

19º

CERTAMEN ESTATAL

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

EXPOCIENCIAS TAMAULIPAS

MANUAL PARA LA ELABORACION DE PROYECTOS

CATEGORÍA: JUVENIL

1.- TÍTULO:

Es importante determinar el título que tendrá el proyecto, el cual debe de ser descriptivo, claro, concreto y preciso, haciendo referencia al problema que soluciona. El nombre debe de ser en idioma español.

Ejemplo: Mochila con ruedas.

2.- OBSERVACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

Se deberá realizar una observación del entorno identificando el problema y sus efectos, describiéndolos con la mayor precisión posible. Es importante que enfoques el desarrollo de tu proyecto en el área en la que te vas a registrar.

Recomendación: En caso de que tu proyecto impacte en más de un área, te sugerimos registrarte en la que tu proyecto tenga mayor impacto social, económico, tecnológico.

Ejemplo: El problema que identifique es que los niños de primaria batallan mucho al momento de cargar sus mochilas porque están muy pesadas.

3.- PROPUESTA ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN:

Se busca dar una solución al problema que se identificó, describiendo con la mayor precisión posible el producto que se propone mediante la creación de algún prototipo.

Ejemplo: Mi propuesta para solucionar este problema es crear una mochila con ruedas, para que los niños no tengan que cargarla.

4.- JUSTIFICACIÓN Y/O FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Se debe de realizar un diagnóstico del problema detectado mediante encuestas, investigación, estadísticas, o cualquier método que pueda demostrar la necesidad de la propuesta.

Ejemplo: Se realizó una encuesta a los niños de la escuela para obtener información respecto a los útiles que requieren llevar y así calcular el peso promedio que cargan los niños de la educación básica en sus mochilas.

5.- ELEMENTO CREATIVO DE INNOVACIÓN:

Definir qué elemento, ó característica nueva, creativa o innovadora tiene el proyecto que se presenta.

Nota: El ejemplo utilizado en esta guía, es de un proyecto ya creado es usado solo con fines de explicación.

Ejemplo: Esta mochila contiene unas ruedas que otras mochilas no tienen que ayudará al estudiante a facilitar la carga de sus materiales escolares, (además mencionar los componentes, describir como se ensamblan así como la funcionalidad de los mismos). Si hay una mochila igual o semejante demostrar que el sistema que se propone en el proyecto es mejor por una o varias característica propuestas.

6.- ANÁLISIS DE COSTOS, PRECIOS DE VENTA Y UTILIDAD SUSCEPTIBLE DE OBTENER:

Realizar un estimado del costo de producción y del posible precio de venta del producto considerando la utilidad que generará, con el fin de visualizar la factibilidad que agá posible la comercialización del proyecto.

Ejemplo:

CÁLCULO DEL PRECIO DE VENTA DE UN PRODUCTO INSUMOS (materiales relacionados directamente al producto)

Soportes	\$	70.00	
Ruedas	\$	15.00	
Lona o similar	\$	30.00	
Herrajes	\$	30.00	
Broches	\$	18.00	
Otros	\$	20.00	
Subtotal			\$ 183.00

MANO DE OBRA (directa sobre el producto) \$ 50.00 GASTOS FIJOS (no tienen relación directa con la producción)

* 1) Renta \$5000/mes	\$	16.67	
* 2) Publicidad	\$	3.33	
* 3) Personal Administrativo	\$	23.33	
* 4) Luz	\$	3.33	
* 5) Teléfono	\$	3.33	
			\$ 50.00
Costo de Producción			\$ 283.00

GANANCIA (es la retribución de la inversión de los dueños)	70%	\$ 198.10
PRECIO DE VENTA		\$ 481.10

- 1) \$5000 mensuales entre 30 días que se trabajan entre 10 piezas que se hacen al día es igual a \$16.67 por pieza. *
- 2) \$1000 mensuales entre 30 días que se trabajan entre 10 piezas que se hacen al día es igual a \$3.33 por pieza. *
- 3) \$7000 mensuales entre 30 días que se trabajan entre 10 piezas que se hacen al día es igual a \$23.33 por pieza. *
- 4) \$1000 mensuales entre 30 días que se trabajan entre 10 piezas que se hacen al día es igual a \$3.33 por pieza. *
- 5) \$1000 mensuales entre 30 días que se trabajan entre 10 piezas que se hacen al día es igual a \$3.33 por pieza. *

7.- IMAGEN ILUSTRATIVA DEL PROTOTIPO:

Imagen ilustrativa del prototipo: Esta puede ser una o varias ilustraciones tipo foto digital, dibujo detallado escaneado, diseño por computadora (AutoCAD, Corel Draw u otro).

8.- MAQUETA, MODELO O PROTOTIPO:

Es la presentación del proyecto, la cual puede ser a escala de cualquier material con el cual pueda representar la funcionalidad del mismo.

Nota: si el prototipo es mayor a 1 metro cúbico (1 m³) y no puede presentarse en el piso de exhibición, deberá de presentar un modelo a escala demostrativo y un apoyo visual del modelo funcional.

Nota: El ejemplo utilizado en esta guía, es de un proyecto ya creado es usado solo con fines de explicación.