

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## ACTIVIDAD N° 03

### "OPORTUNIDADES"

<b>Alumnos:</b>		1.- Galindo Oviedo, Joseph Alfredo 2.- Jean Piero Andre Bernabe Huanca 3.- Mendoza Aguilar, Elard Alonso 4.- Cáceres Riveros, Roger Percy 5.- Sánchez Polanco, Bruno Daniel				
<b>Grupo</b>	:	<b>A-B</b>	<b>Docente:</b> <b>Juan Diego Ernesto Cerrón Salcedo</b>		<b>Nota:</b>	
<b>Semestre</b>	:	<b>3</b>				
<b>Fecha de entrega</b>	:			<b>Hora:</b>		

ACTIVIDAD 3:

**OPORTUNIDADES**

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

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?**

- *Que actualmente hay diversos tipos de aplicaciones de tipo GPS, sin embargo muestra puras pistas o calles.*
- *La gente, mayormente extranjeros, suelen perderse por ser nuevos en las ciudades, aunque ello no excluye a los que viven, sin embargo no son de salir mucho.*

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

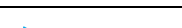
- *Según en internet se pueden apreciar métodos o incluso GPS desde vehículos, esto ya ha sido resuelto por compañías expertas en ello, sin embargo, no todos cuentan con un celular o un GPS.*
- *En la actualidad tenemos muchas Apps que nos ayudan a llegar al lugar que queremos ir tales como **"GOOGLE MAPS"***

**¿Qué no sabemos?**

- *Si es que habría más compañías ya exponiéndose en un resultado buscado por nosotros.*
- *Cómo organizar algunos tipos de ciudades los cuales tienen muchas ramas de pistas.*

**¿Qué capacidades tenemos como equipo?**

- *No nos rendimos aun cuando no lo requiera el caso.*
- *Tenemos una visión que no nos permite dar la vuelta atrás.*
- *Todos los miembros del equipo somos capaces de utilizar computadoras, programas.*

 <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?


*Centrándonos en nuestra ciudad Arequipa o incluso otros lugares visitados usualmente, nos damos con la impresión de que hay personas, taxistas o incluso extranjeros que nos cuestionan donde queda tal lugar, algunos no podremos responder adecuadamente, sin embargo es un problema grave.*

### IV. DESARROLLO DEL CRITERIO 3:

- Saber realizar la búsqueda de información de forma sistemática.

PROBLEMA: Mala localización.

1	QUÉ	Una localización mediante un tipo de coordenadas.
	COMO	Obtener una mayor información sobre las pistas y ciudades, las cuales nuestros compañeros ya andan en el caso.
2	QUÉ	Buscar un entendimiento en cuestión de números con letras.
	COMO	Buscando un método bastante factible, donde solo sería necesario el uso de razón, apoyándonos de cierta manera con el programa Excel
3	QUÉ	Una aplicación para cel.
	COMO	Teniendo información sobre cómo crear una aplicación que no sea difícil de entender.
4	QUÉ	Coordenadas en pistas en vez de nombres.
	COMO	Si bien puede parecer una idea loca, para algunos es bastante difícil recordarse los nombres de ciertas ciudades, por eso los nombres, aunque no esté muy aceptado cambiarlos, puede ser reemplazados o implementados ciertos dígitos.
5	QUÉ	Unión de personas para la contribución de dar coordenadas a las ciudades
	COMO	Posible hacer una campaña donde se pueda obtener toda la ayuda posible, por eso podemos ayudarnos de nuestra página web para ser vistos alrededor de todos. <a href="https://rorschock.github.io/Proyecto_de_Innovaci-n/index.html">https://rorschock.github.io/Proyecto_de_Innovaci-n/index.html</a>

	<b>PROYECTO DE INNOVACIÓN</b>		Nro. DD-106	
			Página 3	
ACTIVIDAD 3:			<b>OPORTUNIDADES</b>	
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Grupo	Actividad. Nº
			03	

**V. DESARROLLO DEL CRITERIO 4:**

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):

*Poder dar una mejor información y entendimiento hacia los ciudadanos y extranjeros y tal vez siendo de las mejores opciones para aumentar el turismo en un futuro por un mejor orden.*

**VI. DESARROLLO DEL CRITERIO 5:**


5. Conocer y aplicar técnicas de creatividad.

Explicar en qué consiste la técnica del SCAMPER:

*Aporta ideas para los servicios o procesos siendo el medio algunas preguntas conformando dicha técnica.*

*Los pasos para identificar el problema son los siguientes:*

- **Sustituir:** *¿Podemos cambiar los nombres de las calles?*
- **Combinar:** *¿Podríamos agregarle las coordenadas a los nombres de ciudades, así no se pierden? ¿Será beneficioso hacer una combinación de nombre más coordenada?*
- **Adaptar:** *¿Existen coordenadas más fáciles de entender? ¿Habrá ya alguna idea en otro lugar que busque el mismo objetivo con la ciudad? ¿Es necesario usar las coordenadas?*
- **Modificar:** *¿Sería bueno usar los números o las letras primero? ¿Será difícil con las calles más largas?*
- **Dar otro uso:** *¿Podría utilizarse la idea para juegos?*
- **Revertir:** *¿Habría una mejor manera de entendimiento? ¿se puede agregar algún otro elemento?*

	<b>PROYECTO DE INNOVACIÓN</b>		Nro. DD-106	
			Página 4	
ACTIVIDAD 3:			<b>OPORTUNIDADES</b>	
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Grupo	Actividad. Nº
			03	

**VII. DESARROLLO DEL CRITERIO 6:**

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 de todas las formas posibles en qué puedes alterar un producto.

**SUSTITUIR:**

- ¿Podemos cambiar alguna parte?  
Los nombres de las ciudades más que todo, o en otro caso añadirles las coordenadas.
- ¿Qué es lo que realmente nos molesta? ¿Qué le sobra?  
Que no sería un proceso de noche a la mañana, no solo es una ciudad ni un pequeño pueblo el que se quiere cambiar.

**COMBINAR:**

- ¿Podemos hacer algo más al mismo tiempo?  
Si es que es al momento de buscar las coordenadas, también podríamos buscar programadores para ayudarnos en la aplicación.
- ¿Qué le podemos añadir para que funcione mejor?  
Un método GPS o también un método de que las personas serias puedan trabajar ayudándonos en el proceso.

**ADAPTAR:**

- ¿Existe algo diferente que cumpla con el mismo objetivo?  
Los rastreadores GPS, incluso la aplicación Uber cuenta con un sistema para sus vehículos.
- ¿Podemos utilizarlo para otros usos?  
Puede ser ideado también para los videojuegos, ya sea en los que tengan ciudades.

**MODIFICAR:**

- ¿Qué ocurre si es cien veces más grande, más pesado, más lento?  
En este caso, no sería una pregunta tan exacta, sin embargo, podremos referirnos a la aplicación, la cual si es bastante compleja, no será de mayor utilidad cuando las personas estén en apuros.

**ACTIVIDAD 3:**
**OPORTUNIDADES**

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

03

- ¿Qué ocurre si es cien veces más pequeño, más ligero, más rápido?  
La aplicación, siendo ligera, sin tantas complicaciones sería muy efectivo para personas en una maratón, aunque claro, si decide sacar el celular.

**DAR OTRO USO:**

- ¿Podemos utilizar las partes de forma separada? ¿Para qué podrían servir?  
De hecho sí, la aplicación no necesariamente tiene que ser usada al instante para uno darse cuenta donde está, es el beneficio de que las calles tengan también sus propios nombres, incluso pintados en las pistas.

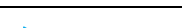
**REVERTIR:**

- ¿Cómo podríamos conseguir un resultado que fuese el contrario al actual? ¿Para qué serviría?  
Podría servir para mejorar la inteligencia espacial o incluso numérica en ciertos casos.

**VIII. DESARROLLO DEL CRITERIO 7:**

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

IDEA	PRECISIÓN	EFICIENCIA	VIABILIDAD	TOTAL	RANKING
Ahorrador de tiempo	4	5	4	13	1
Aumentar una mejor comprensión en las ciudades.	3	2	3	8	7
Evitar pérdidas de localizaciones.	4	4	4	12	2
Otorga mejor organización en las calles.	3	3	4	10	5
Mejorar el servicio de localización.	3	4	4	11	4
Otorga un mejor método de búsqueda.	2	4	3	9	6
Estudiar las calles de Arequipa	3	5	4	12	3

 <div>TECSUP <small>Pasión por la Tecnología</small></div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106		
				Página 6		
ACTIVIDAD 3:						
OPORTUNIDADES						
		Grupo				
Nota:	App./Nom.:		Fecha:	Actividad. Nº	03	

Las ideas seleccionadas fueron:

- 1- Ahorrador de tiempo.
- 2- Evitar pérdidas de localizaciones.

GUÍA: LA OPORTUNIDAD

**Siguiendo el esquema de preguntas que les facilitamos a continuación, describe de forma sintética cuál es la oportunidad que habéis creado y lo que les ha llevado a seleccionarla.**

*¿Qué solución propone? ¿En qué consiste?*

*Consiste en ahorrar el tiempo en las personas al momento de que ya no tendrían que mirar o preguntar en todo momento sobre dónde andar.*

*¿Cómo soluciona el problema que tenía planteado?*

*Es prácticamente una de las soluciones que otorgaría la aplicación o el tan solo saber la coordenada donde se anda presente.*

*¿Cómo se diferencia de soluciones que actualmente ya existen? ¿Por qué cree que su solución es mejor o bien será la primera en funcionar?*

*Hasta donde se conozca, no hay un programa donde hayan coordenadas, sin embargo, si hay GPS o rastreadores u aplicaciones similares, lo que buscamos nosotros es que no sea tan necesario usar esos métodos electrónicos, aunque no omitiremos crear alguno, por si las dudas.*

*¿Puede hacer un prototipo? ¿Está a su alcance el conseguirlo?*


*Por el momento no sería posible debido al tiempo en el instituto y la capacidad de encontrar un buen programador.*

*¿Hay algún motivo especial por el que haya seleccionado ésta solución?*

*Sí, es un método por el cual le veo más factible para beneficiar el tiempo.*

#### LA OPORTUNIDAD

**La solución consiste en proporcionar y buscar un equipo de programadores el cual ayude a diseñar una aplicación y otra para ser añadidos datos a éste ya siendo la información proporcionada por los mismos usuarios que quieran contribuir.**

	<b>PROYECTO DE INNOVACIÓN</b>		Nro. DD-106	
			Página 7	
ACTIVIDAD 3:				
<b>OPORTUNIDADES</b>				
Nota:		App./Nom.:	Fecha:	Grupo
				Actividad. Nº 03
<p> <b>IX. <u>OBSERVACIONES (describir los hechos más importantes, problemas, o errores generados en esta experiencia)</u></b> </p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Ayudará mucho más en el orden de los estacionamientos.</li> <li>2.- Algunas personas no respetaran con las indicaciones de los códigos o tal vez no los entenderán.</li> <li>3.- Puede complicar el tráfico para el estacionamiento a través de los códigos.</li> <li>4.- No será tan económico para poner los códigos en cada calle y cada distrito.</li> <li>5.- Se tendrán que poner algunos letreros que indiquen como es que funciona este método a través de códigos.</li> </ol> <p> <b>X. <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></b> </p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Se logró comprobar que el método SCAMPER realmente funciona para idear bien la solución.</li> <li>2.- Se logró buscar información respecto a nuestro problema</li> <li>3.- Se hizo un mapa de conocimiento.</li> <li>4.- Se logró asumir que la creatividad es una técnica la cual puede moldearse.</li> <li>5.- Se entendió que el proceso creativo se orienta en función de un análisis previo del problema.</li> </ol>				