

# **SOLUCIÓN AATRIZINVENTOR PARA INNOVACIÓN BASADA EN NATURE'S L.I.**

## **Documento de Trabajo para Construir una Solución Específica**

### **DESAFÍO DE INNOVACIÓN: Mejorar Invasión griega de Troya afectada por la barrera defensiva de Troya**

#### **APLICACION DE LENGUAJE DE INNOVACIÓN DE LA NATURALEZA / Nature's L.I.**

Sitio web: [www.aatrizinventor.com](http://www.aatrizinventor.com)

Libro de referencia: El Lenguaje de Innovación de la Naturaleza, José Roberto Espinoza, Amazon, Kindle  
Aatrizinventor es propiedad de Open TRIZ Second Wave Chile SpA / Todos los Derechos Reservados

#### **FACTORES DE INNOVACIÓN:**

FUNCIÓN AFECTADA: Invasión griega de Troya afectada por la barrera defensiva de Troya

VARIABLE FÍSICA O CARACTERÍSTICA: Menos Habilidad militar para superar barrera defensiva de Troya

OBJETO S1: INVASORES GRIEGOS Tipo: Móvil

OBJETO S2: BARRERA DEFENSIVA DE TROYA Tipo: Estacionario

VERBO DE ACCIÓN DESEADO: Mejorar

#### **DESAFÍO DE INNOVACIÓN:**

DESAFÍO: Mejorar Invasión griega de Troya afectada por la barrera defensiva de Troya

META DESEADA: Más Habilidad militar para superar barrera defensiva de Troya

OBJETO EVALUADO: INVASORES GRIEGOS

#### **NECESIDAD POR SATISFACER > 19. Uso de energía de objeto móvil**

#### **suma972PARÁMETROS DE INNOVACIÓN SELECCIONADOS PARA EVALUAR:**

##### **A. EFECTOS INDESEABLES QUE CAUSAN INSATISFACCION. Ver detalles en Informe de Lógica**

Hay Más dificultad para Mejorar Invasión griega de Troya afectada por la barrera defensiva de Troya porque:

INVASORES GRIEGOS Tiene Menos Largo propio o distancia relativa, ya sea física o figurada, interactuando con S2

INVASORES GRIEGOS Tiene Menos Fuerza o Impulso interactuando con S2

INVASORES GRIEGOS Tiene Más Factores dañinos que lo afectan interactuando con S2

INVASORES GRIEGOS Tiene Menos Adaptabilidad o versatilidad a variabilidad de interacción de S2

.

Hay efectos indeseables que causan insatisfacción porque:

Hay Menos Habilidad militar para superar barrera defensiva de Troya

##### **B. EFECTO DESEABLE PARA NECESIDAD POR SATISFACER. Ver detalles en Informe de Lógica**

Hay Más facilidad para Mejorar Invasión griega de Troya afectada por la barrera defensiva de Troya porque:

INVASORES GRIEGOS Tiene Más Uso eficiente de energía para interactuar con S2

Hay efecto deseable que causa satisfacción porque:

Hay Más Habilidad militar para superar barrera defensiva de Troya

**Tabla I. RELACIONES CON PARÁMETROS DE INNOVACIÓN TRIZ UNIVERSALES ( 7 efectos**

indeseables máximo )

DESAFÍO: Mejorar Invasión griega de Troya afectada por la barrera defensiva de Troya

Esta tabla presenta los parámetros de innovación seleccionados para evaluar el desafío que debe resolverse para la interacción entre un Objeto S1 y el Objeto S2, sin considerar otros objetos. La relación con otros objetos queda congelada.

La selección de los efectos indeseables debe basarse en una revisión exhaustiva de la situación actual, ya sea real, imaginada o impuesta (Ver Manual de Inicio/ Fundamentos de Aatrizinventor para Formulación y Obtención de una Solución/ 2. Curva de Innovación-Evolución y Tipos de Innovación de Nature's L.I.).

Los efectos indeseables identificados y los parámetros de innovación correspondientes deben fundamentarse en la evidencia objetiva disponible dentro del espacio y tiempo de evaluación predefinidos.

Cumplir con estos requisitos es muy importante: Si no identifica bien los efectos indeseables de la situación actual definida, el algoritmo entregará una solución inconexa.

La elección inicial de la necesidad a satisfacer debe reflejar la mejor estimación del estado de innovación-evolución del objeto S1 que se está evaluando.

Reconociendo la criticidad de este proceso de selección, el algoritmo Aatrizinventor proporciona flexibilidad para cambiar parámetros y realiza un análisis de sensibilidad con el fin de ofrecer soluciones alternativas. Estas alternativas se basan en diferentes combinaciones de los parámetros ingresados, incluyendo también una necesidad a satisfacer diferente a la planteada originalmente.

Parámetros para evaluar	Entendido como INVASORES GRIEGOS tiene:
<b>Parámetros de efectos indeseables (UDE):</b>	<b>Efectos indeseables causas de insatisfacción</b>
(-) 3. Largo de objeto móvil	Menos Largo propio o distancia relativa, ya sea física o figurada, interactuando con S2
(-) 10. Fuerza/ Intensidad	Menos Fuerza o Impulso interactuando con S2
(+) 30. Objeto afectado por factores dañinos	Más Factores dañinos que lo afectan interactuando con S2
(-) 35. Adaptabilidad o versatilidad	Menos Adaptabilidad o versatilidad a variabilidad de interacción de S2 .
<b>Parámetro de efecto deseable (DE):</b>	<b>Efecto deseable para Necesidad por satisfacer</b>
(+) 19. Uso de energía de objeto móvil	Más Uso eficiente de energía para interactuar con S2
<b>Parámetros indeseables para análisis de sensibilidad:</b>	<b>Entendido como INVASORES GRIEGOS tiene:</b>
(-) 5. Área de objeto móvil	Menos Área propia o ámbito bidimensional interactuando con S2

(-) 12. Forma/ Composición/ Configuración	Menos Forma, Composición o Configuración apropiada interactuando con S2
(-) 14. Fortaleza/ Resistencia	Menos Fortaleza o Resistencia interactuando con S2
n/a	
n/a	

## TABLAS DE RESULTADOS DE EVALUACIÓN

### TABLA II. MATRIZ DE CONTRADICCIÓN ESPECÍFICA PARA EFECTOS INDESEABLES Y NECESIDAD A SATISFACER

**PARA OBJETO EVALUADO: INVASORES GRIEGOS Y NECESIDAD A SATISFACER > 19. Uso de energía de objeto móvil**

**DESAFÍO:** Mejorar Invasión griega de Troya afectada por la barrera defensiva de Troya

**PREF.:** Parámetros preferidos: Mejorar 3. Largo de objeto móvil y Atenuar o Preservar 35. Adaptabilidad o versatilidad.

Contradicciones/ C.E.: ESENCIAL; Compl: Complementarias; Top 5: Hasta la quinta mayor, señalada si esta fuera de los parámetros preferidos.

Parámetro por atenuar o preservar => Parámetro por mejorar	Var.	(-) Par.3	(-) Par.10	(+) Par.30	(-) Par.35 PREF.	(+) Par.19	Sum wt
(-) 3. Largo objeto móvil PREF.	wt		wt.14 Compl.	wt.1 C.E.	wt.3 Compl.	wt.6 Compl.	100%
	PI(s)	0,0,0,0	17,10,4,0	1,15,17,24	14,15,1,16	8,35,24,0	
(-) 10. Fuerza/ Intensidad	wt	wt.15		wt.9	wt.10 Compl.	wt.5 Top 5	32%
	PI(s)	17,19,9,36	0,0,0,0	1,35,40,18	15,17,18,20	19,17,10,0	
(+ ) 30. Objeto afectado por factores dañinos	wt	wt.8	wt.13		wt.17 Compl.	wt.16	23%
	PI(s)	17,1,39,4	13,35,39,18	0,0,0,0	35,11,22,31	1,24,6,27	
(-) 35. Adaptabilidad o versatilidad	wt	wt.11	wt.7	wt.18		wt.4 Top 5	35%
	PI(s)	35,1,29,2	15,17,20,0	35,11,32,31	0,0,0,0	19,35,29,13	

(+)	19. Uso energía objeto móvil	wt	wt.19	wt.20	wt.11	wt.2 Compl.		49%
		PI(s)	12,28,0,0	16,26,21,2	1,35,6,27	15,17,13,16	0,0,0,0	
Sum wt			23%	23%	67%	85%	40%	

Esta tabla muestra la contradicción esencial ( C.E.) que determina la estrategia de la solución. Adicionalmente se establecen los parámetros preferidos donde se encuentran las contradicciones complementarias ( Compl.) que permiten definir la Solución Base que se detalla en Tabla III. Como complemento a la Solución Base, la Tabla II también entrega la siguiente información que podría ser relevante para obtener una solución óptima:

- a) El algoritmo identifica las 5 contradicciones de mayor peso de toda la Tabla II y destaca las que están fuera de los parámetros preferidos para que sean revisadas.
- b) Hay principios inventivos presentes en la Tabla II que no forman parte de la Solución Recomendada propuesta en la Tabla V. En esta última, se señalan los tres más relevantes y se presentan las contradicciones que los involucran, para evaluar si aportan aspectos significativos a la solución deseada. Para obtener más detalles, en la Tabla VIII se presenta una priorización de los principios inventivos de la Tabla II, y se identifican con \*\*\* aquellos que no se encuentran en la Solución Recomendada de la Tabla V.

### TABLA III. SOLUCIÓN BASE PARA OBJETO EVALUADO: INVASORES GRIEGOS

#### NECESIDAD POR SATISFACER > 19. Uso de energía de objeto móvil

DESAFÍO: Mejorar Invasión griega de Troya afectada por la barrera defensiva de Troya

Tabla III muestra solución base

Selección de Tabla II : Contradicción esencial wt.1 y Complementarias con parámetros preferidos: wt.2/wt.3/wt.6/wt.10							
Parámetro por mejorar	Parámetro por atenuar o preservar	Contradic.	Peso	Pl. Ord.1	Pl. Ord.2	Pl. Ord.3	Pl. Ord.4
(-) 3. Largo de objeto móvil	(+) 30. Objeto afectado por factores dañinos	Esencial	wt.1	1 Es.	15 Es.	17 Es.	24 Es.
(+) 19. Uso de energía de objeto móvil	(-) 35. Adaptabilidad o versatilidad	Compl.1	wt.2	15 Es.	17 Es.	13	16
(-) 3. Largo de objeto móvil	(-) 35. Adaptabilidad o versatilidad	Compl.2	wt.3	14	15 Es.	1 Es.	16
(-) 3. Largo de objeto móvil	(+) 19. Uso de energía de objeto móvil	Compl.3	wt.6	8	35	24 Es.	0
(-) 10. Fuerza/ Intensidad	(-) 35. Adaptabilidad o versatilidad	Compl.4	wt.10	15 Es.	17 Es.	18	20

### **Principios inventivos (PI) seleccionados para Solución Base**

- PI.1. Segmentar/ Integrar - tipo estratégico
- PI.15. Dinámica - tipo estratégico
- PI.17. Otra Dimensión o Campo - tipo táctico
- PI.24. Intermediario - tipo táctico
- PI.13. Acción Inversa o Indirecta - tipo estratégico
- PI.16. Acciones Parciales o Excesivas - **tipo operativo**
- PI.14. Esfericidad - Curvatura - Ángulo - tipo táctico
- PI.8. Contrapeso/ Compensación - tipo táctico
- PI.35. Transformación / Cambio de Parámetros - tipo estratégico
- PI.18. Vibraciones / Variaciones de Energía - tipo táctico
- PI.20. Continuidad de Acción Útil - **tipo operativo**

La Tabla III muestra la contradicción esencial, la de mayor peso, más las 4 contradicciones complementarias siguientes en peso, que se ubican en la fila y columna de los parámetros preferidos seleccionados en Tabla II. Estas contradicciones se consideran relevantes para la solución y son descritas como Solución Base en Tabla V.

Tenga en cuenta que todos los principios inventivos que seleccione para una solución deben evaluarse de acuerdo con el contexto específico de las contradicciones en las que participan.

Principios inventivos marcados con 'Es.' corresponden a principios inventivos que pertenecen a la contradicción esencial.

### **TABLA IV. COBERTURA DE MATRIZ DE CONTRADICCIÓN PARA SOLUCIÓN ENTRE NECESIDADES A SATISFACER**

**PARA OBJETO EVALUADO: INVASORES GRIEGOS, NECESIDAD A SATISFACER : 19. Uso de energía de objeto móvil**

Se define la cobertura Cob.NS como la medida en la que los principios inventivos de la Tabla II incluyen los principios inventivos de la Tabla IV. Si la cobertura ponderada es mayor, se ha comprobado que la solución obtenida es más probable que tenga el menor costo y la máxima relación de beneficios sobre costos.

En Tabla VI de análisis de sensibilidad se muestran las coberturas Cob.NS de mayor valor, las más recomendables para dar solución al desafío de innovación en evaluación.

Parámetro por mejorar	Parámetro por preservar	Pl. Ord.1	Pl. Ord.2	Pl. Ord.3	Pl. Ord.4
19. Uso de energía de objeto móvil	32. Facilidad de lograr resultado deseado	28	26	30 nT2	0
19. Uso de energía de objeto móvil	33. Facilidad de operación	19 nT3	35	0	0
19. Uso de energía de objeto móvil	34. Facilidad de cambiar, reparar o mantener	1	15	17	28

19. Uso de energía de objeto móvil	19. Uso de energía de objeto móvil	0	0	0	0
19. Uso de energía de objeto móvil	39. Productividad	12 nT3	28	35	0
19. Uso de energía de objeto móvil	27. Confiabilidad	19 nT3	21 nT3	11 nT3	27 nT3
19. Uso de energía de objeto móvil	38. Extensión de automatización/autonomía	32 nT3	2 nT3	0	0
19. Uso de energía de objeto móvil	35. Adaptabilidad o versatilidad	15	17	13	16
19. Uso de energía de objeto móvil	13. Estabilidad	19 nT3	13	17	24
19. Uso de energía de objeto móvil	15. Duración de la acción de objeto móvil	28	35	6 nT3	18

### **Principios inventivos (PI) seleccionados para Solución de contradicciones entre Necesidades a Satisfacer relevantes**

PI.28. Sustitución de Mecánica - tipo estratégico

PI.26. Copiar/ Replicar - tipo estratégico

PI.30. Formas/ Maneras Simples para Interactuar - tipo táctico

98.78 % de cobertura Cob.NS para la presente evaluación, que corresponde a la relación ponderada entre los principios inventivos (PI) incluidos en la Tabla IV, Contradicciones entre Necesidades a Satisfacer (NS), y los PI incluidos en la Tabla II. Matriz de Contradicción Específica.

Los principios inventivos etiquetados con nT2 no se encuentran en la Tabla II. Debido a esta condición, las tres primeras contradicciones de la Tabla IV que contienen principios marcados con nT2 se describen como una Solución entre Necesidades a Satisfacer en la Tabla IX. Esta solución, combinada con la Solución Base previamente mencionada, constituye la Solución Recomendada por el Algoritmo Aatriginventor, que se muestra en Tabla V.

**Por experiencia práctica, si Tabla IV contiene más 3 contradicciones con principios inventivos no incluidos en Tabla II, entonces es probable que sea más difícil construir una solución específica. En ese caso, se recomienda buscar una combinación alternativa de parámetros en la Tabla VI de análisis de sensibilidad. También es una opción seleccionar otra necesidad a satisfacer, que sea mostrada en Tabla VII Contradicciones Esenciales de Necesidades a Satisfacer (NS) para los mismos efectos indeseables ya evaluados para INVASORES GRIEGOS.**

Para evaluar los principios inventivos recomendados aquí y las correspondientes contradicciones en que participan, es necesario que la Solución Base oriente un contexto inicial de solución, ya que las contradicciones entre necesidades a satisfacer no identifican sobre qué variable del objeto evaluado S1 se debe actuar.

Principios inventivos marcados con nT3 están incluidos en Tabla II, pero no participan en Solución Recomendada que se muestra en Tabla V. El Equipo de Innovación deberá revisar las contradicciones donde estos participan, para determinar si hubiera otros aspectos específicos que podrían ser

significativos para la solución, o bien para ratificar la solución que se está proyectando. Principios inventivos sin marcar están incluidos en Tabla II Matriz de Contradicción Específica y en Tabla V Solución Recomendada.

#### **TABLA V. SOLUCIÓN RECOMENDADA PARA DESAFÍO DE INNOVACIÓN PARA OBJETO EVALUADO INVASORES GRIEGOS**

DESAFÍO: Mejorar Invasión griega de Troya afectada por la barrera defensiva de Troya

Necesidad por satisfacer evaluada: **19. Uso de energía de objeto móvil**

UDEs: (-) 3. Largo de objeto móvil// (-) 10. Fuerza/ Intensidad// (+) 30. Objeto afectado por factores dañinos// (-) 35. Adaptabilidad o versatilidad

Parámetro por mejorar	Parámetro por atenuar o preservar	Contradic.	Peso	Pl. Ord.1	Pl. Ord.2	Pl. Ord.3	Pl. Ord.4
(-) 3. Largo de objeto móvil	(+) 30. Objeto afectado por factores dañinos	Esencial	wt.1	<b>1</b> Es.	<b>15</b> Es.	<b>17</b> Es.	<b>24</b> Es.
(+) 19. Uso de energía de objeto móvil	(-) 35. Adaptabilidad o versatilidad	Compl.1	wt.2	<b>15</b> Es.	<b>17</b> Es.	13	16
(-) 3. Largo de objeto móvil	(-) 35. Adaptabilidad o versatilidad	Compl.2	wt.3	14	<b>15</b> Es.	<b>1</b> Es.	16
(-) 3. Largo de objeto móvil	(+) 19. Uso de energía de objeto móvil	Compl.3	wt.6	8	35	<b>24</b> Es.	0
(-) 10. Fuerza/ Intensidad	(-) 35. Adaptabilidad o versatilidad	Compl.4	wt.10	<b>15</b> Es.	<b>17</b> Es.	18	20
19. Uso de energía de objeto móvil	32. Facilidad de lograr resultado deseado	NS.1	wns.1	28	26	30	0

#### **PRINCIPIOS INVENTIVOS RELEVANTES DE TABLA II NO INCLUIDOS EN SOLUCIÓN RECOMENDADA.**

Antes de decidir la solución, asegúrese de haber revisado previamente las contradicciones con Principios Inventivos relevantes de Tabla II, no incluidos en Solución Recomendada. Los 3 más relevantes se muestran a continuación.

**Parámetros de efectos indeseables (UDE):** [ (-) 3. Largo de objeto móvil] - // [ (-) 10. Fuerza/ Intensidad] - // [ (+) 30. Objeto afectado por factores dañinos] - // [ (-) 35. Adaptabilidad o versatilidad]

**Parámetro de efecto deseable (DE):** [ (+) 19. Uso de energía de objeto móvil]

PI.19. Acción Variante en el Tiempo/ Periódica o Pulsante (Pos.5) ***	PI. Estr.	[Par.10][Par.3][ PI(s) : 17,19,9,36] - [Par.10][Par.19][ PI(s) : 19,17,10,0] - [Par.35][Par.19][ PI(s) : 19,35,29,13] -
--	--------------	---

PI.12. Equipotencialidad (Pos.9) ***	PI. Táct.	[Par.19][Par.3][ PI(s) : 12,28,0,0 ] -
PI.11. Compensación Anticipada (Pos.11) ***	PI. Táct.	[Par.35][Par.30][ PI(s) : 35,11,32,31 ] - [Par.30][Par.35][ PI(s) : 35,11,22,31] -

## TABLA VI. RESULTADOS DE ANÁLISIS DE SENSIBILIDAD PARA OBJETO EVALUADO: INVASORES GRIEGOS

DESAFÍO: Mejorar Invasión griega de Troya afectada por la barrera defensiva de Troya

La Tabla VI es crucial en el algoritmo, ya que ofrece un análisis de sensibilidad de las 350 soluciones evaluadas simultáneamente y selecciona las 10 más recomendables. Se ha verificado que, entre estas soluciones, se encuentra la opción más eficaz para alcanzar el objetivo deseado. Esta solución es la más eficiente, utilizando la menor cantidad de recursos posibles, y la más efectiva, logrando el objetivo de manera óptima, es decir, con el menor costo y la mejor relación entre beneficios y costos.

El análisis de sensibilidad se realiza con siguientes parámetros:

Cob.NS: Cobertura de Principios Inventivos incluidos en Tabla IV respecto de los incluidos en Tabla II. ver Tabla IV.

Cob.CE: Cobertura relativa entre contradicciones esenciales, basada en los principios inventivos de cada una de ellas, considerando las distintas necesidades a satisfacer y un mismo grupo de parámetros de efectos indeseables evaluados. Ver Tabla VII.

Cob.GL: Cobertura global de cada solución recomendada, basada en una combinación matemática empírica simple de las coberturas Cob.NS y Cob.CE.

CEvcs: Veces que para distintas combinaciones de efectos indeseables detallados en Tabla I, existe la misma contradicción esencial para distintas necesidades a satisfacer.

**Coberturas obtenidas (%), para la combinación de parámetros evaluados en el presente informe, ver Tabla II, para comparar con las mostradas a continuación en análisis de sensibilidad , ver Tablas VI.A y VI.B.**

Orden	Par.1	Par.2	Par.3	Par.4	Par.5	Cob. NS (%)	Cob. EC (%)	Cob. GL (%)	CEvcs
#	3	10	30	35	19. Uso de energía de objeto móvil	98.78	100	99.09	7

La Tabla VI presenta las 10 combinaciones de parámetros de innovación, que usted ha ingresado al algoritmo, más favorables para obtener una solución óptima. El % de cobertura de la combinación de parámetros que usted eligió se muestra arriba.

Si la combinación de parámetros elegida no se encuentra priorizada en las tablas VI. A o VI. B, que se muestran abajo, entonces deberá ejecutar nuevamente el algoritmo. Se recomienda elegir inicialmente la combinación de parámetros con el valor medio de CEvcs, que es un predictor primario de la solución óptima.

Posteriormente, puede evaluar otras combinaciones priorizadas con valores CEvcs cercanos a su valor

medio, que contengan efectos indeseables que considere más críticos para el caso evaluado.

La práctica enseña que con las nuevas reevaluaciones encontrará la mejor solución para el desafío evaluado.

Si finalmente la solución obtenida no le satisface, entonces realice una revisión rigurosa de los efectos indeseables determinados para el espacio-tiempo de evaluación,. Eliminando o agregando un efecto indeseable a la evaluación puede ser suficiente.

(E) Combinación de parámetros de innovación TRIZ evaluados en la presente Solución Aatrizinventor es priorizada aquí

#### **VI.A. PRIORIZACIÓN DE SOLUCIONES POR COBERTURA ÓPTIMA GLOBAL (Cob.GL)**

La combinación de parámetros la selecciona el algoritmo Aatrizinventor.

Valor medio CEvcs Tabla VI. A: 7

Orden	Par.1	Par.2	Par.3	Par.4	Par.5	Cob. NS (%)	Cob. EC (%)	Cob. GL (%)	CEvcs
I. a	3	5	10	30	19. Uso de energía de objeto móvil	98.78	100	99.09	6
II. a	5	10	12	30	19. Uso de energía de objeto móvil	98.78	100	99.09	7
III. a	3	10	30	35	19. Uso de energía de objeto móvil (E)	98.78	100	99.09	7
IV. a	5	12	30	35	32. Facilidad de lograr resultado deseado	98.22	100	98.67	8
V. a	3	10	14	30	27. Confiabilidad	98.17	100	98.62	8

#### **VI.B. PRIORIZACIÓN DE SOLUCIONES POR COBERTURA ÓPTIMA DE NECESIDADES POR SATISFACER (Cob.NS)**

La combinación de parámetros la selecciona el algoritmo Aatrizinventor.

Valor medio CEvcs Tabla VI. B: 6

Orden	Par.1	Par.2	Par.3	Par.4	Par.5	Cob. NS (%)	Cob. CE (%)	Cob. GL (%)	Ref. Tabla VI. A	CEvcs
I. b	3	5	10	30	19. Uso de energía de objeto móvil	98.78	100	99.09	I. a	6
II. b	3	10	30	35	19. Uso de energía de objeto móvil (E)	98.78	100	99.09	III. a	7
III. b	5	10	12	30	19. Uso de energía de objeto móvil	98.78	100	99.09	II. a	7

IV.b	5	12	30	35	32. Facilidad de lograr resultado deseado	98.22	100	98.67	IV.a	8
V.b	5	12	14	35	32. Facilidad de lograr resultado deseado	98.22	41.27	83.99	-	1

**TABLA VII. MATRIZ DE CONTRADICCIONES ESENCIALES PARA NECESIDADES POR SATISFACER (NS) PARA LOS MISMOS EFECTOS INDESEABLES EVALUADOS DE INVASORES GRIEGOS**

DESAFÍO: Mejorar Invasión griega de Troya afectada por la barrera defensiva de Troya

Necesidad por satisfacer evaluada: **19. Uso de energía de objeto móvil**

UDEs: (-) 3. Largo de objeto móvil// (-) 10. Fuerza/ Intensidad// (+) 30. Objeto afectado por factores dañinos// (-) 35. Adaptabilidad o versatilidad

Esta tabla permite al Equipo de Innovación comparar las coberturas obtenidas para la necesidad a satisfacer evaluada, respecto de las otras necesidades definidas, para los mismos efectos indeseables. De esta manera, podrá decidir si elige alguna de las combinaciones de parámetros de innovación sugeridas aquí que ofrezcan una mejor cobertura.

Necesidad por satisfacer.	Parámetro por mejorar	Parámetro por atenuar o preservar	Contradic. Esencial	Cob. NS (%)	Cob. entre CE (%)	Cob. GL(%) 3/1
<b>19. Uso de energía de objeto móvil</b>	(-) 3. Largo de objeto móvil	(+) 30. Objeto afectado por factores dañinos	[1,15,17,24]	98.78	100	99.09
27. Confidabilidad	(-) 3. Largo de objeto móvil	(+) 30. Objeto afectado por factores dañinos	[1,15,17,24]	98.17	100	98.62
13. Estabilidad	(-) 3. Largo de objeto móvil	(+) 30. Objeto afectado por factores dañinos	[1,15,17,24]	88.89	100	91.66
39. Productividad	(-) 3. Largo de objeto móvil	(+) 30. Objeto afectado por factores dañinos	[1,15,17,24]	88.03	100	91.02
38. Extensión de automatización/ autonomía	(-) 3. Largo de objeto móvil	(+) 30. Objeto afectado por factores dañinos	[1,15,17,24]	81.49	100	86.12

35. Adaptabilidad o versatilidad	(-) 3. Largo de objeto móvil	(+) 30. Objeto afectado por factores dañinos	[1,15,17,24]	79.16	100	84.37
34. Facilidad de cambiar, reparar o mantener	(-) 3. Largo de objeto móvil	(-) 35. Adaptabilidad o versatilidad	[14,15,1,16]	88.79	46.83	78.3
32. Facilidad de lograr resultado deseado	(-) 3. Largo de objeto móvil	(+) 30. Objeto afectado por factores dañinos	[1,15,17,24]	67.58	100	75.68
33. Facilidad de operación	(-) 35. Adaptabilidad o versatilidad	(-) 3. Largo de objeto móvil	[35,1,29,2]	89.14	29.42	74.21
15. Duración de la acción de objeto móvil	(-) 35. Adaptabilidad o versatilidad	(-) 3. Largo de objeto móvil	[35,1,29,2]	70.96	29.42	60.57

La Tabla VII muestra las contradicciones esenciales obtenidas para cada una de las Necesidades a Satisfacer definidas, teniendo en cuenta los mismos efectos indeseables que se han evaluados. Esta tabla se fundamenta en el cálculo de una cobertura global (Cob.GL), que se determina mediante la combinación de dos valores: la cobertura de la Tabla IV (Cob.NS) ya explicada, y una cobertura relativa (Cob. entre CE) que se obtiene en esta tabla VII, al comparar entre sí las contradicciones esenciales identificadas para los 10 parámetros de Necesidades a satisfacer.

Esta cobertura global (GL) se basa en criterio experto de ponderación para priorizar las soluciones de las distintas Necesidades a Satisfacer. La experiencia con aatrizinventor indica que las soluciones más eficaces son aquellas con mayor cobertura global, si es posible superior al 90%.

**El Equipo de Innovación podrá decidir si es conveniente llevar a cabo una nueva evaluación con otra necesidad a satisfacer, seleccionada de los resultados proporcionados en Tabla VII. Esta decisión se tomará principalmente cuando la necesidad evaluada a satisfacer no esté clasificada en el primer lugar de la Tabla. En esta tabla, se resalta la posición de la necesidad a satisfacer evaluada: 19. Uso de energía de objeto móvil.**

#### TABLA VIII. ORDEN DE INCIDENCIA DE PRINCIPIOS INVENTIVOS (Pos.n)

DESAFÍO: Mejorar Invasión griega de Troya afectada por la barrera defensiva de Troya

Análisis de participación principios inventivos en TABLA II. MATRIZ DE CONTRADICCIÓN ESPECÍFICA.

Parámetros evaluados para Objeto INVASORES GRIEGOS:

Par. UDEs:

(-) 3. Largo de objeto móvil

(-) 10. Fuerza/ Intensidad

(+) 30. Objeto afectado por factores dañinos

(-) 35. Adaptabilidad o versatilidad

Par. NS: (+) 19. Uso de energía de objeto móvil

\*\*\* : Principios inventivos de Matriz de Contradicción Específica (Tabla II) no descritos en la Solución

Recomendada (Tabla III). Se recomienda realizar una revisión adicional siguiendo el orden de posición.

Principios Inventivos de Tabla II.	Tipo PI	Tablas	Contradicciones
PI.1. Segmentar/ Integrar (Pos.1)	PI. Estr.	II / III / IV	[Par.30][Par.3][ PI(s) : 17,1,39,4] - [Par.35][Par.3][ PI(s) : 35,1,29,2] - [Par.3][Par.30][ PI(s) : 1,15,17,24] - [Par.10] [Par.30][ PI(s) : 1,35,40,18] - [Par.19][Par.30][ PI(s) : 1,35,6,27] - [Par.3][Par.35][ PI(s) : 14,15,1,16] - [Par.30] [Par.19][ PI(s) : 1,24,6,27] -
PI.35. Transformación / Cambio de Parámetros (Pos.2)	PI. Estr.	II / III / IV	[Par.35][Par.3][ PI(s) : 35,1,29,2] - [Par.30][Par.10][ PI(s) : 13,35,39,18] - [Par.10][Par.30][ PI(s) : 1,35,40,18] - [Par.35] [Par.30][ PI(s) : 35,11,32,31] - [Par.19][Par.30][ PI(s) : 1,35,6,27] - [Par.30][Par.35][ PI(s) : 35,11,22,31] - [Par.3] [Par.19][ PI(s) : 8,35,24,0] - [Par.35][Par.19][ PI(s) : 19,35,29,13] -
PI.17. Otra Dimensión o Campo (Pos.3)	PI. Tác.	II / III / IV	[Par.10][Par.3][ PI(s) : 17,19,9,36] - [Par.30][Par.3][ PI(s) : 17,1,39,4] - [Par.3][Par.10][ PI(s) : 17,10,4,0] - [Par.35] [Par.10][ PI(s) : 15,17,20,0] - [Par.3][Par.30][ PI(s) : 1,15,17,24] - [Par.10][Par.35][ PI(s) : 15,17,18,20] - [Par.19] [Par.35][ PI(s) : 15,17,13,16] - [Par.10][Par.19][ PI(s) : 19,17,10,0] -
PI.15. Dinámica (Pos.4)	PI. Estr.	II / III / IV	[Par.35][Par.10][ PI(s) : 15,17,20,0] - [Par.3][Par.30][ PI(s) : 1,15,17,24] - [Par.3][Par.35][ PI(s) : 14,15,1,16] - [Par.10] [Par.35][ PI(s) : 15,17,18,20] - [Par.19][Par.35][ PI(s) : 15,17,13,16] -
PI.19. Acción Variante en el Tiempo/ Periódica o Pulsante (Pos.5) ***	PI. Estr.	II / IV	[Par.10][Par.3][ PI(s) : 17,19,9,36] - [Par.10][Par.19][ PI(s) : 19,17,10,0] - [Par.35][Par.19][ PI(s) : 19,35,29,13] -
PI.13. Acción Inversa o Indirecta (Pos.6)	PI. Estr.	II / III / IV	[Par.30][Par.10][ PI(s) : 13,35,39,18] - [Par.19][Par.35][ PI(s) : 15,17,13,16] - [Par.35][Par.19][ PI(s) : 19,35,29,13] -
PI.16. Acciones Parciales o Excesivas (Pos.7)	PI. Oper.	II / III / IV	[Par.19][Par.10][ PI(s) : 16,26,21,2] - [Par.3][Par.35][ PI(s) : 14,15,1,16] - [Par.19][Par.35][ PI(s) : 15,17,13,16] -
PI.14. Esfericidad - Curvatura - Ángulo (Pos.8)	PI. Tác.	II / III /	[Par.3][Par.35][ PI(s) : 14,15,1,16] -
PI.12. Equipotencialidad (Pos.9) ***	PI. Tác.	II / IV	[Par.19][Par.3][ PI(s) : 12,28,0,0] -
PI.8. Contrapeso/ Compensación (Pos.10)	PI. Tác.	II / III /	[Par.3][Par.19][ PI(s) : 8,35,24,0] -

PI.11. Compensación Anticipada (Pos.11) ***	Pl. Táct.	II / IV	[Par.35][Par.30][ PI(s) : 35,11,32,31] - [Par.30][Par.35][ PI(s) : 35,11,22,31] -
PI.24. Intermediario (Pos.12)	Pl. Táct.	II / III / IV	[Par.3][Par.30][ PI(s) : 1,15,17,24] - [Par.3][Par.19][ PI(s) : 8,35,24,0] - [Par.30][Par.19][ PI(s) : 1,24,6,27] -
PI.10. Acción Preliminar (Pos.13) ***	Pl. Estr.	II /	[Par.3][Par.10][ PI(s) : 17,10,4,0] - [Par.10][Par.19][ PI(s) : 19,17,10,0] -
PI.28. Sustitución de Mecánica (Pos.14)	Pl. Estr.	II / IV	[Par.19][Par.3][ PI(s) : 12,28,0,0] -
PI.26. Copiar/ Replicar (Pos.15)	Pl. Estr.	II / IV	[Par.19][Par.10][ PI(s) : 16,26,21,2] -
PI.39. Atmósfera/ Ambiente Inerte (Pos.16) ***	Pl. Oper.	II /	[Par.30][Par.3][ PI(s) : 17,1,39,4] - [Par.30][Par.10][ PI(s) : 13,35,39,18] -
PI.29. Variables Blandas Controlables (Pos.17) ***	Pl. Táct.	II /	[Par.35][Par.3][ PI(s) : 35,1,29,2] - [Par.35][Par.19][ PI(s) : 19,35,29,13] -
PI.6. Universalidad (Pos.18) ***	Pl. Táct.	II / IV	[Par.19][Par.30][ PI(s) : 1,35,6,27] - [Par.30][Par.19][ PI(s) : 1,24,6,27] -
PI.18. Vibraciones / Variaciones de Energía (Pos.19)	Pl. Táct.	II / III / IV	[Par.30][Par.10][ PI(s) : 13,35,39,18] - [Par.10][Par.30][ PI(s) : 1,35,40,18] - [Par.10][Par.35][ PI(s) : 15,17,18,20] -
PI.20. Continuidad de Acción Útil (Pos.20)	Pl. Oper.	II / III /	[Par.35][Par.10][ PI(s) : 15,17,20,0] - [Par.10][Par.35][ PI(s) : 15,17,18,20] -
PI.4. Asimetría/ Simetría (Pos.21) ***	Pl. Oper.	II /	[Par.30][Par.3][ PI(s) : 17,1,39,4] - [Par.3][Par.10][ PI(s) : 17,10,4,0] -
PI.40. Materiales/ Condiciones Compuestas (Pos.22) ***	Pl. Oper.	II /	[Par.10][Par.30][ PI(s) : 1,35,40,18] -
PI.32. Cambio de Percepción/ Apariencia/ Color (Pos.23) ***	Pl. Estr.	II / IV	[Par.35][Par.30][ PI(s) : 35,11,32,31] -
PI.22. Convertir Daño en Beneficio (Pos.24) ***	Pl. Estr.	II /	[Par.30][Par.35][ PI(s) : 35,11,22,31] -
PI.21. Saltar/ Evitar (Pos.25) ***	Pl. Táct.	II / IV	[Par.19][Par.10][ PI(s) : 16,26,21,2] -
PI.9. Anti-Acción Preliminar (Pos.26) ***	Pl. Oper.	II /	[Par.10][Par.3][ PI(s) : 17,19,9,36] -

PI.31. Usar/ Remover Partes No Usadas (Pos.27) ***	PI. Oper.	II /	[Par.35][Par.30][ PI(s) : 35,11,32,31] - [Par.30][Par.35][ PI(s) : 35,11,22,31] -
PI.27. Objetos Baratos de Corta Vida (Pos.28) ***	PI. Estr.	II / IV	[Par.19][Par.30][ PI(s) : 1,35,6,27] - [Par.30][Par.19][ PI(s) : 1,24,6,27] -
PI.2. Sacar/ Agregar (Pos.29) ***	PI. Estr.	II / IV	[Par.35][Par.3][ PI(s) : 35,1,29,2] - [Par.19][Par.10][ PI(s) : 16,26,21,2] -
PI.36. Transición de Fase, Estado o Condición (Pos.30) ***	PI. Oper.	II /	[Par.10][Par.3][ PI(s) : 17,19,9,36] -

#### TABLA IX. INFORMACIÓN PRIORIZADA PARA PARA DESARROLLAR UNA SOLUCIÓN ESPECÍFICA EN BASE A LA SOLUCIÓN RECOMENDADA EN TABLA V

La solución presentada en la Tabla V para el Objeto S1 en interacción con el Objeto S2, dentro de un determinado espacio-tiempo, es de carácter genérico.

El Objeto S1 evaluado puede requerir:

- (i) ajustes operativos para optimizar su desempeño,
- (ii) modificaciones mayores que incorporen nuevas capacidades y características,
- (iii) reemplazo por un nuevo objeto que represente una innovación disruptiva más conveniente.

La solución a implementar debe estar priorizada dentro de la Tabla VI, que contiene el análisis de sensibilidad generado por el algoritmo Aatrizinventor. Si no existe una priorización, el Equipo de Innovación deberá seleccionar una de las diez opciones indicadas en la Tabla VI y ejecutar nuevamente el algoritmo.

Para derivar la solución específica a partir de la opción priorizada, el Equipo de Innovación aplicará pensamiento relacional, junto con su conocimiento y experiencia en el desafío evaluado. Este paso puede iterarse hasta converger en la alternativa más satisfactoria.

La solución específica se construye analizando de forma recursiva las contradicciones y los principios inventivos recomendados en la Tabla V, hasta alcanzar una propuesta consistente y válida para el conjunto de contradicciones evaluadas. La contribución de cada contradicción y sus principios asociados debe ser definida por el Equipo de Innovación, integrando soluciones parciales disponibles en su entorno –tecnológico, social o natural– propio, local o internacional, que permitan resolver “Ahora” el desafío evaluado. Siempre es posible entregar una solución.

Cuando se identifiquen necesidades de investigación y desarrollo, estas podrán planificarse para la innovación de “mañana”. No postergue las soluciones viables de hoy por promesas futuras. No obstante, es conveniente establecer un plan estratégico para la potencial implementación de dichas promesas.

En el *Manual de Inicio: Fundamentos de Aatrizinventor*, Punto 11, se presenta un ejemplo para desarrollar la

solución específica a partir de la recomendada por el algoritmo, basado en el Lenguaje de Innovación de la Naturaleza. Ahí podrá constatar que la identificación de una solución específica es un proceso sistemático e iterativo que integra múltiples conceptos para determinar una alternativa integral, con el menor costo de implementación y la máxima relación beneficio/costo.

En los conceptos de innovación descritos en el Punto 11, se marca con un asterisco (\*) el objeto en evaluación, para recordar que los principios inventivos contemplan en dicho ejemplo que Objeto S1: **VASO PLÁSTICO para servir café caliente** puede permanecer en su estado físico-funcional actual, adoptar un estado modificado o incluso transformarse en uno nuevo, según lo requieran los principios inventivos para cumplir el objetivo. De igual forma se usa (\*) en el presente caso evaluado.

**Aproveche plenamente sus habilidades de pensamiento relacional. La práctica hace al maestro.**

## DESCRIPCIÓN RESUMIDA DE LA SOLUCIÓN RECOMENDADA EN LA TABLA V

### CONTRADICCIONES SELECCIONADAS DESDE TABLA II, DETALLADAS EN TABLE III.

incluye el nombre del principio inventivo, tipo y orden de relevancia en Tabla II (Pos.n)

#### CONTRADICCIÓN N°1.

Mejorar: (-) 3. Largo de objeto móvil y Atenuar o Preservar: (+) 30. Objeto afectado por factores dañinos - PI [1, 15, 17, 24]

##### PI.1. Segmentar/ Integrar - tipo estratégico (Pos.1)

- a. Dividir INVASORES GRIEGOS\* en partes, características o propiedades existentes y nuevas, cada una con distintas funciones.
- b. Integrar distintas partes,características o propiedades de INVASORES GRIEGOS\* en una sola función.
- c. Hacer que INVASORES GRIEGOS\* sea fácil de desarmar o ensamblar.
- d. Ajustar fragmentación o segmentación de INVASORES GRIEGOS\*, según sea necesario.

##### PI.15. Dinámica - tipo estratégico (Pos.4)

- a. Permitir o diseñar para que las características dinámicas de INVASORES GRIEGOS\*, del entorno externo o del proceso, cambien para ser óptimas o para encontrar una condición operativa óptima.
- b. Dividir INVASORES GRIEGOS\* en partes,características o propiedades que tengan movimiento relativo entre sí.
- c. Si INVASORES GRIEGOS\* (o proceso) es rígido o inflexible, hacerlo flexible o adaptativo.
- d. Utilice objeto, característica, o propiedad disponible en el entorno externo para cambiar la dinámica de INVASORES GRIEGOS\*.

##### PI.17. Otra Dimensión o Campo - tipo táctico (Pos.3)

- a. Agregar o eliminar dimensiones físicas o campos de acción de INVASORES GRIEGOS\*.
- b. Mover INVASORES GRIEGOS\* a una nueva dimensión en el espacio o campo de acción.
- c. Utilizar para INVASORES GRIEGOS\* un arreglo de varios niveles en lugar de un solo nivel.
- d. Inclinar o reorientar INVASORES GRIEGOS\*, colocarlo de lado.
- e. Utilizar otro lado de una determinada dimensión o campo de INVASORES GRIEGOS\*.

##### PI.24. Intermediario - tipo táctico (Pos.12)

- a. Para INVASORES GRIEGOS\*, utilizar un artículo portador o un proceso intermediario.
- b. Fusionar INVASORES GRIEGOS\* temporalmente con otro objeto (que se pueda remover fácilmente o lo haga por sí mismo).

## CONTRADICIÓN N°2.

Mejorar: (+) 19. Uso de energía de objeto móvil y Atenuar o Preservar: (-) 35. Adaptabilidad o versatilidad - PI [15, 17, 13, 16]

### PI.15. Dinámica - tipo estratégico (Pos.4)

- a. Permitir o diseñar para que las características dinámicas de INVASORES GRIEGOS\*, del entorno externo o del proceso, cambien para ser óptimas o para encontrar una condición operativa óptima.
- b. Dividir INVASORES GRIEGOS\* en partes, características o propiedades que tengan movimiento relativo entre sí.
- c. Si INVASORES GRIEGOS\* (o proceso) es rígido o inflexible, hacerlo flexible o adaptativo.
- d. Utilice objeto, característica, o propiedad disponible en el entorno externo para cambiar la dinámica de INVASORES GRIEGOS\*.

### PI.17. Otra Dimensión o Campo - tipo táctico (Pos.3)

- a. Agregar o eliminar dimensiones físicas o campos de acción de INVASORES GRIEGOS\*.
- b. Mover INVASORES GRIEGOS\* a una nueva dimensión en el espacio o campo de acción.
- c. Utilizar para INVASORES GRIEGOS\* un arreglo de varios niveles en lugar de un solo nivel.
- d. Inclinar o reorientar INVASORES GRIEGOS\*, colocarlo de lado.
- e. Utilizar otro lado de una determinada dimensión o campo de INVASORES GRIEGOS\*.

### PI.13. Acción Inversa o Indirecta - tipo estratégico (Pos.6)

- a. Invertir la acción aplicada o aplicar una acción indirecta para realizar la función de INVASORES GRIEGOS\*.
- b. Hacer que las partes móviles de INVASORES GRIEGOS\* (o el entorno externo) sean fijas y/o las partes fijas sean móviles.
- c. Dar vuelta INVASORES GRIEGOS\* (o proceso): 'colocar al revés', 'cambiar de posición', 'cambiar de condición'.

### PI.16. Acciones Parciales o Excesivas - tipo operativo (Pos.7)

- a Si el objetivo de INVASORES GRIEGOS\* es difícil de lograr por completo, utilizando método de una solución dada; entonces el problema puede ser considerablemente más fácil de resolver, usando 'un poco menos' o 'un poco más' del mismo método.

## CONTRADICIÓN N°3.

Mejorar: (-) 3. Largo de objeto móvil y Atenuar o Preservar: (-) 35. Adaptabilidad o versatilidad - PI [14, 15, 1, 16]

### PI.14. Esfericidad - Curvatura - Ángulo - tipo táctico (Pos.8)

- a. Para acción de INVASORES GRIEGOS\*, en lugar de utilizar piezas, superficies o formas rectilíneas, usar formas curvilíneas o anguladas.
- b. Para acción de INVASORES GRIEGOS\*, en lugar de actuar en forma lineal o directa, hacerlo interactuar de forma indirecta o con movimientos curvilíneos o circundantes.
- c. Mover INVASORES GRIEGOS\* de superficies planas a esféricas; desde piezas con forma de cubo (paralelepípedo) hasta estructuras en forma de bolas.
- d. Usar rodillos, bolas, espirales, cúpulas en o para INVASORES GRIEGOS\*.
- e. Pasar INVASORES GRIEGOS\* de movimiento lineal a giratorio, utilizar fuerzas centrífugas.
- f. Si hay esfericidad, curvatura o ángulo, aumentar o reducir, según corresponda en o para INVASORES GRIEGOS\*.

### PI.15. Dinámica - tipo estratégico (Pos.4)

- a. Permitir o diseñar para que las características dinámicas de INVASORES GRIEGOS\*, del entorno

externo o del proceso, cambien para ser óptimas o para encontrar una condición operativa óptima.

b. Dividir INVASORES GRIEGOS\* en partes, características o propiedades que tengan movimiento relativo entre sí.

c. Si INVASORES GRIEGOS\* (o proceso) es rígido o inflexible, hacerlo flexible o adaptativo.

d. Utilice objeto, característica, o propiedad disponible en el entorno externo para cambiar la dinámica de INVASORES GRIEGOS\*.

#### **PI.1. Segmentar/ Integrar - tipo estratégico** (Pos.1)

a. Dividir INVASORES GRIEGOS\* en partes, características o propiedades existentes y nuevas, cada una con distintas funciones.

b. Integrar distintas partes, características o propiedades de INVASORES GRIEGOS\* en una sola función.

c. Hacer que INVASORES GRIEGOS\* sea fácil de desarmar o ensamblar.

d. Ajustar fragmentación o segmentación de INVASORES GRIEGOS\*, según sea necesario.

#### **PI.16. Acciones Parciales o Excesivas - tipo operativo** (Pos.7)

a Si el objetivo de INVASORES GRIEGOS\* es difícil de lograr por completo, utilizando método de una solución dada; entonces el problema puede ser considerablemente más fácil de resolver, usando 'un poco menos' o 'un poco más' del mismo método.

### **CONTRADICCIÓN N°4.**

Mejorar: (-) 3. Largo de objeto móvil y Atenuar o Preservar: (+) 19. Uso de energía de objeto móvil - PI [8, 35, 24, 0]

#### **PI.8. Contrapeso/ Compensación - tipo táctico** (Pos.10)

a. Para compensar la pesadez / liviandad o incidencia de INVASORES GRIEGOS\*, combinarlo con otros objetos o campos que proporcionen un efecto para mejorar la situación actual.

b. Para compensar pesadez/liviandad o incidencia de INVASORES GRIEGOS, hacer que interactúe con el entorno.

#### **PI.35. Transformación / Cambio de Parámetros - tipo estratégico** (Pos.2)

a. Cambiar el estado físico o químico de INVASORES GRIEGOS\* (por ejemplo, en forma, en composición, a gas, líquido, sólido o plasma).

b. Cambiar la composición o condición de INVASORES GRIEGOS\* agregando o eliminando partes o componentes.

c. Cambiar la concentración o consistencia; Cambiar el grado de flexibilidad; Cambiar la temperatura o nivel de actividad interna de INVASORES GRIEGOS\*.

#### **PI.24. Intermediario - tipo táctico** (Pos.12)

a. Para INVASORES GRIEGOS\*, utilizar un artículo portador o un proceso intermediario.

b. Fusionar INVASORES GRIEGOS\* temporalmente con otro objeto (que se pueda remover fácilmente o lo haga por sí mismo).

### **CONTRADICCIÓN N°5.**

Mejorar: (-) 10. Fuerza/ Intensidad y Atenuar o Preservar: (-) 35. Adaptabilidad o versatilidad - PI [15, 17, 18, 20]

#### **PI.15. Dinámica - tipo estratégico** (Pos.4)

a. Permitir o diseñar para que las características dinámicas de INVASORES GRIEGOS\*, del entorno externo o del proceso, cambien para ser óptimas o para encontrar una condición operativa óptima.

b. Dividir INVASORES GRIEGOS\* en partes, características o propiedades que tengan movimiento relativo entre sí.

- c. Si INVASORES GRIEGOS\* (o proceso) es rígido o inflexible, hacerlo flexible o adaptativo.
- d. Utilice objeto, característica, o propiedad disponible en el entorno externo para cambiar la dinámica de INVASORES GRIEGOS\*.

**PI.17. Otra Dimensión o Campo - tipo táctico** (Pos.3)

- a. Agregar o eliminar dimensiones físicas o campos de acción de INVASORES GRIEGOS\*.
- b. Mover INVASORES GRIEGOS\* a una nueva dimensión en el espacio o campo de acción.
- c. Utilizar para INVASORES GRIEGOS\* un arreglo de varios niveles en lugar de un solo nivel.
- d. Inclinar o reorientar INVASORES GRIEGOS\*, colocarlo de lado.
- e. Utilizar otro lado de una determinada dimensión o campo de INVASORES GRIEGOS\*.

**PI.18. Vibraciones / Variaciones de Energía - tipo táctico** (Pos.19)

- a. Mover INVASORES GRIEGOS\* por ciclos con energías que lo activan.
- b. Hacer que INVASORES GRIEGOS\* oscile o vibre más o menos. Aumentar su frecuencia (ej., hasta ultrasonido). Utilizar frecuencia de resonancia de INVASORES GRIEGOS\*.
- c. Utilizar campos que generen o atenuen vibraciones en o para INVASORES GRIEGOS\* en lugar de generadores de vibraciones mecánicos. Combinar fuentes de oscilaciones.
- d. Aplicar alternancia de INVASORES GRIEGOS\* o de sus partes o funciones.

**PI.20. Continuidad de Acción Útil - tipo operativo** (Pos.20)

- a. Asegurarse de que el trabajo se realice de forma continua con INVASORES GRIEGOS\*.
- b. Hacer que todas las partes de INVASORES GRIEGOS\* funcionen a plena carga, todo el tiempo.
- c. Eliminar todas las acciones o trabajos inactivos o intermitentes de INVASORES GRIEGOS\*.

**CONTRADICCIONES SELECCIONADAS DE TABLA IV, QUE INCLUYEN PRINCIPIOS INVENTIVOS NO CONTENIDOS EN TABLA II, MÁXIMO 3 CONTRADICCIONES.**

Incluye nombre de principio inventivo, tipo y orden de relevancia si participa en Tabla II (Pos.n). Si este no participa, requiere mayor atención.

**CONTRADICCIÓN Nº6.**

Mejorar: 19. Uso de energía de objeto móvil y Preservar: 32. Facilidad de lograr resultado deseado - PI [28, 26, 30, 0]

**PI.28. Sustitución de Mecánica - tipo estratégico** (Pos.14)

- a. Reemplazar una acción natural o manual, en o para INVASORES GRIEGOS\*, por una acción mecánica o herramienta.
- b. Reemplazar medios mecánicos, en o para INVASORES GRIEGOS\*, por un medio sensorial (óptico, acústico, sabor, olor u otros).
- c. Usar campo físico, mecánico, neumático, hidráulico, eléctrico, magnético y electromagnético, químico, biológico u otros campos, para mejorar acción de INVASORES GRIEGOS\*.
- d. Cambiar en o para INVASORES GRIEGOS\* de campos estáticos a móviles, de campos no estructurados a aquellos que tienen estructura, o viceversa.
- e. Utilizar en o para INVASORES GRIEGOS\* campo en conjunto con partes, componentes o partículas que se activen con este campo.

**PI.26. Copiar/ Replicar - tipo estratégico** (Pos.15)

- a. En lugar de INVASORES GRIEGOS\*, o cualquiera de sus partes o propiedades, no disponible, costosas y/o frágiles, usar copias o réplicas más simples y económicas para cumplir la función deseada y, si es posible, con características y propiedades mejoradas, sin tener en cuenta las dañinas, indeseadas o innecesarias.
- b. Imitar INVASORES GRIEGOS\*, o replicar cualquiera de sus partes o propiedades, aprovechando el

entorno disponible relevante.

- c. Si ya se están utilizando copias simples o réplicas, aplique copias o réplicas de mayor nivel o complejidad técnica.

**PI.30. Formas/ Maneras Simples para Interactuar - tipo táctico** (Pos.)

- a. Utilizar varillas y cuerdas flexibles, o de funcionalidad unidimensional similar, o cubiertas y películas delgadas flexibles, o de funcionalidad bidimensional similar, en o para INVASORES GRIEGOS\*, en vez de estructuras tridimensionales complejas, en tipo y número de componentes y formas.
- b. Separar/aislar INVASORES GRIEGOS\* del ambiente externo, usando varillas y cuerdas flexibles, o de funcionalidad unidimensional similar, o cubiertas y películas delgadas flexibles, o de funcionalidad bidimensional similar.
- c. Utilizar en o para INVASORES GRIEGOS\* formas o maneras simples de interacción con objeto S2, predominantemente en una o dos dimensiones, con otras dimensiones reducidas al mínimo. Esto con la finalidad de reducir el número de recursos y acciones necesarias para lograr el objetivo deseado.

**CONTRADICIÓN N°7.**

Mejorar: y Preservar: - PI [ , , , ]

**CONTRADICIÓN N°8.**

Mejorar: y Preservar: - PI [ , , , ]

**PRINCIPIOS INVENTIVOS RELEVANTES DE TABLA II NO INCLUIDOS EN SOLUCIÓN RECOMENDADA EN TABLA V.**

**PI.19. Acción Variante en el Tiempo/ Periódica o Pulsante - tipo estratégico** (Pos.5)

- a. En lugar de la acción continua en o para INVASORES GRIEGOS\*, usar acciones que varían en el tiempo, periódicas o pulsantes.
- b. Si acción de INVASORES GRIEGOS\* ya es periódica, cambiar la magnitud o frecuencia.
- c. Utilizar pausas entre impulsos para realizar una acción diferente de INVASORES GRIEGOS\*.
- d. si la acción actual de INVASORES GRIEGOS\* es variable en el tiempo, si es necesario, cambiar a una acción que varíe más o menos en el tiempo.

**PI.12. Equipotencialidad - tipo táctico** (Pos.9)

- a. En un campo potencial, limitar o los cambios de posición o variaciones de energía de INVASORES GRIEGOS\*.
- b. Cambiar las condiciones de funcionamiento de INVASORES GRIEGOS\* en un campo potencial, para eliminar la necesidad de cambiar la posición o la calidad energética.

**PI.11. Compensación Anticipada - tipo táctico** (Pos.11)

- a. Preparar medios de emergencia, de manera anticipada, para compensar la confiabilidad relativamente baja de INVASORES GRIEGOS\*.

**Anexo**

**Listado de Principios Inventivos aplicables para Soluciones de Innovación**

PI.1 Segmentar/ Integrar	PI.21 Saltar/ Evitar
PI.2 Sacar/ Agregar	PI.22 Convertir Daño en Beneficio
PI.3 Calidad local	PI.23 Realimentación

PI.4 Asimetría/ Simetría	PI.24 Intermediario
PI.5 Fusionar/ Separar	PI.25 Auto Servicio
PI.6 Universalidad	PI.26 Copiar/ Replicar
PI.7 Anidar/ Dispersar	PI.27 Objetos Baratos de Corta Vida
PI.8 Contrapeso/ Compensación	PI.28 Sustitución de Mecánica
PI.9 Anti-Acción Preliminar	PI.29 Variables Blandas Controlables
PI.10 Acción Preliminar	PI.30 Formas/ Maneras Simples para Interactuar
PI.11 Compensación Anticipada	PI.31 Usar/ Remover Partes No Usadas
PI.12 Equipotencialidad	PI.32 Cambio de Percepción/ Apariencia/ Color
PI.13 Acción Inversa o Indirecta	PI.33 Homogeneidad / Compatibilidad
PI.14 Esfericidad - Curvatura - Ángulo	PI.34 Descartar y Recuperar
PI.15 Dinámica	PI.35. Transformación/ Cambio de Parámetros
PI.16 Acciones Parciales o Excesivas	PI.36 Transición de Fase, Estado o Condición
PI.17 Otra Dimensión o Campo	PI.37. Cambio Útil Perceptible
PI.18. Vibraciones / Variaciones de Energía	PI.38 Reacción Fuerte o Rápida
PI.19 Acción Variante en el Tiempo/ Periódica o Pulsante	PI.39 Atmósfera/ Ambiente Inerte
PI.20 Continuidad de Acción Útil	PI.40 Materiales/ Condiciones Compuestas

#### ALGORITMO AATRIZINVENTOR DE NATURE'S L.I.