel usuario. 5. Gestión de equipos de trabajo tales como Github y Atom. 6. Positivo. 7. Diseño de páginas web y administración de base de datos. 8. Análisis, gestión y filtrado de datos

ACTIVIDAD:

EMPRENDIMIENTO

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

01

IV. PLANIFICACIÓN DEL PROCESO:

N Actividad	Nombre de la actividad	Inicio	Final	26-Abr	27-Abr	28-Abr	29-Abr	30-Abr	1-May	2-May	3-May	4-May	5-May	6-May	7-May	8-May	9-May	10-May	11-May	12-May	13-May	14-May	15-May	16-May	17-May	...
EMPRENDIMIENTO.	Elgir los roles.	26/04/2018	27/04/2018																							
	Resumen y análisis de los casos de estudio.	28/04/2018	29/04/2018																							
	Editar la página web.	30/04/2018	4/05/2018																							
	Realizar el informe de la Actividad 1.	4/05/2018	5/05/2018																							
PROBLEMAS.	Identificar problemas de los distintos escenarios.	6/05/2018	8/05/2018																							
	Realizar un ranking de los problemas.	9/05/2018	9/05/2018																							
	Enunciar el problema.	9/05/2018	9/05/2018																							
	Adjuntar la información del problema a la página web.	10/05/2018	10/05/2018																							
OPORTUNIDADES.	Intercambiar ideas acerca de los que sabemos.	10/05/2018	10/05/2018																							
	Buscar soluciones del problema.	11/05/2018	12/05/2018																							
	Buscar información de la solución.	13/05/2018	14/05/2018																							
	Realizar un ranking de las soluciones.	15/05/2018	15/05/2018																							
	Elegir la mejor solución.	16/05/2018	16/05/2018																							
	Adjuntar la solución a la página web.	17/05/2018	17/05/2018																							
:	:	:	:																							

USOS PARA UNA PELOTA DE TENIS

Almohadillas para un asiento

Juguete para mascotas

Decoraciones para el hogar

Porta lámparas

Para demostrar ejemplos de aplicaciones de las leyes de la física como la gravedad, MRU, MRUV, caída libre

Monedero

Brazaletes

Protector para los bordes de los muebles

Cenicero

Porta herramientas pequeña

Lékué – Una exitosa apuesta por el diseño y la creatividad.

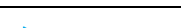
Lékué era una empresa de Barcelona que basaba sus actividades en la creación de artículos de caucho como gorras de ducha o cubiteras para otras marcas.

A principios del año 2000 esta empresa pasaba por serias dificultades ya que la competencia era aún mayor, en los que se encontraban fabricantes asiáticos capaces de hacer lo mismo, pero más barato.

En el año 2005 el equipo directivo decidió realizar un verdadero cambio al utilizar la silicona para la fabricación de utensilios de cocina diferentes y originales, para ello fue necesario la ayuda de diseñadores para este fin.

Como resultado Lékué fabrica utensilios de cocina llamativos, prácticos y necesarios para el uso diario en la cocina.

Este caso nos enseña a que debemos aprovechar lo que ya sabemos o hacemos bien para emprender y tener éxito, en este caso Lékué aprovecho su amplia experiencia en la manipulación de caucho y silicona para crear utensilios de cocina totalmente originales, gracias a este cambio Lékué supo cómo superar las adversidades que se le presentó además de refundar su empresa.

 <div>TECSUP</div> <div>Pasión por la Tecnología</div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106		
				Página 3 / 13		
ACTIVIDAD: EMPRENDIMIENTO						
					Grupo	
Nota:	App./Nom.:			Fecha:	Actividad. Nº	01

Richard Turere- El niño masai que firmó la paz con los leones

Richard Turere era un niño no mayor de 8 años, a esa corta edad su familia confrontaba un serio problema, pues las vacas, principal recurso de subsistencia de su familia, eran devoradas por los leones de un parque natural cerca de su casa en masai, un pueblo pequeño en África.

Los vecinos, quienes sufrían el mismo problema, decidieron matar a los leones, pero Richard propuso encender antorchas en el establo de su casa, pues él pensaba que los leones le temían al fuego, pero se equivocó, pues las antorchas ayudaban a los leones ver a las vacas desde lejos.

Richard al percatarse de este problema colocó un espantapájaros cerca de las antorchas, pero los leones creyeron que el espantapájaros era una persona real solo la primera noche, por lo que en las siguientes los leones entraban al establo.

Finalmente, Richard patrullo toda la noche con una antorcha alrededor del establo, por sorpresa los leones no se acercaron a su hogar; Richard lo había entendido, las luces en movimiento ahuyentan a los leones, por lo que con los escasos materiales que encontró construyó un sistema de luces que se prendían y apagaban automáticamente alimentados por una batería cargada por luz solar.

Fue así como todos los vecinos al percatarse de que los leones eran ahuyentados por este sistema decidieron pedirle a Richard que instale este sistema en sus establos.

En este caso Richard nos enseñó que a pesar de los intentos fallidos que tuvo y la dificultad de encontrar materiales en un pequeño pueblo africano, él nunca se rindió en superar estas dificultades.

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:

ACTIVIDAD:

EMPRENDIMIENTO

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

01

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.