

PROYECTO DE INNOVACIÓN

ACTIVIDAD N° 03

“OPORTUNIDADES”

Alumnos:	1.- Marco Erick Laura Mamani 2.- Cristhian Gustavo Jarita Apaza 3.- José Enrique Yagua Beltrán					
Grupo	:	B				Nota:
Semestre	:	III				
Fecha de entrega	:			Hora:		

ACTIVIDAD 3:

OPORTUNIDADES

Grupo

B

Nota:

App./Nom.: Laura Marco – Yagua José – Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. N°

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 sobre el problema?	¿Quién lo ha resuelto o ha resuelto algo similar?
<ul style="list-style-type: none"> - La falta de comunicación - Poca socialización de las personas 	<ul style="list-style-type: none"> - Las redes sociales son una alternativa no Recomendable - Talleres de oratoria
¿Qué no sabemos?	¿Qué capacidades tenemos como equipos?

ACTIVIDAD 3:

OPORTUNIDADES

Grupo

B

Nota:

App./Nom.: Laura Marco – Yagua José – Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. N°

03

- Por qué las personas se vuelven Antisociales
- Como hacer que las personas tengan interacción entre ellas.

- Unidad
- Perseverancia
- Compromiso

III. DESARROLLO DEL CRITERIO 2:

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?

☆ Lo que origina este problema de poca socialización es que las personas no son capaces de expresar lo que sienten, lo que quieren, resumidamente no saben cómo dar sus opiniones cuando se encuentran en un ambiente donde tienen que trabajar en equipo.

☆ Esto puede deberse a problemas en su niñez; como sabemos en esta etapa los niños aprenden ciertas capacidades, pero cuando se vive en un entorno muy conservador muchas de estas capacidades se reprimen, una de estas es la de socializar.

☆ Ahora y más común es que por las redes sociales se hagan encuentros Virtuales y no tanto presenciales, pero debemos darle un mejor uso a esa red social y con las opciones que estas nos ofrecen tener encuentros más frecuentes.

ACTIVIDAD 3:

OPORTUNIDADES

Grupo

B

Nota:

App./Nom.: Laura Marco – Yagua José – Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. Nº

03

IV. DESARROLLO DEL CRITERIO 3:

3. Saber realizar la búsqueda de información de forma sistemática.

QUÉ HEMOS ENCONTRADO

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

Qué: Facebook

Cómo: Este permite tener un círculo social global, por medio de archivos multimedia que son compartidos de manera pública.

Qué: Whatsapp

Cómo: Permite comunicarnos con las personas con las que interactuamos día a día.

Qué: Talleres de oratoria

Cómo: De esta manera tenemos contacto con las personas de manera directa.

Qué: Aplicación tipo Tinder

Cómo: Esta permite tener encuentros presenciales entre dos personas y de una manera agradable, esto puede ser provocando a ambas partes un objetivo en común.

Qué: Eventos sociales

Cómo: En estos lugares la interacción es continua es muy recomendable pero la mayoría de gente no se atreve a relacionarse con otras esto por el miedo.

ACTIVIDAD 3:

OPORTUNIDADES

Grupo

B

Nota:

App./Nom.: Laura Marco – Yagua José – Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. N°

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):

El objetivo será que las personas tengan la oportunidad de interactuar con otras por medio de un rol de juegos a través de una app y en el que ambas partes tengan que aportar para lograr un objetivo en común llegando a un punto culminante donde ambas personas puedan tener un encuentro agradable ya habiendo trabajado juntos. Esto ayuda a que las personas sean más abiertas al momento de socializar.

VI. DESARROLLO DEL CRITERIO 5:

5. Conocer y aplicar técnicas de creatividad.

Explicar en qué consiste la técnica del SCAMPER:

La técnica del SCAMPER consiste en alterar una idea ya establecida añadiendo un nuevo componente sin necesidad de que varíe el producto principal.

ACTIVIDAD 3:

OPORTUNIDADES

Grupo

B

Nota:

App./Nom.: Laura Marco – Yagua José – Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. N°

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 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?

VIII. DESARROLLO DEL CRITERIO 7:

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

VALORACIÓN DE IDEAS

- 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).

Objetivo:

Recordad que podéis generar nuevas ideas combinando otras dos o más.

ACTIVIDAD 3:

OPORTUNIDADES

Grupo

B

Nota:

App./Nom.: Laura Marco – Yagua José – Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. Nº

03

Objetivo: Encontrar entre nuestras opciones una forma diferente y más activa de socializar con las personas.

IDEAS	PRECISIÓN	EFICACIA	VIABILIDAD	TOTAL	RANKING
Redes sociales	5	2	3	10	3
Asistir a talleres de oratoria	3	1	5	9	4
Usar una app tipo Tinder	5	3	5	13	1
Asistir a eventos sociales	5	4	3	12	2

Las ideas seleccionadas son:

- Usar una app similar a Tinder.
- Asistir a eventos sociales.

GUÍA: LA OPORTUNIDAD

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

- ¿Qué solución proponéis? ¿En qué consiste?
- ¿Cómo soluciona el problema que tenáis planteado?
- ¿Cómo se diferencia de soluciones que actualmente ya existen? ¿Por qué creéis que vuestra solución es mejor o bien será la primera en funcionar?
- ¿Podréis hacer un prototipo? ¿Está a vuestro alcance el conseguirlo?
- ¿Hay algún motivo especial por el que hayáis seleccionado esta solución?

ACTIVIDAD 3:

OPORTUNIDADES

Grupo

B

Nota:

App./Nom.: Laura Marco – Yagua José – Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. N°

03

LA OPORTUNIDAD:

La solución propuesta está basada en una aplicación. Consiste en que dos personas sin necesidad de conocerse pero que se encuentren en un mismo lugar a la vez puedan desarrollar ciertos juegos que la app propone, estos son como retos que se les brinda a ambas partes. Teniendo como resultado final un encuentro frente a frente entre los participantes, y ya habiendo interactuado de manera grupal esto permitirá un encuentro agradable.

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

1. Puede haber diferentes causas cuando una persona no entra en un ambiente sociable.
2. Se quiere desarrollar una aplicación que sea de fácil interacción.
3. Las personas que no cuentan con la capacidad de socializar presentar mayores inconvenientes en un entorno laboral.
4. Podemos ayudar a este tipo de personas brindándole confianza, ya que todo parte de esa virtud.

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. Es muy importante desarrollar la capacidad de socializar, nos ayuda a crecer como personas.
2. Las actuales redes sociales no ayudan mucho con la solución del problema planteado.
3. Las interacciones directas en reuniones sociales no son una opción muy convincente con personas que padecen de timidez
4. El método ESCAMPER es de mucha ayuda cuando queremos solucionar problemas como este. Tomar una idea ya generada como las redes sociales y añadirle diferentes opciones en pro de la misma.