

# 19º

## CERTAMEN ESTATAL

### CREATIVIDAD E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

#### EXPOCIENCIAS TAMAULIPAS

## MANUAL PARA LA ELABORACIÓN DE PROYECTOS

### CATEGORÍA: PETIT-KIDS

#### 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 y tecnológico.

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

#### 3.- PROPUESTA ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN:

Se buscará 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.- 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).

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

## 6.- 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 m<sup>3</sup>) y no puede presentarse en el piso de exhibición, deberá de presentar un modelo a escala demostrativo y un apoyo visual del modelo funcional.