

RESUMEN DE LÓGICA DE FORMULACIÓN PARA SOLUCIÓN AATRIZINVENTOR

Informe de Trabajo

Si aplicó descripciones resumidas o abreviadas, téngalas disponibles para revisar esta lógica.

Objetivo del Desafío de Innovación

Mejorar Movimiento de un animal tirado por un Campesino, afectado por la renuencia del animal a caminar

Objeto S1 Evaluado

CAMPESINO - Tipo: Móvil

Objeto S2 que interactúa con S1

ANIMAL - Tipo: Móvil

Variable Física o Característica

Habilidad para mover animal

Lo Indeseable

Con Menos Habilidad para mover animal hay efectos indeseables, entonces hay Más dificultad para :

Mejorar Movimiento de un animal tirado por un Campesino, afectado por la renuencia del animal a caminar

Lo deseable

Con Más Habilidad para mover animal hay efecto deseable, entonces hay Más facilidad para :

Mejorar Movimiento de un animal tirado por un Campesino, afectado por la renuencia del animal a caminar

Parámetros de Innovación TRIZ Evaluados

Parámetros de Innovación TRIZ	Efectos Indeseables (UDE) / Efecto deseable (DE)	Evaluar
9.- Velocidad	<p>CAMPESINO : Tiene Más dificultad para Mejorar Movimiento de un animal tirado por un Campesino, afectado por la renuencia del animal a caminar Porque tiene Menos Velocidad de avance con el animal</p> <p>Efecto : indeseable</p>	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No
10.- Fuerza/ Intensidad	<p>CAMPESINO : Tiene Más dificultad para Mejorar Movimiento de un animal tirado por un Campesino, afectado por la renuencia del animal a caminar Porque tiene Menos Fuerza para mover el animal</p> <p>Efecto : indeseable</p>	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No
12.- Forma/ Composición/ Configuración	<p>CAMPESINO : Tiene Más dificultad para Mejorar Movimiento de un animal tirado por un Campesino, afectado por la renuencia del animal a caminar Porque tiene Menos Forma apropiada para mover el animal</p> <p>Efecto : indeseable</p>	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No
14.- Fortaleza/ Resistencia	<p>CAMPESINO : Tiene Más dificultad para Mejorar Movimiento de un animal tirado por un Campesino, afectado por la renuencia del animal a caminar Porque tiene Menos Fortaleza para mover el animal</p> <p>Efecto : indeseable</p>	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No
21.- Potencia/ Energía por unidad de tiempo	<p>CAMPESINO : Tiene Más dificultad para Mejorar Movimiento de un animal tirado por un Campesino, afectado por la renuencia del animal a caminar Porque tiene Menos Potencia para mover el animal</p> <p>Efecto : indeseable</p>	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No
29.- Cumplimiento del resultado deseado	<p>CAMPESINO : Tiene Más dificultad para Mejorar Movimiento de un animal tirado por un Campesino, afectado por la renuencia del animal a caminar Porque tiene Menos Cumplimiento con el movimiento deseado del animal</p> <p>Efecto : indeseable</p>	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No

Parámetros de Innovación TRIZ	Efectos Indeseables (UDE) / Efecto deseable (DE)	Evaluar
27.- Confiabilidad	CAMPELINO : Tiene Más facilidad para Mejorar Movimiento de un animal tirado por un Campesino, afectado por la renuencia del animal a caminar Porque tiene Más Confiabilidad en el movimiento del animal Efecto : deseable	<input data-bbox="1365 218 1455 302" type="checkbox"/> Si <input data-bbox="1365 306 1468 390" type="checkbox"/> No