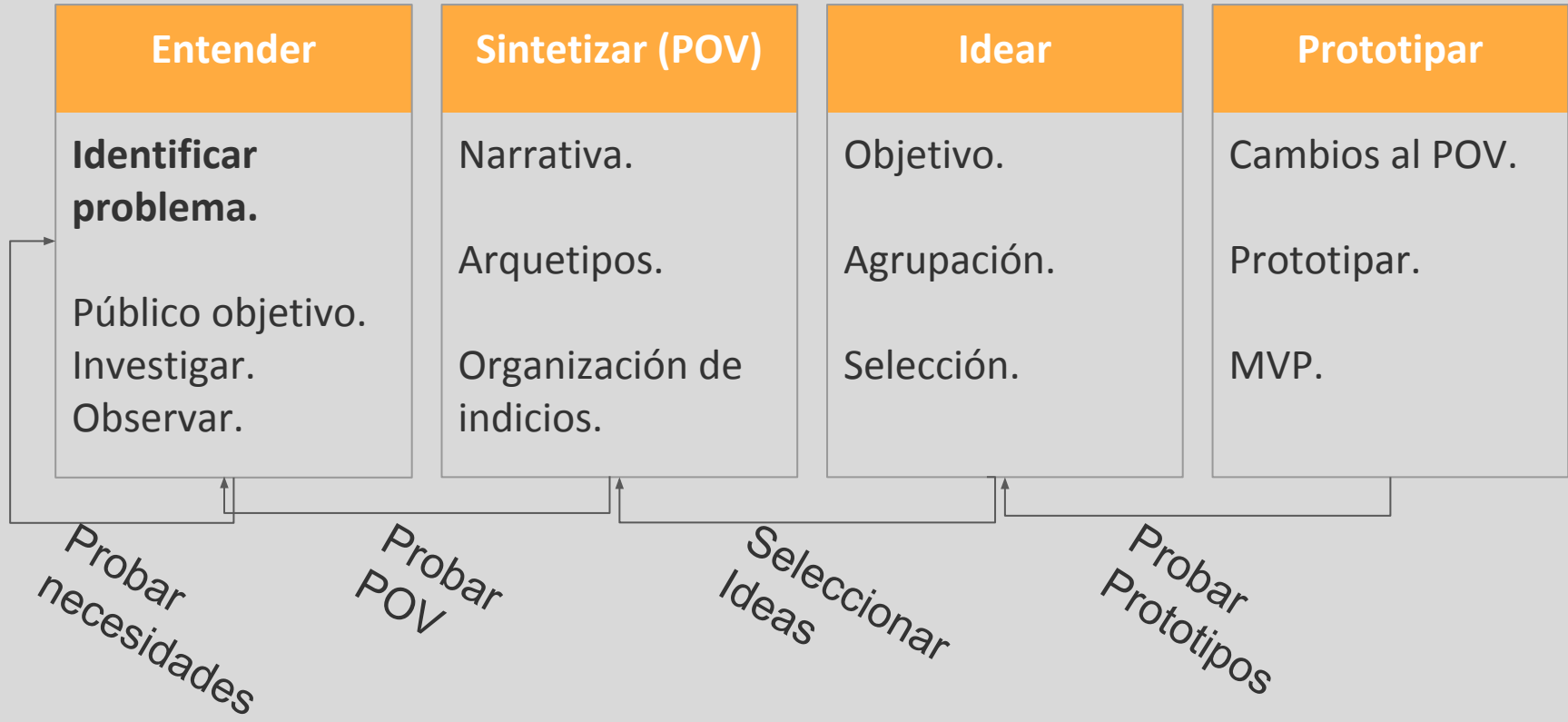


Taller 4 - Clase 2

Definición del problema

Metodología del curso



Características de la definición de un problema



Concisa

Medible

Generalizable

Preguntas que se resuelven con la definición del problema

- ¿Cuál es problema?
- ¿Quién tiene el problema?
- ¿Dónde ocurre el problema?
- ¿Cuándo ocurre el problema?
- ¿Qué impacto tiene el problema?

Condiciones para la definición del problema

- **Relación de dos variables o más.**
 - Los jóvenes, las drogas y la depresión
 - Los juegos, adquisición de usuarios y retención de usuarios
 - El tiempo de render y el tipo de animación.
- **Limites**
 - Geográficos
 - Organizacionales
 - Segmentos
- **A quién afecta**
 - Grupo de personas a las que el problema les afecta su calidad de vida

Analicemos definiciones de problemas:

Trafico ilegal de iguanas

“Las iguanas corresponden al 13% de los reptiles afectados por el tráfico ilegal de fauna en Colombia. Aproximadamente 9 de cada 10 iguanas traficadas mueren, ya sea mientras se comercializan o al extraer forzosamente sus huevos, las que se logran vender representan un riesgo para sus dueños ya que el 90% son portadoras de salmonella”

Variables

Limites

A quién afecta

“Las iguanas corresponden al 13% de los reptiles afectados por el tráfico ilegal de fauna en Colombia. Aproximadamente 9 de cada 10 iguanas traficadas mueren, ya sea mientras se comercializan o al extraer forzosamente sus huevos, las que se logran vender representan un riesgo para sus dueños ya que el 90% son portadoras de salmonella”

Variables

Reptiles,
actividades
ilegales,
consecuencias

Limites

Colombia,
iguanas

A quién afecta

Personas e
iguanas

Analizamos definiciones de problemas:

Jugadores profesionales de videojuegos en latinoamérica

La falta de compromiso de los jóvenes para ser un jugador profesional de E-sport en Latinoamérica. Porque los jóvenes no se dedican y le ponen seriedad a este asunto es que no se les da las oportunidades.

Variables

Limites

A quién afecta

Los jóvenes entre los xxx y los xx años que quieren ser jugadores profesionales de E-sport en Latinoamérica no conocen las duras rutinas de entrenamiento que se necesitan para ser un profesional. La cultura latinoamericana aún no considera deportistas profesionales a los jugadores de E-sports, estos factores sumados a la poca capacidad de los servidores para los juegos y los límites de conectividad a internet hace que los Latinos sean poco competitivos a nivel mundial.

Variables

Profesión
E-sports
Ubicación
La cultura
infraestructura

Limites

Latinoamérica

A quién afecta

Jóvenes

Ejercicio, parte 1 de 3

GitHub Linithos

Taller4_20192/BancoProblemas

Ejercicio, parte 2 de 3

1. Elija una definición de la lista o haga su definición, si decide hacerla debe tener la estructura exigida para la clase.
2. Sobre la definición del problema elegida.
 - a. Diga porque es concisa
 - b. Diga porque es medible
 - c. Diga porque es generalizable
 - d. Identifique las variables.
 - e. Identifique los limites.

Ejercicio, parte 3 de 3

4. Diga como la definición del problema responde a las siguientes preguntas:
 - a. ¿A quién afecta?
 - b. ¿Cual es el impacto que sufren las personas, países u organizaciones que tienen el problema?
 - c. ¿Cuándo es un problema? Tiempo o situación
 - d. ¿Dónde ocurre el problema? Lugar.

Ejercicio, parte 4 de 3

5. Busque las fuentes de información de donde provienen los datos de la definición del problema.
6. Actualice la definición del problema: Datos, condiciones de las personas que lo sufren, variables económicas y geopolíticas.