

PROYECTO DE INNOVACIÓN

ACTIVIDAD N° 01

"EMPRENDIMIENTO"

	1 Arias Cabana, Omar						
Alumnos:	2 Ascona Pérez, Marck						
		3 Canales Melón, Joseph					
Alumnos.		4Chuctaya Merma,Cristian					
		5 Gutierrez Huanca, Ronaldo					
Grupo	:	Α					Nota:
Semestre		III	!				
Fecha de entrega	:				Hora:		

<u> </u>	PROYECTO DE INNOVACIÓN		Nro. DD-106	
TECSUP Pasión por la Tecnología			Página 1	
ACTIVIDAD:				
EMPRENDIMIENTO				
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Actividad. №	01

I. OBJETIVOS:

- 1. Entienden que emprender es cuestión de problemas y capacidades según los casos de estudio.
- 2. Identifican sus capacidades para emprender.
- 3. Planifican el Proceso.
- 4. Entienden que emprender es una actividad en equipo.
- 5. En la creación de equipos se asignan roles principales y secundarios.

II. <u>DESARROLLO DEL CRITERIO 1:</u>

1. Entienden que emprender es cuestión de problemas y capacidades según los casos de estudio.

Casos de Estudio	Resumen	Reflexión
Lékué Diebord Turore	Lekue es una empresa que siempre basó sus productos en la silicona, pero a inicios de la década del 2000 pasó por dificultades así como la competencia se hacía mayor. Lekue decidió apostar un fuerte cambio, en sus productos, sin dejar de ser productos de silicona, este cambio le fue bastante bien y en pocos años se convirtió líder mundial en su campo	A veces es bueno dar un fuerte salto o apostar a lo desconocido para generar grandes beneficios, abrir nuevas puertas que nos darán buenas recompensas recompensas.
Richard Turere	Richard Turere era un niño de ocho años, el cual vivía cerca de un parque natural, de este salían leones que iban a su pueblo a atacar a las vacas que suponían un recurso vital para el poblado. Richard probo e intentó varias opciones, hasta el al fin logro inventar un sistema que ahuyentó a los leones.	No debemos dejarnos amilanar por las pocas opciones o recursos, tampoco rendirnos por un intento fallido, la perseverancia es un camino hacia el éxito.
Art Fry y Los Post Its	Art Fry, uno de los muchos trabajadores de la empresa 3M, tenía un problema al caérsele los muchos papeles que le ayudaban en sus libros, así aprovechando una idea de su compañero de un pegamento resistente y fácil de extraer, presentó su idea, la	Por más que las demás personas no crean en nosotros y traten de hundirnos, no rendirnos es la clave para conseguir lo que deseamos, y nuevamente la perseverancia nos ayudara a conseguir nuestras metas y a ser escuchados.

TECSUP Pasión por la Tecnología	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD Página	
ACTIVIDAD:	EMPREN	DIMIENTO			
Nota:	App./Nom.:	Fec	ha:	Grupo Actividad. №	01
		cual fue rechazada, este no se rindió e ideo una estrategia, la cual ayudo a que su invento fuera aprobado.			
Energ	gy Panel	Antonio Marín estaba dedicado profesionalmente a la fabricación de muebles, pero decidió empezar una empresa que ayude ecológicamente utilizando energía pura y solar, así nació Energy Panel, a pesar de la muchas desventajas y dificultades (dejar su ciudad natal). Energy Panel ahora es una gran empresa con muchas exportaciones a muchos países, todo esto gracias a la gran motivación que tuvo, cuando su hija le dio la noticia de que iba a ser abuelo, eso lo impulso a crear algo que ayude a la convivencia y al futuro de su nieto.	existe una propósito impulse a deseemo hará reco hacemos podemos	meta u objetivo a motivación, un que nos ayude a conseguir lo qu s, esa motivació rdar por qué lo porqué no nos dejar vencer po obstáculos y ades.	e e n nos
Ness	presso	hacerse dueño de una patente que después modificó con la idea de vender café de una máquina de la misma calidad que de un local, empezaron desde poco en empresas, exitoso más pe progres hasta con perseve nuestra		ar ser alguien e empieza desd ueño, y así ir ndo poco a poco n mucha pacienc ancia ver como metas y objetivo ndo poco a poco	ia y s se

A TECCIO	PROYECTO DE INNOVACIÓN		Nro. DD-106	
TECSUP Pasión por la Tecnología			Página 3	
ACTIVIDAD:				
EMPRENDIMIENTO				
	Grupo			
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Actividad. №	01

III. <u>DESARROLLO DEL CRITERIO 2:</u>

2. Identifican sus capacidades para emprender.

Integrante	¿Qué les gusta?	¿En qué actividades son realmente hábiles?
Arias Cabana, Omar	Me gusta el futbol, y dispositivos controlados por PLC, me interesa la innovación de procesos y circuitos electrónicos relacionados con la automotriz	En actividades de motrices y conexiones a circuitos.
Ascona Pérez, Marck	Me gusta el deporte, la electrónica y todo aquello que se pueda innovar con esta, me llama mucho la atención la domótica y la automatización de todo proceso, escenario y objetos.	En actividades, donde ponga a prueba mis habilidades motrices y físicas, también en matemáticas y memorizando
Canales Melón, Joseph	Me gusta el deporte, ayudar a las personas, y la electrónica, me apasionan los circuitos controladores y la programación de ellos.	En el deporte y en la realización de textos, informes y actividades informáticas.
Chuctaya Merma, Cristian	Me gusta la electrónica, y la automatización, me interesan los circuitos programables aplicados a la industria y la modernización constante de procesos.	En matemática, programación de placas y diseño de circuitos automatizados programables.
Gutierrez Huanca, Ronaldo	Me gusta la electrónica y la automatización, sistemas con arduino y placas procesadas, sistemas con modelos de placas programables y circuitos en PCB	En el deporte y actividades motrices, diseño de placas en PCB y en programas de diseño(AutocaD)

DROVECTO DE ININOVACIÓN		Nro. DD-106		
TECSUP Pasión por la Tecnología				4
ACTIVIDAD:				
EMPRENDIMIENTO				
			Grupo	
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Actividad. №	01

IV. <u>DESARROLLO DEL CRITERIO 3:</u>

3. Planifican el Proc

ACTIVIDAD	INICIO	FIN	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
Emprendimiento	23-Mar	7-May					
Problemas	7-May	11-May					
Oportunidad	11-May	25-May		X 22 27 0			
Modelo de negocio	25-May	8-Jun					
Prototipo	8-Jun	22-Jun		X 2 3 0			
Mercado	22-Jun	6-Jul					
Informe final	6-Jul	13-Jul		X 12 3 6	X 3 6	x 3 3	

V. <u>DESARROLLO DEL CRITERIO 4:</u>

4. Entienden que emprender es una actividad en equipo.

Uso	Descripción	Esquema	Uso	Descripción	Esquema
Tapar el remolque de carros	Para evitar daños a otros autos con el gancho del remolque		Sujeta llaves	Podemos pegar la pelota a una pared y ponerle un gancho	
cenicero	Al partirla por la mitad, la podemos usar de cenicero		monedero	Al quitarle el relleno, se puede usar como un monedero	
Juguete para mascotas	Podemos usarle como una pelota con la cual juegan nuestras mascotas		Parte superior de palanca de cambios de un auto	Podemos colocarla en la parte superior de una palanca de cambios de un auto	Imagen referencial
Sujetador de cosas pequeñas	Al hacerle un corte a la pelota podemos usarla como sujetador		Como masa de martillo	Podemos cubrir nuestro martillo con la dura pelota de tenis para reemplazar o hacer más grande el área de golpe	SAMPAS OUT OF WITH UTILITY WITH TENNS BALL (Conjugation)

PROVECTO DE ININOVACIÓN		Nro. DD-106		
TECSUP Pasión por la Tecnología				5
ACTIVIDAD:	EMPRENDIMIENTO			
	Grupo			
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Actividad. Nº	01

Cubre candados	Podemos cubrir nuestros candados con nuestra pelota para crear más seguridad	23		Pulseras	Al cortar una tira de la pelota, la convertimos en una pulsera	
-------------------	--	----	--	----------	--	--

Reflexión: Al trabajar en equipo multiplicamos las ideas, y sumamos las posibilidades de llegar a una conclusión o conclusiones, tomando la mejor para el equipo y para el propósito por el cual estamos trabajando como equipo.

VI. <u>DESARROLLO DEL CRITERIO 5:</u>

5. En la creación de equipos se asignan roles principales y secundarios.

Integrante	Rol Principal	Rol Secundario
Arias Cabana, Omar	Creativo	Explorador
Ascona Pérez, Marck	Comunicador	Constructor
Canales Melón, Joseph	Coordinador	Comunicador
Chuctaya Merma, Cristian	Constructor	Creativo
Gutierrez Huanca, Ronaldo	Comunicador	Coordinador

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

- 1.- Para lograr un mejor trabajo, más rápido y eficiente es mejor trabajar en equipo
- 2.-Es mejor definir partes de un proyecto a cada integrante para agilizar la realización de un trabajo
- 3.- Podemos recurrir a métodos y alternativas de internet para guiarnos.
- 4.- No es recomendable dejar los trabajos a último momento.

A TECCIO	PROYECTO DE INNOVACIÓN		Nro. DD-106		
			Página 6		
ACTIVIDAD:					
EMPRENDIMIENTO					
			Grupo		
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Actividad. №	01	

5.- Para un mejor desempeño del trabajo a realizar es recomendable conocer las cualidades y habilidades de cada integrante

- 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>
 - 1.- Logramos entender que el emprendimiento consiste en obstáculos y capacidades
 - 2.-Identificamos nuestras habilidades para emprender
 - 3.- Planificamos los procesos
 - 4.- Logramos entender que el emprendimiento es una actividad en quipo
 - 5.- Asignamos roles primarios y secundarios a los integrantes del equipo