


PROYECTO DE INNOVACIÓN

ACTIVIDAD N° 03

"OPORTUNIDADES"

Alumnos:	1.- Sucari Mamani Yhon 2.- Aramburu Yauri Steve 3.- Chino Chambi frank			
Grupo :	C			Nota:
Semestre :	3			
Fecha de entrega :			Hora:	

	PROYECTO DE INNOVACIÓN		Nro. DD-106	
			Página 1	
ACTIVIDAD 3:			OPORTUNIDADES	
Nota:	App./Nom.:	Fecha:	Grupo	Actividad. Nº
			03	

I. OBJETIVOS:

1. Construir un mapa de conocimientos como primer paso para resolver cualquier problema.
2. Entender que resulta fundamental conocer el contexto de la oportunidad para poder emprender con éxito.
3. Saber realizar la búsqueda de información de forma sistemática
4. Entender que el proceso creativo se orienta en función de un análisis previo del problema.
5. Conocer y aplicar técnicas de creatividad.
6. Asumir que la creatividad es una técnica y que puede utilizarse de forma estructurada
7. Interiorizar que las ideas hay que valorarlas en función de criterios objetivos.

II. DESARROLLO DEL CRITERIO 1:

1. Construir un mapa de conocimientos como primer paso para resolver cualquier problema.

Debemos preguntarnos si tenemos la capacidad de utilizarlo para anticipar riesgos, proponer soluciones, actuar en consecuencia, interactuar en forma positiva con el entorno y lograr una convivencia armónica entre individuos y sociedades.

Problema; Saber que un problema es un conjunto de hechos o circunstancias que dificultan un proceso o una meta definida y que un individuo o grupo que quiere o necesita resolver.

Procesos productivos; Los procesos productivos son una secuencia de actividades requeridas para elaborar un producto, el cual puede ser un bien o un servicio.

Un **proyecto técnico** es un conjunto de conocimientos, estrategias, materiales, procesos y recursos orientados a solucionar un determinando problema.

Fases de un proyecto técnico.

- Presentar ideas y buscar soluciones.
- Distribuir tareas y responsabilizar (trabajo en equipo).
- Diseñar planificar y construir prototipos o maquetas mediante el uso de diferentes materiales y herramientas, para saber cuál es la técnica más adecuada.
- Usar las tecnologías de la información y la comunicación para la solución de problemas.

En resumen la resolución de problemas requiere;

- Resignificar el conocimiento.
- Seguir procedimientos. Por ejemplo, técnicas de resolución de problemas que responde a cuestionamientos específicos, trabajo por proyectos, que utiliza conocimientos tradicionales y conocimientos científicos.
- Aplicar una óptica diferente.

ACTIVIDAD 3:
OPORTUNIDADES

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

03

¿Qué sabemos sobre el problema?

- En la actualidad, las zonas rurales están sufriendo el problema de la despoblación. La falta de recursos está llevando a la gente a abandonar sus raíces en busca de más y mejores oportunidades.
- Con el proceso de industrialización y el desarrollo de mejores técnicas más mecanizadas para realizar los trabajos en estos sectores, la demanda de mano de obra ha caído.
- Realizar el trabajo ahora es más fácil y rápido empleando maquinaria y tecnología (costosa), por lo que se han sustituido a las personas por maquinaria.
- Una disminución de los puestos de trabajo hace que la economía se reestructure desarrollando más otros sectores, como puede ser el sector servicios.

¿Quién lo ha resuelto o ha resuelto algo similar?

- Política Agraria Común (PAC) Es bien conocido que se planteó como una solución sectorial a los problemas de abastecimiento alimentario y a la crisis de la agricultura tradicional con repercusiones negativas

¿Qué no sabemos?

- Es difícil modificar la mentalidad de las personas adultas e introducirlos en las nuevas tecnologías, lo que les ayudaría a conseguir abrir mercado y desarrollar, en la medida de lo posible, oportunidades de negocio, lo que les llevaría a aumentar la producción y la mano de obra.
- Los propietarios de tierras y las personas dedicadas a este sector son, por lo general, personas adultas, que se han 'acomodado' a producir únicamente para obtener recursos para sobrevivir; no tienen una proyección ambiciosa de futuro, por lo que no buscan oportunidades en nuevos mercados.

¿Qué capacidades tenemos como equipo?

- Capacidad de comunicación.
- capacidades estratégicas.
- capacidades interpersonales, estimular el trabajo en equipo. trabajo como parte de un equipo para tomar decisiones y mantener motivado al equipo.
- capacidad de manejar el conflicto.
- capacidades laborales.

ACTIVIDAD 3:

OPORTUNIDADES

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Grupo

Actividad. Nº

03

III. DESARROLLO DEL CRITERIO 2:

2. Entender que resulta fundamental conocer el contexto de la oportunidad para poder emprender con éxito.

Explicar ¿Cuáles son las circunstancias y hechos que originan el problema en el escenario elegido?

En resumen podemos decir que la introducción de maquinaria en el sector de la agricultura ha ayudado a obtener mayores beneficios con menores esfuerzos, pero esto ha tenido un impacto negativo en la creación de puestos de trabajo y oportunidades para los habitantes de las zonas rurales. Esta situación se ve agravada por la mentalidad conservadora de la mayoría de la población, llevando así al mayor problema, el de la despoblación.

IV. DESARROLLO DEL CRITERIO 3:

3. Saber realizar la búsqueda de información de forma sistemática.

QUÉ HEMOS ENCONTRADO

- Identificad como mínimo cinco casos relacionados con una posible solución al reto que tenéis planteado.

1

QUÉ: -Creación de Co-empresas

CÓMO: -Estas empresas tienen que abarcar todo el proceso productivo de la materia prima existente. Para ello se necesita varias manos de obra o trabajadores dentro de una misma empresa que podrían ser cubiertos por autónomos y profesionales.

2

QUÉ: -Fomentar el cooperativismo

CÓMO: -Acciones que nos permiten afianzar población local mediante la contratación de lugareños

3

QUÉ: -Formación profesional artesana.

CÓMO: -Esta formación está especialmente dirigida a los más jóvenes ya que cada día que pasa estas actividades se están perdiendo. Existen muchas personas que vuelven a lo rural precisamente por el influjo de profesiones artesanas olvidadas.

4

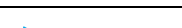
QUÉ: -Fomentar la demanda de productos locales.

CÓMO: -A través de diversos centros de degustación en entornos urbanos. Llevar a la ciudad espacios donde compartir la esencia rural atrae a personas que viven en el mundo urbano generando oportunidades de negocios por internet.

5

QUÉ: -Aplicación de la tecnología.

CÓMO: -La renovación de productos y maquinaria (aerogeneradores) ayuda a facilitar más las labores agrícolas y ganaderas como base para la competitividad rural.

 <div>TECSUP <small>Pasión por la Tecnología</small></div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106		
				Página 4		
ACTIVIDAD 3: OPORTUNIDADES						
					Grupo	
Nota:	App./Nom.:		Fecha:	Actividad. Nº	03	

V. DESARROLLO DEL CRITERIO 4:

- Entender que el proceso creativo se orienta en función de un análisis previo del problema.

Definir cuál será el objetivo en la búsqueda de una solución (idea):

Aplicación de la tecnología a la producción local determinada La renovación de productos y maquinaria (aerogeneradores rurales) ayuda a facilitar más las labores agrícolas y ganaderas como base para la competitividad y progreso rural.

VI. DESARROLLO DEL CRITERIO 5:

- Conocer y aplicar técnicas de creatividad.

Explicar en qué consiste la técnica del SCAMPER:

En esencia, es una lista de preguntas que capacita y fuerza a pensar y ver de diferentes formas las soluciones a un problema. Su idea central se basa en que todo lo nuevo es una reinvención, una modificación de lo que ya existe.

VII. DESARROLLO DEL CRITERIO 6:

- Asumir que la creatividad es una técnica y que puede utilizarse de forma estructurada

SCAMPER

- El *scamper* es un método de creatividad que se basa en realizar una serie de preguntas que pretenden abordar todas las formas posibles en que puedes alterar un producto:

S - Sustituir: componentes, materiales...

C - Combinar, mezclar.

A - Adaptar: alterar, cambiar la función, el uso de otro elemento.

M - Modificar: aumentar o disminuir de tamaño, cambiar de forma (por ejemplo el color).

P - Darle otro uso.

E - Eliminar: eliminar elementos, simplificar, reducir su funcionalidad básica.

R - Reversión: invertir el objetivo, funcionar al revés.

Su funcionamiento es muy simple. Se elige a un portavoz encargado de leer cada una de las preguntas y anotar todas las respuestas.

Es importante que se intenten encontrar varias respuestas a cada una de las preguntas.

Objetivo:

• Sustituir

¿Podemos cambiar alguna parte?

¿Qué es lo que realmente nos molesta? ¿Qué le sobra?

• Combinar

¿Podemos hacer algo más al mismo tiempo?

¿Qué le podemos añadir para que funcione mejor?

• Adaptar

¿Existe algo diferente que cumpla el mismo objetivo?

¿Podemos utilizarlo para otros usos?

• Modificar

¿Qué ocurre si es cien veces más grande, más pesado, más lento?

¿Qué ocurre si es cien veces más pequeño, más ligero, más rápido?

• Dar otro uso.

¿Podemos utilizar las partes de forma separada? ¿Para qué podrían servir?

• Revertir

¿Cómo podríamos conseguir un resultado que fuese el contrario al actual? ¿Para qué serviría?

ACTIVIDAD 3:

OPORTUNIDADES

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

03

VIII. DESARROLLO DEL CRITERIO 7:

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

VALORACIÓN DE IDEAS

- **Valorad del 1 al 5 las ideas utilizando cada una de estas tres categorías (1 = nada / 5 = mucho):**

Precisión: soluciona el problema inicial (5) o se orienta a otros problemas (1).

Eficiencia: será un cambio radical para el usuario (5) o será simplemente una mejora (1).

Viabilidad: podemos convertir la idea en algo real fácilmente (5) o queda fuera de nuestras posibilidades (1).

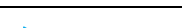
Objetivo:

Recordad que podéis generar nuevas ideas combinando otras dos o más.

IDEA	PRECISIÓN	EFICIENCIA	VIABILIDAD	TOTAL	RANKING
-Creación de co-empresas.	3	4	3	10	5
-Fomentar el cooperativismo	4	4	5	13	1
-Formación profesional artesana.	3	4	4	11	4
-Fomentar la demanda de productos locales.	2	4	5	11	3
-Aplicación de tecnología a la producción local.	3	5	4	12	2

Las ideas seleccionadas son:

1. Fomentar el cooperativismo.
2. Aplicación de la tecnología.

 <div>TECSUP <small>Pasión por la Tecnología</small></div>	PROYECTO DE INNOVACIÓN			Nro. DD-106		
				Página 6		
ACTIVIDAD 3: OPORTUNIDADES						
					Grupo	
Nota:	App./Nom.:			Fecha:	Actividad. Nº	03

GUÍA: LA OPORTUNIDAD

- Siguiendo el esquema de preguntas que os facilitamos a continuación, describid de forma sintética cuál es la oportunidad que habéis creado y lo que os ha llevado a seleccionarla.

- ¿Qué solución proponéis? ¿En qué consiste?
- ¿Cómo soluciona el problema que tenáis planteado?
- ¿Cómo se diferencia de soluciones que actualmente ya existen? ¿Por qué creéis que vuestra solución es mejor o bien será la primera en funcionar?
- ¿Podréis hacer un prototipo? ¿Está a vuestro alcance el conseguirlo?
- ¿Hay algún motivo especial por el que hayáis seleccionado esta solución?

LA OPORTUNIDAD

- La solución consiste en la aplicación de la tecnología a la producción local puntual el cual consiste en la renovación de productos y sobre todo de la maquinaria que ayudara a facilitar las labores agrícolas y laborales como base de la competitividad rural. además de esto fomentara o impulsara el interés de tecnología de última generación implementación de aerogeneradores urbanos (domésticos) una alternativa rentable las numerosas ventajas que nos brinda la energía eléctrica facilitan nuestra vida cotidiana y la convierten en una de las más fructíferas formas de energía, ya que la totalidad de aparatos de nuestra vida doméstica y laboral la utilizan convirtiéndose así en imprescindible en nuestro día a día.

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

- ESCAMPER se basa en que todo lo nuevo es una reinención, una modificación de lo que ya existe.
 - Debemos preguntarnos si tenemos la capacidad de utilizarlo (conocimientos) para anticipar riesgos, proponer soluciones, actuar en consecuencia, interactuar en forma positiva con el entorno y lograr una convivencia armónica entre individuos y sociedades.
 - Los procesos productivos son una secuencia de actividades requeridas para elaborar un producto, el cual puede ser un bien o un servicio.
 - Seguir procedimientos, por ejemplo, técnicas de resolución de problemas que responde a cuestionamientos específicos, trabajo por proyectos, que utiliza conocimientos tradicionales y conocimientos científicos.
 - El análisis de objetivos es un proceso por el cual los problemas se convierten en objetivos o metas hacia las cuales se pueden dirigir las actividades.
- También incluye un análisis de los objetivos para determinar si éstos son prácticos y pueden ser alcanzados.
- Dado que pueden no haber suficientes recursos para poner en marcha todas las actividades y los proyectos simultáneamente, algunos proyectos o actividades deberán tener que preceder a otros.

ACTIVIDAD 3:

OPORTUNIDADES

Grupo

Nota:

App./Nom.:

Fecha:

Actividad. Nº

03

X. 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.)

- Logramos construir un mapa de conocimientos como primer paso para resolver cualquier problema.
- Entendimos que es importante conocer el contexto de la oportunidad para poder emprender con éxito.
- Supimos realizar la búsqueda de información de forma sistemática
- Se entendió que el proceso creativo se orienta en función de un análisis previo del problema.
- Conocimos y luego aplicamos técnicas de creatividad.
- Asumir que la creatividad es una técnica y que puede utilizarse de forma estructurada
- Entendimos que las ideas hay que valorarlas en función de criterios objetivos.