

PROYECTO DE INNOVACIÓN

ACTIVIDAD N° 02

"PROBLEMAS"

<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>11</i>	<i>05</i>	<i>18</i>	<i>Hora:</i>		

ACTIVIDAD 2:
PROBLEMAS

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

02

I. OBJETIVOS:

1. Comprender que podemos encontrar oportunidades para emprender desde los problemas que vivimos día a día en los distintos escenarios de nuestro alrededor.
2. Observar la realidad de manera crítica y desde distintos puntos de vista, proponiendo soluciones a los problemas que se pueden originar de nuestra solución.
3. Incorporar diferentes trabajos individuales a la visión global del grupo.
4. Aplicar criterios y objetivos para una correcta y eficiente toma de decisiones.


II. LAS OPORTUNIDADES PARA EMPRENDER SE ORIGINAN EN PROBLEMAS DE NUESTRO DÍA A DÍA:

Los problemas generan cierta cantidad de oportunidades, los cuales en su mayoría son obviados como oportunidades y son dejados de lado por ser irrelevantes ante los ojos de ciertas personas, mientras que para otras es una oportunidad de oro.

- Para lo cual se realiza análisis a problema en distintos escenarios y se busca maneras de darle solucionarlo, a lo cual ya tendríamos presente una oportunidad para emprender.

Los problemas más frecuentes:

PROBLEMA	CASA	CALLE	INSTITUTO
NO ES FÁCIL.	Encontrar un lugar para estudiar que carezca de distracciones.	Ubicar un mapa o guía de las calles.	Leer los anuncios del periódico mural.
NO ES COMODO.	Gritar para que alguien que no se encuentre cerca nos escuche.	Escuchar la música que escuchan los demás con un volumen elevado.	Esperar a los profesores en la puerta.
NO ES RÁPIDO.	Esperar a que la única computadora de la casa se encuentre libre.	Transitar por veredas llenas de vendedores.	Trasladarse de un ambiente a otro.
NO ES BARATO.	Comprar artículos de limpieza cada semana.	La compra de agua o chocolate por el clima.	El costo del pasaje para trasladarse hacia el instituto y a nuestro hogar.
NO ES ECOLOGICO.	Desechar residuos de comida al desagüe o alcantarillado.	Botar basura en un contenedor lleno.	Desechar la basura sin clasificar que tipo de desecho es.

	PROYECTO DE INNOVACIÓN		Nro. DD-106	
			Página 2 / 13	
ACTIVIDAD 2:				
PROBLEMAS				
			Grupo	
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Actividad. Nº	02
<p> III. <u>OBERVAR LA REALIDAD CON ACTITUD CRÍTICA:</u> </p> <p> Para evaluar la relevancia, eficiencia y viabilidad de nuestras soluciones a los problemas anteriormente mencionados realizaremos un cuadro de ranking, donde la puntuación de las diferentes categorías será de la siguiente manera: </p> <p> Relevancia: El problema afecta a mucha gente (5) o a poca (1). </p> <p> Eficiencia: La solución del problema será un cambio radical para el usuario (5) o será simplemente una mejora (1). </p> <p> Viabilidad: El problema lo podemos resolver nosotros mismos (5) o la solución queda fuera de nuestras posibilidades (1). </p> <p> Para elegir el ranking de los problemas más importantes, se tuvo que analizar a la cantidad de personas que afecta este problema en promedio, si la solución cambiaría radicalmente a los individuos o únicamente significaría una mejora, además de la viabilidad que la solución tendrá, es decir si podremos ejercer la solución por el propio esfuerzo del equipo o tendríamos que acudir por ayuda de terceros. </p> <p> En algunos escenarios las soluciones cambiarían de viabilidad ya que los problemas cambian de grado debido a las distintas circunstancias que podrían suceder, un ejemplo claro es en el de: Esperar para que la única computadora de la casa se encuentra libre, cuya alternativa de solución era la de implementar un horario de uso de esta máquina, pero si en caso de que todos los integrantes de la familia quieran usar la computadora al mismo tiempo ya sea por estudios, trabajo, o tareas que requieran de un tiempo mayor estimado al horario, se ocasionaría problemas, además de que la computadora trabajaría demasiado tiempo, acortando su tiempo de vida útil por lo que la intervención técnica para arreglar futuras fallas de la maquina será inevitable, gastando así tiempo y dinero en solucionar otro problema. Otra solución sería la de comprar una nueva computadora para el hogar, pero como sabemos estas no están muy baratas por lo que requeriría tiempo para recaudar fondos para comprar dicha máquina, fondos que tendrían que ser suministrados por los miembros de la familia. </p> <p> Es así que en cada problema nos proponemos realizar una simulación instantánea del futuro de las soluciones que planteamos, analizando el punto de vista de los individuos que son afectados por el problema, observando además la participación que tendrían estos frente a nuestra solución. </p>				

ACTIVIDAD 2:
PROBLEMAS

Grupo

Nota:

App./Nom.:

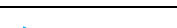
Fecha:

Actividad. Nº

02

CUADRO DE RANKING

PROBLEMA	RELEVANCIA	EFICIENCIA	VIABILIDAD	TOTAL	RANKING
Encontrar un lugar para estudiar que carezca de distracciones.	2	3	4	9	3°
Ubicar un mapa o guía de las calles.	1	3	2	6	12°
Leer los anuncios del periódico mural.	2	2	3	7	8°
Elevar el volumen de la voz para que alguien que no se encuentre cerca nos escuche.	3	3	5	11	1°
Escuchar la música que escuchan los demás con un volumen elevado.	2	1	2	5	15°
Esperar a los profesores en la puerta.	3	1	3	7	9°
Esperar a que la única computadora de la casa se encuentre libre.	3	3	3	9	4°
Transitar por veredas llenas de vendedores.	4	2	2	8	6°
Trasladarse de un ambiente a otro.	4	2	3	9	5°
Comprar artículos de limpieza cada semana.	2	1	5	8	7°
La compra de agua o chocolate por el clima.	2	1	3	6	13°
El costo del pasaje para trasladarse hacia el instituto y a nuestro hogar.	3	4	3	10	2°
Desechar residuos de comida al desagüe o alcantarillado.	1	2	4	7	10°
Botar basura en un contenedor lleno.	2	3	2	7	11°
Desechar la basura sin clasificar que tipo de desecho es.	2	1	3	6	14°

 <div>TECSUP</div> <div>Pasión por la Tecnología</div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106		
				Página 4 / 13		
ACTIVIDAD 2:						
PROBLEMAS						
				Grupo		
Nota:	App./Nom.:		Fecha:	Actividad. Nº	02	

RANKING

RANKING	PROBLEMA
1°	Elevar el volumen de la voz para que alguien que no se encuentre cerca nos escuche.
2°	El costo del pasaje para trasladarse hacia el instituto y a nuestro hogar.
3°	Encontrar un lugar para estudiar que carezca de distracciones.
4°	Esperar a que la única computadora de la casa se encuentre libre.
5°	Trasladarse de un ambiente a otro.
6°	Transitar por veredas llenas de vendedores.
7°	Comprar artículos de limpieza cada semana.
8°	Leer los anuncios del periódico mural.
9°	Esperar a los profesores en la puerta.
10°	Desechar residuos de comida al desagüe o alcantarillado.
11°	Botar basura en un contenedor lleno.
12°	Ubicar un mapa o guía de las calles.
13°	La compra de agua o chocolate por el clima.
14°	Desechar la basura sin clasificar que tipo de desecho es.

El problema con mayor ranking es la de elevar el volumen de la voz para que alguien que no encuentre cerca nos escuche puede ser traducida en pocas palabras y generalizando como la comunicación ineficiente en los hogares, que especialmente en hogares amplios se ven afectados las formas para dar un mensaje a un miembro del hogar por lo que se emplean malos métodos como, por ejemplo: gritos, golpes a objetos que producen sonidos fuertes, etc. Este problema genera malestares debido a las distracciones que se generan y trae consigo otras más consecuencias de diversa índole.


IV. INCORPORAR TRABAJOS INDIVIDUALES A LA VISIÓN GLOBAL DEL EQUIPO:

En nuestro proyecto se busca la mejorar el proceso de comunicación en un hogar, para realizar este trabajo como grupo se identificaron las aptitudes de cada integrante para poder explotar la capacidad individual de cada uno al asignar las tareas, de esta forma se obtiene un mejor trabajo y contribución en ideas para los campos específicos que estamos tratando y los nuevos que se van a abordar durante la ejecución de nuestro proyecto. El trabajo en equipo promueve un profesionalismo colectivo que permita un mayor desarrollo del compromiso y colectividad.

V. APLICAR CRITERIOS COMO EQUIPO PARA LA TOMA DE DECISIONES:

Se realizó un análisis en las diferentes viviendas de cada integrante, sobre como se ve afectada la comunicación en el hogar por la distancia por lo que luego de discutirlo asignamos los siguientes criterios:

1. Analizar los problemas propuestos para una solución sencilla y accesible.
2. Asegurar que nuestra solución puede ser de conveniencia y accesibilidad para terceros de esta manera llegar a muchas más personas.
3. Realizar un estudio para tomar datos de los cuales podamos filtrar cierto tipo de problema común.
4. Tomar en cuenta los diferentes tipos de escenarios en los que se puede suscitar el problema.
5. Adaptar nuestra solución para una gran variedad de situaciones para que de esta manera sea fácil de sintetizar e instalar.

	PROYECTO DE INNOVACIÓN		Nro. DD-106	
			Página 5 / 13	
ACTIVIDAD 2:				
PROBLEMAS				
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Grupo	
			Actividad. Nº	02
<div> VI. <u>OBSERVACIONES:</u> <ol style="list-style-type: none"> Para realizar emprendimiento en equipo se presentan muchos problemas por la diferencia de ideas. Para la recopilación de ideas se realizó una votación entre todo el grupo para evitar generar más problemas. Se realiza lluvia de ideas para mejorar la página a medida que avanzamos. Con el inicio del programa de inglés en Tecsup, ahora poseemos más oportunidades para emprender. Para el correcto desarrollo de la página web hacemos una ronda de votación para seleccionar la mejor idea para mejorarla. </div> <div> VII. <u>CONCLUSIONES:</u> <ol style="list-style-type: none"> Se observó la realidad de manera crítica y desde los puntos de vista de los diferentes integrantes del grupo, aprovechando sus experiencias en los distintos escenarios descritos. Se incorporó diferentes trabajos individuales a la visión grupal del grupo. Se comprendió nuevamente que las oportunidades para emprender se originan desde los problemas que existen en nuestro día a día. Se aplicó diferentes criterios y objetivos para una correcta y eficiente toma de decisiones: Se realizó un cuadro de ranking para evaluar nuestros problemas tomando como criterio la relevancia, eficiencia y viabilidad que tendrá nuestras soluciones. </div>				