

PROYECTO DE INNOVACIÓN

ACTIVIDAD N° 02

"PROBLEMAS"

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

ACTIVIDAD 2:
PROBLEMAS

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

02

I. OBJETIVOS:

1. Entienden que las oportunidades para emprender se originan en problemas y oportunidades que forman parte de nuestro día a día.
2. Observar la realidad con actitud Crítica.
3. Ser capaces de incorporar los diferentes trabajos individuales a la visión global del equipo.
4. Aplicar como equipo criterios objetivos para la toma de decisiones.

II. DESARROLLO DEL CRITERIO 1:

1. Entienden que las oportunidades para emprender se originan en problemas y oportunidades que forman parte de nuestro día a día.

ESCENARIOS Y PROBLEMAS

ESCENARIOS			
PROBLEMAS	CASA	CALLE	ESCUELA
NO ES FACIL	Limpiar las ventanas	Quedarse parado durante horas	Estudiar sin distracciones
NO ES CÓMODO	El ruido excesivo	Esperar el bus	Las sillas del salón
NO ES RÁPIDO	El internet	El tránsito	Las formaciones
NO ES ECOLÓGICO	Uso de aerosoles	El humo de los carros	La basura después del recreo

Reflexión: El mundo está en constante cambio, por lo que empiezan aparecer más problemas por resolver para dar comodidad a las personas.

ACTIVIDAD 2:
PROBLEMAS

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

02

III. DESARROLLO DEL CRITERIO 2:
2. Observar la realidad con actitud Crítica.
OBSERVACIÓN
ESCENARIOS

PROBLEMAS	CASA	CALLE	ESCUELA	DISCOTECA
NO ES FACIL	Limpiar las ventanas	Quedarse parado durante horas	Estudiar sin distracciones	Hablar con un chica
NO ES CÓMODO	El ruido excesivo	Esperar el bus	Las sillas del salón	La abundancia de personas
NO ES RÁPIDO	Uso de ácidos para hacer PCBs	El tránsito	Las formaciones	El ingreso
NO ES ECOLÓGICO	Usar aerosoles	El humo de los carros	La basura después del recreo	La entrada a una buena discoteca
NO ES SEGURO	Molestar a nuestros padres	Estar al pendiente del celular	Jugar en las escaleras	La basura dejada
NO ES BUENO	Estar mal en los estudiados	Estar distraído	Desaprobar los cursos	Las personas desconocidas
NO ES IDEAL	Ser disciplinado	Ser muy tímido	No prestar atención al profesor	Estar muy al pendiente del celular

ACTIVIDAD 2:

PROBLEMAS

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

02

IV. DESARROLLO DEL CRITERIO 3:

3. Ser capaces de incorporar los diferentes trabajos individuales a la visión global del equipo.

ESCENARIOS						
PROBLEMAS	CASA	CALLE	ESCUELA	DISCOTECA	TERMINAL	BIBIOTECA
NO ES FACIL	Limpiar las ventanas	Quedarse parado durante horas	Estudiar sin distracciones	Hablar con un chica	Comprar un pasaje con demasiada gente	Encontrar el libro que quieres
NO ES CÓMODO	El ruido excesivo	Esperar el bus	Las sillas del salón	La abundancia de personas	EL olor	La escases de asientos
NO ES RÁPIDO	Uso de ácidos para hacer PCBs	El tránsito	Las formaciones	El ingreso	La partida a tu destino	El servicio
NO ES ECOLÓGICO	Usar aerosoles	El humo de los carros	La basura después del recreo	La entrada a una buena discoteca	Los pasajes de larga distancia	Malgastar energía ,dejando las pc encendidas
NO ES SEGURO	Molestar a nuestros padres	Estar al pendiente del celular	Jugar en las escaleras	La basura dejada	El dióxido de carbono emanado por los buses	Pisos resbaladizos
NO ES BUENO	Estar mal en los estudios	Estar distraído	Desaprobar los cursos	Las personas desconocidas	Viajar de madrugada	Hacer bulla
NO ES IDEAL	Ser disciplinado	Ser muy tímido	No prestar atención al profesor	Estar muy al pendiente del celular	Comprar en el último momento los pasajes	Apagar las computadoras incorrectamente

ACTIVIDAD 2:
PROBLEMAS

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

02

V. DESARROLLO DEL CRITERIO 4:
4. Aplicar como equipo criterios objetivos para la toma de decisiones.

PROBLEMA	RELEVANCIA	EFICIENCIA	VIABILIDAD	TOTAL	RANKING
Uso de ácidos para hacer PCBs	5	3	4	12	1
El ruido excesivo	3	2	1	6	5
El humo de los carros	3	2	2	7	4
Esperar el bus	3	2	3	8	3
Encontrar el libro que quieres e las bibliotecas	4	3	3	10	2

El problema seleccionado es: **Uso de ácidos para hacer PCBs**

¿Cuál es el problema? ¿por qué ocurre?

El problema es la elaboración de placas caceras, debido a que son mucho los que estudian la carrera de electronica

¿A quién afecta?

Esto afecta a todos los que estudian cursos relacionados con la electrónica

¿Es un problema grave para ellos?

No, no lo es porque la elaboración de placas caceras no conlleva concecuencias serias, ya que este método ya es muy conocido y a sido usado desde hace mucho tiempo y que se sigue usando

¿Qué les hace pensar que lo pueden solucionar?

Existen muchos videos e información acerca de cómo hacer placas impresas sin usar el método del planchado, es más hay videos que nos muestra como hacer PCBs sin necesidad del ácido.

¿Hay algún motivo en especial por el que lo hayas selecionado?

Este problema nos impulsa a aprender más acerca de nuestra carrera y por otro lado creemos que elaborar una placa de circuito impreso es un arte.

ACTIVIDAD 2:
PROBLEMAS

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

02

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

- 1.- Siempre es bueno preguntar a un compañero que rol desea desempeñar antes de asignarle un rol.
- 2.- Los problemas pueden presentarse en cualquier lado.
- 3.- Al igual que los problemas también hay oportunidades.

VII. 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.- Logramos hallar varios problemas en diferentes lugares.
- 2.- Pudimos analizar las diferentes oportunidades que conlleva cada problema.
- 3.- Logramos establecer cuál es el problemas con solución más viables.
- 4.- Hallamos el problema que daremos solución.