


PROYECTO DE INNOVACIÓN

ACTIVIDAD N° 03

"OPORTUNIDADES"

Alumnos:	1.- José Luis Quilca Abarca 2.- Michael Thea Pizarro 3.- Maria Esperanza Condori Pauca			
Grupo	:	C - 20	Nota:	
Semestre	:	III		
Fecha de entrega	:	<input type="text"/> <input type="text"/>		
			Hora:	<input type="text"/> <input type="text"/>

	PROYECTO DE INNOVACIÓN		Nro. DD-106	
			Página 1 / 13	
ACTIVIDAD 3:				
OPORTUNIDADES				
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Grupo	Actividad. Nº
				01

I. OBJETIVOS:

- Criterio 1. Definir el problema, así como el escenario para poder enunciar una solución (paso 4 de la guía).
- Criterio 2. Descripción de la eficiencia, relevancia y viabilidad de nuestra solución.
- Criterio 3. Agregar más escenarios a la matriz del problema
- Criterio 4. Aplicar criterios de toma de decisiones junto a su enunciado (paso 6-7 de la guía).
- Criterio 5. Definición de SCAMPER.
- Criterio 6. Aplicar SCAMPER a la solución que hemos encontrado frente a nuestro problema.
- Criterio 7. Valoración de ideas y enunciados de oportunidad (paso 12 de la guía).

II. DESARROLLO DEL CRITERIO 1:

III. DESARROLLO DEL CRITERIO 2:

Solución:

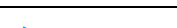
- Desarrollar, implementar y verificar un sistema el cual nos permita monitorear todos los equipos eléctricos así como

- ✓ Reducir el tiempo que uno emplea en dirigirse hasta los equipos eléctricos a encenderlos y apagarlos.
- ✓ Controlar el consumo de energía, así como su funcionamiento en tiempo real, previniendo de esa manera consumos excesivos de energía y su correcto funcionamiento.
- ✓ Detectar fallas de equipos electrodomésticos antes de que causen pérdidas o consumos excesivos de energía eléctrica, a demás de poder monitorear el tiempo ectivo de cada electrodoméstico
- ✓

los no eléctricos de manera remota, sin la necesidad de dirigirse hasta los equipos sino desde el lugar en que se encuentre.

DESARROLLO DEL CRITERIO 3:

- Saber realizar la búsqueda de información de forma sistProblema
 - Problema:
 - qué - encender y apagar .
 - Cómo - encendiendo y apagando los artefactos de manera remonta y con alto rango de control, esto mediante un controlador central dentro de la casa conectado a un teléfono móvil, permitiendo poder tomar el control desde cualquier punto de la casa, oficina o departamento..
 - Qué - control de consumo.
 - Cómo - poder observar en tiempo real el consumo de energía, así como el tiempo encendido además de poder activar modo ahorro (solo en equipos con esta opción de configuración).

 <div>TECSUP</div> <div>Pasión por la Tecnología</div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106		
				Página 2 / 13		
ACTIVIDAD 3:						
OPORTUNIDADES						
		Grupo				
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Actividad. Nº	01		

Qué - funcionamiento

Cómo - tener en tiempo real el funcionamiento de cada artefacto eléctricos así como los sensores en los no eléctricos para poder recibir cualquier tipo de problema para su rápida solución

IV. DESARROLLO DEL CRITERIO 4:

- Entender que el proceso creativo se orienta en función de un análisis previo del problema.
crear un_codigo el cual lo podamos implementar en un controlador, diseñar una app con una interfaz gráfica de fácil uso y configuración además de un centro de ayuda o soporte para así poder dar soluciones rápidas y lo más seguras posibles a nuestros clientes.

V. DESARROLLO DEL CRITERIO 5:


SCAMPER:

creada por Bob Eberlee, es una técnica que forma parte del brainstorming y también considerado como un método para poder obtener nuevos puntos de idea, generar ideas y posibles soluciones de manera rápida, ordenada y con una guía con la que podamos descartar las que son innecesarios.

VI. DESARROLLO DEL CRITERIO 6:

Objetivo: transformar una casa común a una casa del futuro (casa domótica)

Sustituir	Modificar
<p>¿Podemos cambiar alguna parte ?</p> <p>No, ya que el controlador solo es para controlar, lo que sí podríamos hacer es agregar más opciones de control como apagar y encender a una hora determinada.</p> <p>¿Que es lo que realmente nos molesta ?</p> <ul style="list-style-type: none"> Poder encontrar sensores adecuados para cada artefacto Compilar un código que nos permita obtener lo que deseamos con pocos errores 	<p>¿Qué ocurre si es cien veces más grande, más pesado o más lento ?</p> <p>Si fuera muy lento demoraría en poder realizar las acciones enviadas desde el móvil, perdiendo más clientes.</p> <p>¿ qué ocurre si es más ligero ?</p> <p>Sería más pequeño lo cuál nos convendría ya que ocuparía menos espacio dentro de las viviendas, oficinas o departamento.</p>
Combinar	Dar otro uso


 TECSUP <small>Persegi Para la Tecnología</small>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106			
				Página 3 / 13			
ACTIVIDAD 3:							
OPORTUNIDADES							
Nota:		App./Nom.:		Fecha:		Grupo	
						Actividad. Nº	01

<p>¿ podemos hacer algo más ?</p> <p>Sí, podemos agregar sensores de temperatura y de movimiento el cual se podrá saber mediante un mensaje de texto al móvil o directamente visualizar de la app.</p> <p>¿ qué le podemos añadir para que funcione mejor ?</p> <p>Una interfaz gráfica independiente de la app que este conectada a una base de datos, de este modo poder obtener mas rápida información.</p>	<p>¿ podemos utilizar las partes de forma separada ?</p> <p>¿ para qué podría servir ?</p> <p>No, porque todos están unidos a un controlador el cual esta diseñado y configurado para un funcionamiento específico el cuál no se puede alterar.</p>
Adaptar	Reinvertir
<p>¿ existe algo diferente que cumpla el misma objetivo?</p> <p>Sí existen, pero en general solo controladores con un control remoto, mas no unidos a una app.</p> <p>¿ podemos utilizarlo de otro modo ?</p> <p>No, ya que las funciones son específicas.</p>	<p>¿ cómo podríamos conseguir un resultado que fuese diferente al actual ? ¿ para qué serviría ?</p> <p>No...</p>

VII. DESARROLLO DEL CRITERIO 7:

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

Idea	Precisión	Eficiencia	Viabilidad	Total	Ranking
Encontrar un controlador capaz de reconocer todo tipo de artefacto eléctrico así como sensores para los no eléctricos.	5	4	5	14	1
Desarrollar un código de programación que cumpla con los requisitos necesarios para poder cumplir las expectativas como empresa (clientes satisfecho) y a los usuarios (un buen producto y el adecuado a sus necesidades).	4	5	4	13	2
Ejecutar un plan de ventas.	5	3	3	11	<u>5</u>
Promocionar nuestro producto a diferentes clientes de acuerdo a sus necesidades y condición social.	3	4	3	10	<u>6</u>
Tener un centro de atención al cliente online y mediante línea telefónica.	4	4	4	12	<u>4</u>

	PROYECTO DE INNOVACIÓN		Nro. DD-106	
			Página 4 / 13	
ACTIVIDAD 3:			OPORTUNIDADES	
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Grupo	Actividad. Nº
				01
<p>VIII. <u>OBSERVACIONES (describir los hechos más importantes, problemas, o errores generados en esta experiencia)</u></p> <p>1.- para encontrar el problema na solucionar en nuestro proyecto tuvimos que ponernos en el lugar de nuestros posibles clientes.</p> <p>2.- de los problemas encontrados tuvimos que escoger una solución más sertera y acorde al problema.</p> <p>3.- SCAMPER nos permite encontrar soluciones mas ordenas y de mayor a menor relevancia según nuestro conflicto</p> <p>4.- puntuar las ideas generadas para solucionar el problema es muy importante ya que mediante esto nosotros podemos darles un orden y priorizarlos.</p> <p>5.- realizar todo este proceso toma su tiempo.</p> <p>IX. <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> <p>1.- la empaltia para solucionar problemas es muy importante ya que mediante esta podremos encontrar múltiples ideas las cuales pueden ser un comienzo para un futuro negocio a un grupo exclusivo de personas.</p> <p>2.- SCAMPER es un método para ordenar ideas generadas mediante éste.</p> <p>3.- es muy importante tener en claro el objetivo a satisfacer como empresa ya que solamente así nos abocaremos a un solo punto.</p> <p>4.- tener un plan ordenado de nuestras ideas nos ayudará a cumplir más rápido nuestro objetivo.</p>				