

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## ACTIVIDAD N° 03

### "OPORTUNIDADES"

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

ACTIVIDAD 3:

**OPORTUNIDADES**

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Grupo

Actividad. Nº

03

**I. OBJETIVOS:**

1. Construir un mapa de conocimientos como primer paso para resolver cualquier problema.
2. Entender que resulta fundamental conocer el contexto de la oportunidad para poder emprender con éxito.
3. Saber realizar la búsqueda de información de forma sistemática
4. Entender que el proceso creativo se orienta en función de un análisis previo del problema.
5. Conocer y aplicar técnicas de creatividad.
6. Asumir que la creatividad es una técnica y que puede utilizarse de forma estructurada
7. Interiorizar que las ideas hay que valorarlas en función de criterios objetivos.

**II. DESARROLLO DEL CRITERIO 1:**

1. Construir un mapa de conocimientos como primer paso para resolver cualquier problema.

**QUÉ SABEMOS**
**¿Qué sabemos sobre el problema?**

La comunicación en hogares a veces se dificulta por la extensión de la misma, claro esto se aplica a casas de 2 pisos a más o casas de amplias extensiones.

**¿Quién lo ha resuelto o ha resuelto algo similar?**

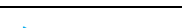
Hoy en día vemos que en las residenciales de cualquier ciudad se han empleado un sistema de comunicación, respectivamente para comunicarse con una familia en específico.

**¿Qué no sabemos?**

Como hacer la respectiva programación de este implemento, para lo cual tomaremos ayuda de un especialista para esta labor.

**¿Qué capacidades tenemos como equipo?**

En nuestro equipo de trabajo contamos con un Ing. de sistemas, con un coordinador, un contador, explorador y el resto de roles distribuidos en nuestro equipo según sus fortalezas.

 <div>TECSUP <small>Pasión por la Tecnología</small></div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106		
				Página 2		
ACTIVIDAD 3:  OPORTUNIDADES						
					Grupo	
Nota:	App./Nom.:			Fecha:	Actividad. Nº	03

### III. DESARROLLO DEL CRITERIO 2:

- Entender que resulta fundamental conocer el contexto de la oportunidad para poder emprender con éxito.

Explicar ¿Cuáles son las circunstancias y hechos que originan el problema en el escenario elegido?

Las circunstancias pueden ser varias, pues en varios casos la distancia entre las habitaciones del hogar, así como el ruido que genera cada uno, complican la comunicación en el hogar, por ejemplo si un miembro de la familia que se encuentra en la cocina quiere que alguien le ayude en una actividad, no siempre el segundo integrante estará pendiente de lo que ocurre a su alrededor, podría estar escuchando música, mirando televisión, jugando u otra actividad; por lo que la comunicación no siempre llega al destinatario.

### IV. DESARROLLO DEL CRITERIO 3:

- Saber realizar la búsqueda de información de forma sistemática.  
Según nuestras búsquedas, se han realizado varios proyectos que realizan el diseño de casas inteligentes, con sistemas de comunicación conectados en diferentes puntos estratégicos, para que existan estos sistemas de comunicación fue necesario de intercomunicadores, que además de transmitir comunicación digital, permite activar dispositivos electrónicos a una distancia. En otro caso muy particular se encontró una plataforma web y móvil llamado "Vecinos 360", esta plataforma permite a los miembros de un departamento o condominio tener mayor control sobre el edificio, así como una mejor comunicación con los vecinos, en este caso este proyecto tiene como escenario un departamento.

## QUÉ HEMOS ENCONTRADO

- Identificad como mínimo cinco casos relacionados con una posible solución al reto que tenéis planteado.

1

QUÉ:

CASAS INTELIGENTES CON SISTEMAS DE COMUNICACIÓN

CÓMO:

Con el avance de la tecnología digital es posible poder transmitir datos, voz video y audio a dispositivos interconectados entre sí.

2

QUÉ:

INTERCOMUNICADOR

CÓMO:

Estos sistemas permiten la intercomunicación digital, telefónica o de datos, además de activar diferentes dispositivos electrónicos

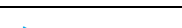
3

QUÉ:

VECINOS 360

CÓMO:

Es una plataforma web y móvil que permite superar los problemas del día a día y tener control sobre la información del edificio.

 <div>TECSUP <small>Pasión por la Tecnología</small></div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106	
				Página 3	
ACTIVIDAD 3:  OPORTUNIDADES					
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Grupo		
			Actividad. Nº		03

## V. DESARROLLO DEL CRITERIO 4:

- Entender que el proceso creativo se orienta en función de un análisis previo del problema.

Definir cuál será el objetivo en la búsqueda de una solución (idea):

Mejorar la comunicación en un hogar, para ser más exactos el medio por el cual el mensaje es enviado. De esta manera el mensaje llegará al destinatario sin ningún tipo de interrupción.

## VI. DESARROLLO DEL CRITERIO 5:

- Conocer y aplicar técnicas de creatividad.

Explicar en qué consiste la técnica del SCAMPER:

La técnica SCAMPER consiste en generar ideas y novedosos puntos de vista de manera ordenada y guiada, comenzado por identificar un producto, marca o servicio para mejorarlo o rediseñarlo, seguidamente se busca opciones de mejora y búsqueda de soluciones.

## VII. DESARROLLO DEL CRITERIO 6:

- Asumir que la creatividad es una técnica y que puede utilizarse de forma estructurada

## SCAMPER

- El *scamper* es un método de creatividad que se basa en realizar una serie de preguntas que pretenden abordar todas las formas posibles en que puedes alterar un producto:

**S** - Sustituir: componentes, materiales...

**C** - Combinar, mezclar.

**A** - Adaptar: alterar, cambiar la función, el uso de otro elemento.

**M** - Modificar: aumentar o disminuir de tamaño, cambiar de forma (por ejemplo el color).

**P** - Darle otro uso.

**E** - Eliminar: eliminar elementos, simplificar, reducir su funcionalidad básica.

**R** - Reversión: invertir el objetivo, funcionar al revés.

Su funcionamiento es muy simple. Se elige a un portavoz encargado de leer cada una de las preguntas y anotar todas las respuestas.

Es importante que se intenten encontrar varias respuestas a cada una de las preguntas.

Objetivo: .....

### • Sustituir

¿Podemos cambiar alguna parte?

¿Qué es lo que realmente nos molesta? ¿Qué le sobra?

### • Combinar

¿Podemos hacer algo más al mismo tiempo?

¿Qué le podemos añadir para que funcione mejor?

### • Adaptar

¿Existe algo diferente que cumpla el mismo objetivo?

¿Podemos utilizarlo para otros usos?

### • Modificar

¿Qué ocurre si es cien veces más grande, más pesado, más lento?

¿Qué ocurre si es cien veces más pequeño, más ligero, más rápido?

### • Dar otro uso.

¿Podemos utilizar las partes de forma separada? ¿Para qué podrían servir?

### • Revertir

¿Cómo podríamos conseguir un resultado que fuese el contrario al actual? ¿Para qué serviría?

ACTIVIDAD 3:

**OPORTUNIDADES**

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Grupo

Actividad. Nº

03

**VIII. DESARROLLO DEL CRITERIO 7:**

7. Interiorizar que las ideas hay que valorarlas en función de criterios objetivos.

Valorad del 1 al 5 las ideas utilizando cada una de estas tres categorías (1 = nada / 5 = mucho):

Precisión: soluciona el problema inicial (5) o se orienta a otros problemas (1).

Eficiencia: será un cambio radical para el usuario (5) o será simplemente una mejora (1).

Viabilidad: podemos convertir la idea en algo real fácilmente (5) o queda fuera de nuestras posibilidades (1)

IDEA	PRECISIÓN	EFICIENCIA	VIABILIDAD	TOTAL	RANKING
Comunicación por códigos.	5	4	4	13	2 <sup>do</sup>
Implementar intercomunicadores.	5	4	3	12	3 <sup>ro</sup>
Sistema de aviso con luminarias.	5	4	5	14	1 <sup>ro</sup>
Mensajes de texto.	3	2	5	10	5 <sup>to</sup>
Llamadas por celular	3	5	4	12	4 <sup>to</sup>

**IX. OBSERVACIONES (describir los hechos más importantes, problemas, o errores generados en esta experiencia)**

1.- Se puede utilizar la técnica Scamper para generar ideas innovadoras y agregarlas al proyecto.

2.- Identificar la capacidad cada uno de los integrantes poseemos para poder realizar el criterio 1.

3.- Analizar nuestras necesidades para con el proyecto y de acuerdo a esto empezar a desarrollar los criterios.

4.- Identificar a que campos nos queremos dirigir o cuales son nuestros objetivos.

5.- Se tiene que valorar los criterios objetivos para así poder entender en que nos debemos enfocar.

**X. CONCLUSIONES (si se cumplieron los objetivos acordes a los criterios y comparar y analizar los resultados si existe alguna investigación experimental en el trabajo en campo o desarrollado en clase.)**

1.- Construimos un mapa de conocimientos como primer paso para resolver cualquier problema.

2.- Realizamos la búsqueda de información de forma sistemática.

3.- Entendimos que el proceso creativo se orienta en función de un análisis previo del problema.

4.- Asumimos que la creatividad es una técnica y que puede utilizarse de forma estructurada.

5.- Interiorizar que las ideas hay que valorarlas en función de criterios objetivos.