


# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## ACTIVIDAD N° 02

### "PROBLEMAS"

<b>Alumnos:</b>	<b>1.-</b> Galindo Oviedo, Joseph Alfredo <b>2.-</b> Jean Piero Andre Bernabe Huanca <b>3.-</b> Mendoza Aguilar, Elard Alonso 4.- Cáceres Riveros, Roger Percy 5.- Sánchez Polanco, Bruno Daniel				
<b>Grupo</b>	:	<b>A-B</b>	<b>Nota:</b>		
<b>Semestre</b>	:	<b>3</b>			
<b>Fecha de entrega</b>	:	<div>01</div> <div>05</div> <div>18</div>			

 <div>TECSUP</div> <div>Pasión por la Tecnología</div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106	
				Página 1 / 13	
ACTIVIDAD 2:  PROBLEMAS					
			Grupo		
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Actividad. N°	01	

## I. OBJETIVOS:


1. Aclarar el problema mundial que suele presentarse en el turismo
2. Dar tareas al equipo las cuales vayan a realizarse para el fin del problema.

## II. DESARROLLO DEL CRITERIO 1:

1. **Entienden que las oportunidades para emprender se originan en problemas y oportunidades que forman parte de nuestro día a día.**

Primero buscamos en la realidad problemas, pero ¿es posible sacar algún beneficio de éste problema? La respuesta es que sí, ya que hay muchos problemas sin resolver, sin embargo es difícil de notarlos si es que no les prestas mucha atención, podemos ayudar a las personas con ideas básicas hasta ideas bastante originales tan solo necesitando de la imaginación.

ESCENARIOS			
PROBLEMA	CASA	CALLE	INSTITUTO
NO ES FÁCIL	Levantarse temprano Cocinar	No perderse Encontrar una pista en buen estado	Estudiar en la biblioteca Buscar sitio para descansar
NO ES CÓMODO	Lavar los servicios	Caminar sin temor a ser robado	Esperar en las gradas ni asientos
NO ES RÁPIDO	Cocinar Ordenar	Llegar caminando El bus en el tráfico	Llegar al auditorio
NO ES BARATO	Pagar la luz y el agua	Comprar comida Gastar dinero en más de un bus por perderse	Equipos Pensión
NO ES ECOLÓGICO	Amontonarse con la basura	Desperdiciar el agua de mala manera	Tirar la basura en cualquier lugar

 <div>TECSUP</div> <div>Pasión por la Tecnología</div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106	
				Página 2 / 13	
ACTIVIDAD 2:  PROBLEMAS					
			Grupo		
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Actividad. Nº	01	


### III. DESARROLLO DEL CRITERIO 2:

#### 2. Observar la realidad con actitud Crítica.

Las personas suelen confundirse a menudo, es un tema muy visto cuando de calles nuevas se tratan, no será fácil realizar que las personas entiendan el nuevo método que buscamos desarrollar, pero tampoco es imposible, las personas suelen ir rápido a distintos lugares que ni se dan cuenta por dónde andan o si se perdieron. Ya que una gran cantidad de personas, no conoce las calles de sus distritos y si estas personas no conocen imagínense los turistas.

ESCENARIOS				
PROBLEMA	CASA	CALLE	INSTITUTO	Transporte
NO ES FÁCIL	Levantarse temprano Cocinar	No perderse Encontrar una pista en buen estado	Estudiar en la biblioteca Buscar sitio para descansar	Lograr sentarte
NO ES CÓMODO	Lavar los servicios	Caminar sin temor a ser robado	Esperar en las gradas ni asientos	Ir parado
NO ES RÁPIDO	Cocinar Ordenar	Llegar caminando El bus en el tráfico	Llegar al auditorio	Llegar a tu destino
NO ES BARATO	Pagar la luz y el agua	Comprar comida Gastar dinero en más de un bus por perderse	Equipos Pensión	Tomar el taxi a larga distancias
NO ES ECOLÓGICO	Amontonarse con la basura	Desperdiciar el agua de mala manera	Tirar la basura en cualquier lugar	Dejar la basura en el medio de transporte

Entonces procedemos a darle una puntuación a los problemas:

	<b>PROYECTO DE INNOVACIÓN</b>		Nro. DD-106	
			Página 3 / 13	
ACTIVIDAD 2:			<b>PROBLEMAS</b>	
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Grupo	Actividad. N°
				01

PROBLEMA	RELEVANCIA	EFICIENCIA	VIABILIDAD	TOTAL	RANKING
Congestión vehicular: (Construir pistas subterráneas y en las paredes las ubicaciones de lugares)	5	5	1	11	4
pension	5	4	3	12	3
Pago de de luz y agua y servicios adicionales	5	5	3	13	2
Cruzar la pista Perderse en las calles	5	5	4	14	1
Asientos de espera a lado de las clases	3	2	3	8	5

#### IV. DESARROLLO DEL CRITERIO 3:

##### 3. Ser capaces de incorporar los diferentes trabajos individuales a la visión global del equipo.


El equipo no será dividido en un término para finalizar, pero si dividido a realizar distintos tipos de tareas que conllevarán a un fin en específico y remediar el problema. Los comunicadores serán los intermediarios para conllevar esta tarea.

#### V. DESARROLLO DEL CRITERIO 4:

##### 4. Aplicar como equipo criterios objetivos para la toma de decisiones.

Los roles que tomamos cada uno será en específico una tarea única que se deberá cumplir para realizar el proyecto.

Incluso buscamos distintos tipos de soluciones para el problema, tan solo encontramos opciones viables, además de darles a las calles un código, también pensamos en una aplicación que te ubique mediante el código, si no cuentas con el GPS entonces tan solo se necesitará revisar la pista, ya que ahí aparecerá el número.

 <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	01	

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

- 1.- Al ponernos las tareas a cada uno fue algo complicado debido a que no nos sentíamos preparados para tal, pero se logró resolver
- 2.- Fue un poco difícil encontrar las soluciones para el problema.
- 3.- Discrepamos al principio sobre las partes a realizar.
- 4.- Con los roles propuestos nos identificamos más con las tareas a realizar.
- 5.- Nos dimos muchas soluciones para por fin hallar una buena manera de acabar con el problema.
- 6.- Ya que el turismo creció en un 7% en lo que va del año decidimos optar por este proyecto.
- 7.- Debemos utilizar un solo idioma para que los diversos turistas entiendan nuestra guía, dicho idioma tiene que ser universal por ende será el inglés.
- 8.- A medida que buscamos problemas también encontramos algunas posibles soluciones que las iremos analizando más adelante.

**VII. 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.- Se logró encontrar la solución para el problema (Unas distintas soluciones)
- 2.- Logramos hacer que cada uno participe en el grupo para hallar la solución.
- 3.- Comprendimos que el trabajo en equipo es importante para llevar a cabo una solución del problema.
- 4.- Reconocimos las tareas a realizar cada uno para poder hacer el proyecto.
- 5.- Planificamos los procesos que costarán en el trabajo.