

PROYECTO DE INNOVACIÓN ACTIVIDAD Nº 01

"EMPRENDIMIENTO"

Fecha de entrega :		05	05	18 Hora:								
Semestre :			7	Cer	rón Salce							
Grupo		•	Doc	cente:	Nota:							
Alumnos:		4	Tur	ро І	Huillcar							
		 Bolivar Huachaca Alexander Calla Mamani Aldo Fernandez Bernal Victor 										

A THECH IS	Nro. DD-106 Página 1/13					
TECSUP Pasión por la Tecnología						
ACTIVIDAD:						
	EMPRENDIMIENTO			1		
			Grupo			
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Actividad. №	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 $N^{\circ}2$.

II. <u>ENTIENDEN QUE EMPRENDER ES CUESTIÓN DE PROBLEMAS Y CAPACIDADES:</u>

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. <u>IDENTIFICAR LAS CAPACIDADES DE CADA INTEGRANTE:</u>

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

Bolivar Alexander:

- 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.

Calla Aldo:

- 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.

A TTCCID	Nro. DD-106 Página 2 / 13					
TECSUP Pasión por la Tecnología						
ACTIVIDAD:						
	EMPRENDIMIENTO					
			Grupo			
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Actividad. Nº	01		

Fernandez Victor:

- 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.

Turpo Gustavo:

- 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.

Uscca Denis:

- 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

IV. PLANIFICACIÓN DEL PROCESO:

N Actividad	Nombre de la actividad		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	:
	Elgir los roles.	26/04/2018	27/04/2018																							
	Resumen y análisi de los casos de estudio.	28/04/2018	29/04/2018																							
	Editar la página web.	30/04/2018	4/05/2018																							
EMPRENDIMIENTO.	Realizar el informe de la Actividad 1.	4/05/2018	5/05/2018																							
	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																							
PROBLEMAS.	Adjuntar la información del problema a la página web.	10/05/2018	10/05/2018																							
	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																							
OPORTUNIDADES.	Adjuntar la solución a la página web.	17/05/2018	17/05/2018																							
!	i i	:	:																							1
				_	_					_		_		_	_	_		_	_	_	_	_	-	_	-	_

A TTCCID										
TECSUP Pasión por la Tecnología	PROYECTO DE INNOVACION	PROYECTO DE INNOVACIÓN								
ACTIVIDAD:										
			Grupo							
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Actividad. №	01						

V. <u>ENTENDER QUE EMPRENDER ES UNA ACTIVIDAD EN EQUIPO:</u>

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. <u>ASIGNACIÓN DE LOS ROLES PRINCIPALES Y SECUNDARIOS:</u>

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					
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. <u>CONCLUSIONES</u>

- 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.