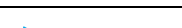


PROYECTO DE INNOVACIÓN

ACTIVIDAD N° 05

"PROTOTIPO"

Alumnos:		1.- Galindo Oviedo, Joseph Alfredo 2.- Jean Piero Andre, Bernabé Huanca 3.- Mendoza Aguilar, Elard Alonso 4.- Cáceres Riveros, Roger Percy 5.- Sánchez Polanco, Bruno Daniel			
Grupo	:	A-B			Nota:
Semestre	:	3			
Fecha de entrega	:	08	07	18	
			Hora:		

 <div>TECSUP <small>Pasión por la Tecnología</small></div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106		
				Página 1		
ACTIVIDAD 5: PROTOTIPO						
					Grupo	
Nota:	App./Nom.:		Fecha:	Actividad. Nº	05	

I. OBJETIVOS:

1. Conocer y utilizar el concepto de prototipo como herramienta de validación y aprendizaje.
2. Identificar las necesidades de conocimiento experto derivadas del prototipo.
3. Diseñar una estrategia de capacitación de conocimiento experto.
4. Utilizar la información técnica para consolidar el prototipo.
5. Saber sintetizar los valores y elementos claves del prototipo para utilizarlos como mecanismos de comunicación.

II. DESARROLLO DEL CRITERIO 1:

1. Conocer y utilizar el concepto de prototipo como herramienta de validación y aprendizaje.
 - o Describir el tipo de prototipo (si es una maqueta, video, storyboard, obra teatral, etc.) que llevarás a acabo para tu producto o servicio:

En nuestro caso crearemos una App y para lo cual seguiremos los siguientes pasos:

- 1) La idea
- 2) El objetivo
- 3) Público objetivo
- 4) El concepto
- 5) El Proceso de Desarrollo
- 6) El lanzamiento

- o Describir la herramienta que utilizarás para recibir sugerencias (feedback) en el proceso de interacción del producto / servicio con el usuario/clientes: Explicar ¿Qué es una MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN?

Malla Receptora de Información

Se utiliza la malla para ser sistemáticos con la recopilación de la información con la intención de capturar las ideas en las cuatro áreas diferentes.

COMO HACER UNA MALLA RECEPTORA DE INFORMACION

1. Divide en cuatro cuadrantes un pliego de papel o una pizarra.
2. Dibuja un signo más (+) en el cuadrante superior izquierdo, un triángulo, en el cuadrante superior derecho, un signo de interrogación (?) en el cuadrante inferior izquierdo y una ampolleta, en el cuadrante inferior derecho.

¡ES BASTANTE SIMPLE!

Llena los cuadrantes con el feedback del equipo o del usuario. En el cuadrante superior izquierdo cosas o temas que encuentres interesantes o notables; en el cuadrante superior derecho van las críticas constructivas; en el cuadrante inferior izquierdo debe ir las preguntas que la experiencia revele; y las ideas que surjan durante la experiencia o presentación.

PORQUE HACER UNA MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN

Utiliza este método para facilitar la recopilación de la información en tiempo real cuando presentamos modelos y prototipos. Este se puede utilizar para recibir feedback y discutir con el equipo y también para recibir el feedback del usuario mientras interactúa con el prototipo.

ACTIVIDAD 5:
PROTOTIPO

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

05



Lo interesante de nuestro proyecto es que podríamos ayudar a muchas personas de manera gratuita



Va a ser muy laborioso y un poco complicado crear un App pero también nos servirá como competencia (conocimientos que adquiriremos)



- ¿Cómo crear un App?
- ¿Qué sectores turísticos debemos abarcar?
- ¿Cuánta inversión emplearemos?



Ya que nuestro proyecto inicialmente se basaba en enumerar todas las calles y avenidas decidimos optar por solo enumerar los lugares más visitados de Arequipa (lugares turísticos)



cosas
interesantes



críticas
constructivas



preguntas
y dudas



ideas
nuevas

ACTIVIDAD 5:

PROTOTIPO

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

05

III. DESARROLLO DEL CRITERIO 2:

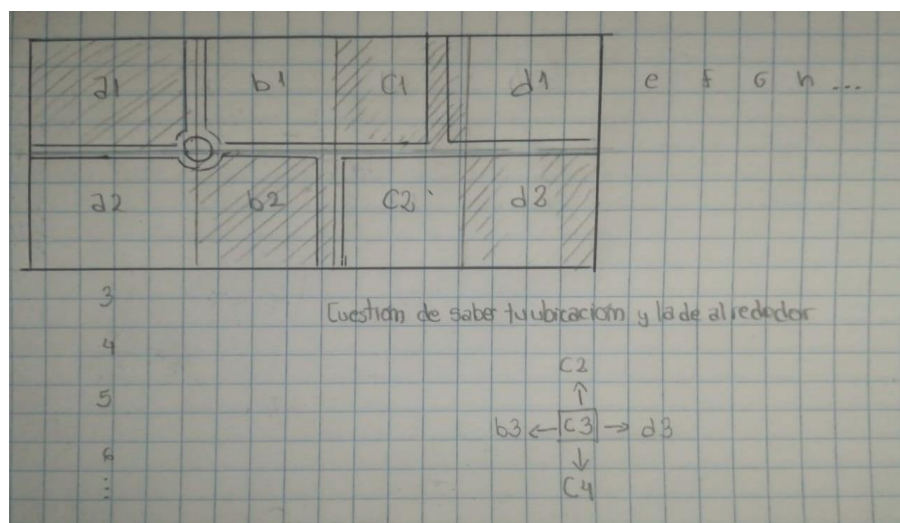
2. Identificar las necesidades de conocimiento experto derivadas del prototipo.
 - o Desarrollar el Pre prototipo.

Nombre: *Cityphy*

Descripción:

Es una idea donde buscamos que la gente pueda ver las calles de otra manera, piensen en casillas imaginarias o dibujarlas en un papel sin necesidad de conocer las calles a la vez sin necesidad de usar celulares, en caso de que se haga complicado pueden tenerlo.

Esquema:



¿Cómo me dijo que tenía que llegar?

A menudo vamos a distintos lugares por x motivos, lo malo es conocer las calles, por lo que en esta ocasión posible traigamos una aplicación.



Usando cityphy o el método que usamos, usted puede ubicarse según la zona donde usted quiera llegar, mediante el método de celdas.

ACTIVIDAD 5:

PROTOTIPO

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Grupo

Actividad. Nº

05



¿Cómo así?

	A	B	C
1			
2			
3			

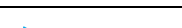
Nos basamos en Excel pues se asemejaba más, sin embargo, la idea abunda en casillas imaginarias que cada persona sin necesidad de celular o GPS, podrá viajar a distintos lugares.



¿Pero estas casillas son infinitas? Lo cual podría generar un poco de complicación para recordar en qué calle uno está.



Usted tiene mucha razón, las ciudades son grandes así como que tiene distintas y gran variedad de calles desconocidas, las casillas tendrán un límite de tamaño, son imaginarias, cualquier persona se ubicará con tan solo saber su paradero, también los códigos estarán a lado de las puertas o en las pistas, y si esto no es suficiente también podremos añadir una aplicación que plasme en un mapa éstas casillas. Es tan solo un plus que añadiremos si nuestra propuesta es aceptada.

 <div>TECSUP</div> <div>Pasión por la Tecnología</div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106		
				Página 5		
ACTIVIDAD 5: PROTOTIPO						
					Grupo	
Nota:	App./Nom.:			Fecha:	Actividad. Nº	05

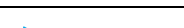
Elementos clave: Fácil de usar, gratis y simple.

Costes de producción	En campañas publicitarias puede que nos cueste un poco, pero también puede haber donaciones.
Técnicas de producción	Cuestión de hacer campañas publicitarias e informativas.
Dificultades en la producción	Complicado pues cada campaña nunca puede ser tan fácil al comienzo, sobre todo si se requiere capacitar con el tema.
Aspectos legales	No hay otras aplicaciones que nos puedan considerar una amenaza, más bien podríamos incluirnos en ellas, dependiendo si nos requieren, claro.

IV. DESARROLLO DEL CRITERIO 3:

3. Diseñar una estrategia de capacitación de conocimiento experto.
 - Realizar búsqueda del conocimiento experto necesario para el desarrollo del producto o servicio.

Tema (¿Qué tema que necesito aprender?)	Fuente de Consulta (Colocar enlace Tutoriales de Youtube, Proyectos de Investigación, etc)	Descripción (descripción del conocimiento experto que brindan)
Estrategias para crecer empresa (proyecto)	https://www.youtube.com/watch?v=pDS4JGJhgeo	El usuario nos da información de unos 8 pasos para lograr crecer una empresa, donde nosotros buscamos hacer crecer nuestro proyecto, está mayormente referido a cuestiones monetarias y demás, pero pueden tomar otro significado en nuestro caso.
Llegar a más personas para convencerlas con los proyectos.	https://www.youtube.com/watch?v=y7RhKCjupe4	Nos ayuda a darnos cuenta en ciertas ocasiones que hay lugares donde podríamos ofrecernos mayormente aunque no sea todo el conocimiento.
Comunicación	https://www.muypymes.com/2017/08/31/cinco-claves-crowdfunding	Es un blog donde nos induce al tema de la comunicación debido a que es el principal motivo de todo proyecto para llegar a las personas.
Crear aplicación	https://elandroidelibre.lespanol.com/2016/10/fases-desarrollo-crear-aplicacion.html	En ésta página nos indican como podemos crear nuestra propia aplicación donde podríamos usar algunos conocimientos y agregamos lo del formato Excel.

 <div>TECSUP</div> <div><small>Pasión por la Tecnología</small></div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106		
				Página 6		
ACTIVIDAD 5: PROTOTIPO						
					Grupo	
Nota:	App./Nom.:			Fecha:	Actividad. N°	05

- Desarrollar una entrevista de la interacción del producto/servicio con el usuario/cliente, utilizando los campos de la MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN y después completarla.



<https://youtu.be/cG9W0gMVI6U>

V. DESARROLLO DEL CRITERIO 4:

1. Utilizar la información técnica para consolidar el prototipo.
 - Desarrollar el prototipo utilizando el conocimiento experto del criterio anterior.
 - Desarrollar el prototipo utilizando la información de la Malla Receptora de Información.

ACTIVIDAD 5:
PROTOTIPO

Grupo

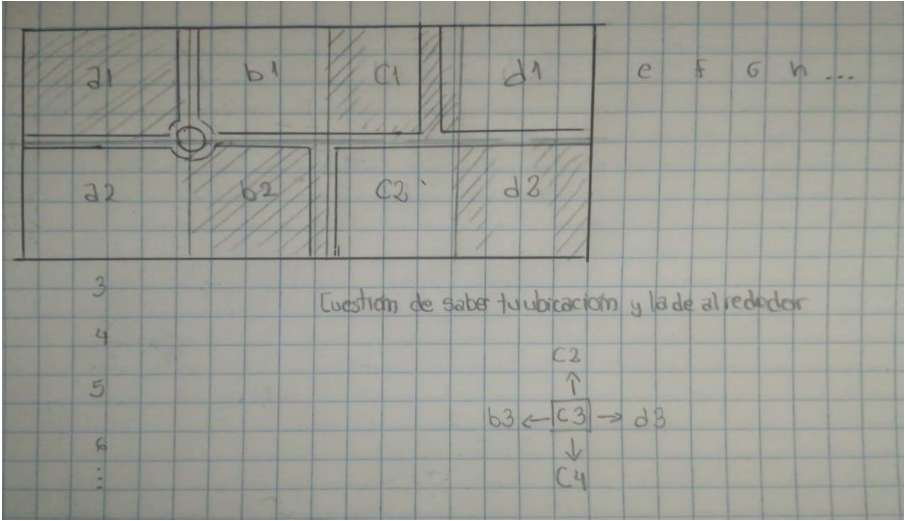
Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

05

Nombre:	Cityphy
Descripción	Es un servicio que buscamos ofrecer que engloba a todo el mundo, ayuda a evitar a que las personas se pierdan en ciudades que no conozcan, tanto como las personas que viven en el mismo lugar así como los extranjeros.
Esquema	 <p>Puedes conocer el código de la casilla al frente tuyo a lado de las puertas o incluso pintado en las pistas, así podrás conocer las casillas siguientes a esas y saber si es el lugar donde quieres ir.</p>
Elementos clave	Nuestro servicio será totalmente gratis, lo que nos diferencia es que no es necesaria una aplicación, sin embargo, los que la requieran podrán obtenerla en la tienda.
Costes de producción	En sí no costaría mucho debido a que no hay algo material, sin embargo puede que nos lleve tiempo la capacitación para quienes aún no entiendan la idea.
Técnicas de producción	En realidad no es nada complicado, tampoco afectará al medio ambiente en realidad, lo único que requerimos de la gente es que tenga conocimiento del método Excel.
Dificultades en la producción	Puede ser medio complicado debido a que es un servicio el cual tratamos de dar a entender.
Aspectos legales	No habrá algo que incumpla con las normas, debido a que no nos aprovechamos de los clientes que podríamos tener.

ACTIVIDAD 5:
PROTOTIPO

Grupo

Nota:

App./Nom.:

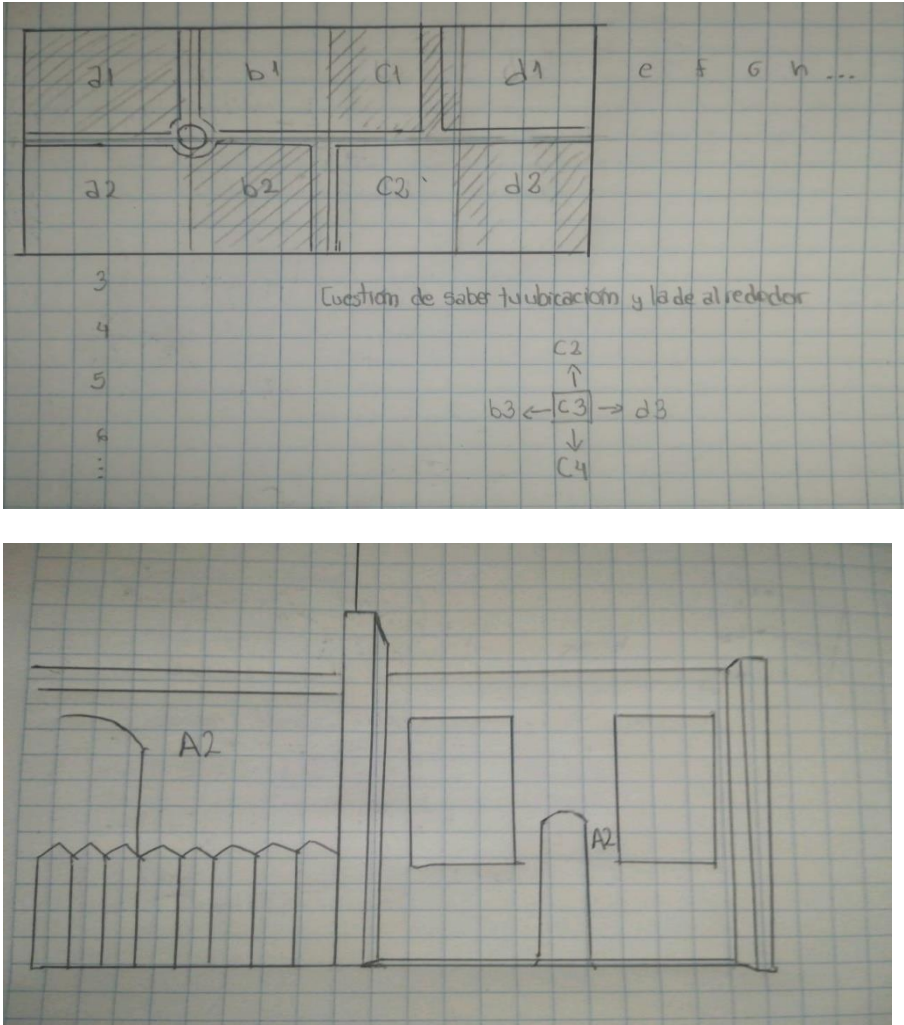
Fecha:

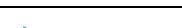
Actividad. Nº

05

VI. DESARROLLO DEL CRITERIO 5:

2. Saber sintetizar los valores y elementos claves del prototipo para utilizarlos como mecanismos de comunicación.


NOMBRE	Cityphy
DESCRIPCIÓN	Es un servicio que no busca ser usado en una aplicación para ser conocido, de hecho ayuda a todo tipo de personas solucionando las pérdidas de las personas así como mejorando el turismo
ESQUEMA	 <p>Como se ven la imagen las casas están marcadas por celdas similares a las de Excel, así por cada letra del abecedario podrá saber dónde está y como buscar un lugar seguro.</p> <p>Puedes conocer el código de la casilla al frente tuyo a lado de las puertas o incluso pintado en las pistas, así podrás conocer las casillas siguientes a esas y saber si es el lugar donde quieres ir.</p>

 <div>TECSUP</div> <div>Pasión por la Tecnología</div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106		
				Página 9		
ACTIVIDAD 5:						
PROTOTIPO						
		Grupo				
Nota:	App./Nom.:		Fecha:	Actividad. Nº	05	

PRODUCCIÓN	<p>Nuestro servicio es totalmente gratis, diferenciándonos de otras apps es que no es necesaria tal app, pero los que la necesiten pueden obtenerla cuando gusten con conexión a internet.</p> <p>No nos costará demasiado, pero sí que llevará tiempo debido a las campañas que necesitemos realizar.</p> <p>No incumplimos algunas otras normas que no se nos haya propuesto anteriormente, es una nueva forma de ubicación.</p>
------------	--

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

- Hemos observado reacciones favorables a nuestros entrevistados lo que nos da buenos indicios.
- Observamos que nos hace unas cuantas reparaciones en nuestras ideas para lograrlas hacer mejor hacia los usuarios.
- Nos dimos cuenta de que realizar un proyecto para el gusto de los demás puede resultar algo complicado si no se obtiene lo necesario.
- Algo que no habíamos contemplado, pero mediante esta actividad notamos que utilizaremos la herramienta Excel.
- A través de la entrevista deducimos que nuestra App será muy usada probablemente si hay.
- No es suficiente integrar una idea, es necesario conocer la opinión de las demás personas respecto a ello.
- El no formular preguntas directas y sencillas a los entrevistados puede generar desinterés por parte de ellos y respuestas vacías.
- Es importante organizar la información recopilada en algún tipo de organizador, por ejemplo, un cuadro estadístico.
- Es importante seleccionar al público entrevistado según sus preferencias para saber en cual tipo tendrá mayor impacto nuestro producto.
- Las personas muchas veces tienen miedo de ser entrevistadas, por tanto, la labor se tornó un tanto difícil.

	PROYECTO DE INNOVACIÓN		Nro. DD-106	
			Página 10	
ACTIVIDAD 5:			PROTOTIPO	
Nota:		App./Nom.:		Fecha:
				Grupo
				Actividad. Nº
				05
<p> VIII. <u>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.)</u> </p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificamos las necesidades de conocimiento experto derivadas del prototipo • Reconocimos que nos faltan temas por aprender para el desarrollo de nuestra App. • “LA MALLA RECEPTORA DE INFORMACION” nos facilitó la recopilación de información. • Concluimos que es necesario hacer entender a los demás posibles usuarios para que entiendan la idea. • Entendemos que necesitamos de la opinión de los demás para poder avanzar en nuestro proyecto. • Aplicamos el concepto de prototipo como herramienta de validación y aprendizaje los que nos permitió desarrollar con más amplitud nuestro proyecto. • Se utilizó información técnica para consolidar el prototipo. • Se aprendió a sintetizar los valores y elementos claves del prototipo para utilizarlos como mecanismos de comunicación. • Se describió el tipo de prototipo a utilizarse para nuestro proyecto. • Se formuló a más detalle la creación de un APP por medio del presente laboratorio. 				