

PROYECTO DE INNOVACIÓN

ACTIVIDAD N° 01

"EMPRENDIMIENTO"

<i>Alumnos:</i>		1.- Aramburu Yauri Steve Michael 2.- Chino Chambi Frank Dux 3.- Sucari Mamani Yhon			
<i>Grupo</i>	:	"C"	<i>Profesor: Cerrón Salcedo Juan Diego</i>		<i>Nota:</i>
<i>Semestre</i>	:	III			
<i>Fecha de entrega</i>	:			<i>Hora:</i>	

ACTIVIDAD:

EMPRENDIMIENTO

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº



01

I. OBJETIVOS:

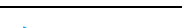
1. Entienden que emprender es cuestión de problemas y capacidades según los casos de estudio.
2. Identifican sus capacidades para emprender.
3. Planifican el Proceso.
4. Entienden que emprender es una actividad en equipo.
5. En la creación de equipos se asignan roles principales y secundarios.

II. DESARROLLO DEL CRITERIO 1:

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

Casos de Estudio	Resumen	Reflexión
<p>Lékué</p> 	<p>Es una empresa de Barcelona, pero que a principios del año 2000 tuvo que pasar por una crisis, en la cual había empresas asiáticas que fabricaba lo mismo que "lekue" pero mas barato, en el año 2005 es cuando apuestan por un cambio en donde tuvo mucho que ver la creatividad utensilios de cocina con la silicona, años más tarde se convirtió en la mejor en su campo llegando a más de 40 países.</p>	<p>Una empresa que no se rindió y que todavía con el paso de los años innovo sus productos teniendo un gran impacto.</p>
<p>Richard Turere</p> 	<p>Es un diño genio que ideo un plan para evitar la matanza de las vacas como también de los leones utilizando antorchas que ahuyentaran a los leones por las noches para que ellos no se comieran a sus vacas, en principio no funciono del todo, después introdujo unas bacterias que eran alimentadas por la luz solar por el día, por las noches las antorchas se movían automáticamente, haciendo creer que eran hombres usando antorchas, tiempo después otros pueblos adquirieran la idea de Richard.</p>	<p>Un niño que no solo piensa en la fauna, si no que nos enseña a encontrarle soluciones a aquellas cosas que nos parecieran imposibles de arreglar, el joven hizo un buen análisis y paciencia.</p>

		PROYECTO DE INNOVACIÓN		Nro. DD-106	
				Página 2	
ACTIVIDAD:					
EMPRENDIMIENTO					
Nota:		App./Nom.:		Grupo	
		Fecha:		Actividad. N°	01
Art Fry y Los Post Its 		Art fry una de las muchísimas empresas de 3M fue quien creo el post it, que en un principio no fue del agrado de 3M ya que no se sabia el uso adecuado que se le podía dar a esas hojas, con el tiempo modificaron el pegamento, pero igual desechaban la idea del post it, pero Art fry decidió repartir las pequeñas hojas por toda la empresa y vieron que era muy adecuado y decidieron comercializar el producto.		Un hombre que no rindió haciendo ver que no solo era una buena idea aquello de las hojas, si no en cómo podían ser usadas adecuadamente sin decirles cómo, con tal solo repartirles fue suficiente.	
Energy Panel 		Antonio Marín quien es natural de Córdoba, quien trabaja en la fabricación de muebles y después dejo esa labor para dedicarse a fundar la empresa de energy panel y enterarse de que iba a ser abuelo al parecer fue lo que contento muchísimo a Antonio le parecía que su nieto debería nacer en una mejor sociedad, creaba sistemas de calefacción mas eficientes, actualmente distribuyen su producto a más de 17 países.		Hombre que con su buen ejemplo de poner en primer lugar lo ecológico por brindarle una mejor vida a su nieto.	
Nespresso 		Es una de las mejores empresas de Nestlé, que con unas ventas anuales que con facilidad superan los mil millones de dólares, esto se debe a sus mas de 20 años, utilizando variedad de estrategias, la compañía compro maquinarias que hiciera café, idea que no gusto a Nestlé maquinarias y capsulas se perfeccionaron durante un tiempo, logrando que sean mas baratas. En el año 2000 nespresso fue un fenómeno al tener mucha ganancia en sus ventas.		Empresa que sin importar el paso de los años demostró que la paciencia lo es prácticamente todo y la recompensa a su esfuerzo fue tremenda.	

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

III. DESARROLLO DEL CRITERIO 2:

2. Identifican sus capacidades para emprender.

Integrante	¿Qué les gusta?	¿En qué actividades son realmente hábiles?
Aramburu Yauri Steve Michael	<p>Me gusta jugar futbol, es lo que amo.</p> <p>Me gusta viajar, siempre debo de hacerlo es una de las cosas que más me gustan hacer.</p> <p>Me gusta ver videos de ciertos inventos tecnológicos y ponerme a pensar en cómo puedo mejorarlos, que puedo aportar a tal invento para que sean mucho óptimos y mejores.</p> <p>Me gusta investigar e ir a fondo hasta saber todo.</p> <p>Me gusta realizar las instalaciones del curso de montaje, eso me entretiene bastante.</p> <p>Me gusta prestar servicio, en otras palabras, me gusta ayudar a la gente. Yo pertenezco a la Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días y siempre prestamos servicio a los demás en lo que necesiten.</p> <p>Me gusta liderar, me gusta estar a cargo de algo importante como en los negocios.</p>	<p>Soy creativo me gusta siempre aportar cosas que sé que ayudaran a mi equipo o a mis compañeros.</p> <p>También soy hábil según yo, convenciendo a las personas, yo pienso que soy muy bueno convenciéndolas.</p> <p>Soy bueno dando soluciones, no me gustan los problemas y doy soluciones que sean prácticas y sencillas.</p> <p>Soy hábil analizando ciertos puntos de vista, primero analizo y recién tomo una decisión.</p> <p>Pienso que en los negocios a la hora de invertir soy muy bueno, cuando veo la oportunidad de un negocio no dudo y lo empiezo.</p>
Chino Chambi Frank Dux	<p>Me gusta pintar.</p> <p>Me gusta dibujar.</p> <p>Me gusta jugar futbol.</p> <p>Me gusta jugar ajedrez.</p> <p>Me gusta nadar.</p> <p>Me gusta cantar.</p> <p>Me gusta bailar.</p> <p>Me gusta arreglar artefactos electrónicos.</p> <p>Me gusta practicar otros idiomas.</p> <p>Me gusta escuchar música.</p>	<p>Soy realmente hábil trabajando en orden y limpieza.</p> <p>Soy hábil manejando los diferentes programas.</p> <p>Soy hábil en las matemáticas.</p>
Sucari Mamani Yhon	<p>Me gusta dibujar.</p> <p>Me gusta dibujar planos ya sean eléctricos o de construcción.</p> <p>Me gusta jugar videojuegos como el dota.</p> <p>Me gusta jugar play en especial PES.</p> <p>Me gusta jugar futbol y también el básquet.</p>	<p>Soy hábil diseñando planos.</p> <p>Soy hábil dibujando.</p> <p>Soy hábil siendo líder, me desenvuelvo correctamente.</p> <p>Soy hábil buscando soluciones a los diferentes problemas que se presentan.</p>

ACTIVIDAD:

EMPREDIMIENTO

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Grupo

Actividad. Nº

01

IV. DESARROLLO DEL CRITERIO 3:

3. Planifican el Proceso






Actividad	Fecha de inicio	Fecha de Fin											
Emprendimiento													
Oportunidad													
Problema													
Modelo de Negocio													
Prototipo													
Mercado													
Informe Start Up													

V. DESARROLLO DEL CRITERIO 4:

4. Entienden que emprender es una actividad en equipo.

DIFERENTES USOS DE UNA PELOTA DE TENIS

- Dispones de cinco minutos para Idear diez maneras distintas a las habituales de utilizar una pelota de tenis.

IDEA	DESCRIPCIÓN	ESQUEMA	IDEA	DESCRIPCIÓN	ESQUEMA
1	Sería útil para poder guardar cosas como memorias, joyas, anillos, USB, etc.		6	Lo usaríamos como un reloj y a la vez que también funcione como un despertador.	
2	Podríamos usarla como una cámara y sería de gran ayuda ya que muchas personas no lo notarían.		7	Lo usaríamos como un llavero.	
3	Lo podríamos usar como una pelota antiestrés, lo que tendríamos que hacer es que sea un poco más suave o frágil.		8	Lo usaríamos como una porta lapiceros que tenga muchos huecos y en estos se puedan introducir los lapiceros o lápices.	
4	La usaríamos como un reproductor de música que tenga entrada USB y también vía Bluetooth.		9	Lo usaríamos como un tampón	
5	Lo usaríamos como una memoria, que pueda guardar información, que tenga entrada USB, y que también tenga la entrada de memorias.		10	Lo usaríamos como un monedero.	

ACTIVIDAD:

EMPREDIMIENTO

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

01

VI. DESARROLLO DEL CRITERIO 5:

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

Integrante	Rol Principal	Rol Secundario
Aramburu Yauri Steve Michael	comunicador	investigar
Chino Chambi Frank Dux	creatividad	diseñar
Sucari Mamani Yhon	coordinador	Analizar y planificar

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

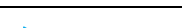
1.- Al empezar el laboratorio primero lo hicimos de forma personal, al realizar la parte de describir las diferentes formas de utilizar una pelota de tenis notamos que no lo hicimos en el tiempo que se nos pedía de diez minutos, se observó que al realizar esto parte en grupo lo acabamos en menos tiempo de lo que nos indicaba.

2.-Se observó la importancia de trabajar en equipo, ya que es primordial en todos los ámbitos, ya sea en una industria o en una empresa.

3.- Se observó lo que debe de tener un emprendedor que cualidades y características debe de poseer para que una persona pueda emprender.

4.- Se observó los diferentes casos de personas emprendedoras y se llegó a saber puntos clave que debe de tener un emprendedor.

5.- Se observó que para emprender no es necesario que todos tengan las mismas habilidades.

 <div>TECSUP <small>Pasión por la Tecnología</small></div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106		
				Página 6		
ACTIVIDAD: EMPRENDIMIENTO						
Nota:	App./Nom.:		Fecha:	Grupo		
				Actividad. Nº	01	

VIII. 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.- Se concluyó que el emprender es una habilidad que puede desarrollarse que puede formarse.

2.-Se concluyó que toda persona tiene las capacidades para poder emprender, y para ello debe de seguir o sembrar ciertas actitudes y habilidades para poder convertirse en tal.

3.-Se concluyó que debemos de emprender de algo que ya sabemos, en otras palabras debemos de emprender de algo en el que tenemos un conocimiento pleno y no solo tener el conocimiento sino que también debemos de ser expertos al realizar lo que sabemos.

4.- Se concluyó bueno esto en una opinión grupal que todo emprendedor debe de tener confianza mucha confianza en sí mismo, y que es capaz de lograr todas las cosas que se proponga, también que debe ser perseverante, a pesar de todos los problemas que se presenten en el camino, debe de seguir adelante hacia su meta y por último el ser paciente, ya que si queremos que las cosas salgan bien se necesita de tiempo y por ello debemos de ser pacientes como en el caso de Nespresso.

5.- Se concluyó que para poder emprender se tiene que conocer las habilidades y gustos ya que un emprendedor no puede emprender de algo que no tiene conocimiento y que no sabe cómo realizarlo, para ello se nos pidió realizar estas preguntas y comenzar de este punto que es muy primordial que es el conocernos y saber en qué somos buenos.

6.- Se concluyó que el emprendimiento es una actividad que requiere la participación de personas con distintas capacidades.