



# ESTUDIO DE MERCADO



## ACTIVIDAD: II.1 Explora el entorno

### DATOS

Grupo:

Equipo:

**Propósito:** Identifica en el entorno una necesidad insatisfecha o un problema no resuelto, con la intención de dar una solución innovadora.

Valor en la evaluación

**1 punto**

### Instrucciones

- Lee cuidadosamente y escribe claramente lo que se solicita
- Guarda el archivo con el número de tu equipo y el número de la actividad de aprendizaje, por ejemplo: Equipo1actividadII1
- Sube la actividad al espacio designado para ello en Microsoft Teams

### Criterios de evaluación

- Contenido
- Sintaxis
- Estructura
- Presentación
- Entrega oportuna

### DESIGN THINKING (ETAPA DE EXPLORACIÓN)

1. Piensa global, enfócate en las personas e identifica una necesidad insatisfecha o alguna problemática que te gustaría resolver o atender.

CAUSA	PROBLEMA	EFECTO/ CONSECUENCIA

2. ¿Quién tiene esa necesidad o problemática?, es decir, ¿quién es tu usuario? Una vez que has identificado al usuario descríbelo lo más detalladamente posible.

3. Investiga en fuentes secundarias ¿qué productos o servicios existen en el mercado para satisfacer la misma necesidad o resolver la problemática que estoy planteando en mi proyecto?

Antes de llenar la siguiente tabla, lee el tema 2.5.5 Análisis de la competencia (FODA) de la unidad 2 de este recurso didáctico digital.

Producto o servicio	Precio	Tarea o necesidad (job to be done)	Empresa y ubicación	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas

**NOTA: No olvides referenciar la información consultada en fuentes secundarias**