



TECNOLOGÍA

CIENCIA

INNOVACIÓN

EL INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR DE MISANTLA A TRAVÉS DEL
CENTRO DE INNOVACIÓN & TRANSFERENCIA
DE TECNOLOGÍA EN COORDINACIÓN CON EL
ÁREA ACADÉMICA

CONVOCAN

A todos los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior de Misantla,
a participar en el evento

INNOVA

CHALLENGE

+3

Cuyo

OBJETIVO GENERAL

es: Desarrollar proyectos disruptivos o de innovación incremental que fortalezcan las competencias creativas, emprendedoras e innovadoras de los participantes a través de la transferencia tecnológica y la comercialización, dando respuesta a las necesidades de los sectores estratégicos del país.

Y como

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Propiciar el desarrollo y actualización de los participantes.
- Fomentar la aplicación de competencias profesionales genéricas y específicas.
- Contribuir con el aprendizaje constructivista, al desarrollar en los estudiantes las habilidades, hábitos y valores de una formación integral.
- Propiciar la participación multidisciplinaria y el trabajo colaborativo.
- Promover y propiciar una cultura de protección a la propiedad intelectual.
- Difundir en la sociedad los resultados de los trabajos de innovación tecnológica y logros alcanzados en el Tecnológico Nacional de México.
- Satisfacer las necesidades de sectores estratégicos a través de proyectos de innovación tecnológica que generen valor agregado y puedan ser comercializables.

De acuerdo a las siguientes:

BASES

Primera. Participantes. Podrán participar todos los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior de Misantla de los niveles de licenciatura y posgrado inscritos oficialmente en el periodo Agosto 2016 – Enero 2017.

Segunda. Categorías. Las categorías de participación son las siguientes:

Proyectos de Innovación Tecnológica en:

- Producto
- Proceso
- Servicio



Tercera. Proyectos. Los proyectos deberán:

- Atender alguna necesidad de los Sectores Estratégicos descritos en la convocatoria.
- Presentar soluciones originales o mejoras significativas comprobables sobre alguna solución existente.
- Aplicar tecnologías que permitan la innovación de productos, procesos o servicios, con un grado evidente de mejora en su desempeño.
- Podrán ser desarrollados multidisciplinariamente en equipos de un mínimo de dos y un máximo de cinco estudiantes de diferentes programas educativos.
- Podrán ser apoyados hasta por dos asesores, de los cuales se permite un externo.
- Demostrar la innovación del producto con un prototipo y su estrategia de comercialización mediante un modelo de negocios (Canvas, únicamente proyectos aceptados), así como la aplicación de la ingeniería en la creación o mejora.
- Demostrar la innovación de procesos o servicios mediante un medio representativo, por ejemplo: una maqueta digital, un software de simulación, un video u otro y su estrategia de comercialización mediante un modelo de negocios (Canvas, únicamente proyectos aceptados), así como la aplicación de la ingeniería en la creación o mejora.
- Demostrar la realización del inicio de trámite de propiedad intelectual o búsqueda de anterioridad de la innovación en bases de datos de patentes previo al evento (opcional).

Cuarta. Sectores estratégicos. Los proyectos deberán atender necesidades de uno de los siguientes Sectores Estratégicos del país.

SECTOR ESTRATÉGICO

DESCRIPCIÓN



1. AGROINDUSTRIAL

- Alimentos y su producción.
- Biotecnología para la alimentación y la salud.



2. AUTOMOTRIZ

- Diseño, desarrollo y fabricación de componentes.



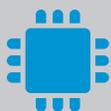
3. ENERGÍA

- Consumo sustentable de energía.
- Prospección, extracción y aprovechamiento de hidrocarburos.
- Desarrollo sustentable y aprovechamiento de energías renovables y limpias.



4. NUEVOS MATERIALES

- Desarrollo de materiales avanzados.



5. TICs y ELECTRÓNICA

- Desarrollo de software y contenidos digitales.
- Desarrollo de tecnologías de la información, la comunicación y las telecomunicaciones.
- Redes avanzadas de comunicación y tecnologías asociadas.
- Economía digital.
- TICs en la salud.
- TICs en la educación.



6. CIENCIAS AMBIENTALES

- Gestión integral del agua.
- Los océanos y su aprovechamiento.
- Mitigación y adaptación al cambio climático.
- Protección de ecosistemas y de la biodiversidad.
- Fenómenos naturales y prevención de riesgos.
- Recuperación de espacios contaminados.
- Ciudades y desarrollo urbano.



7. ROBÓTICA

- Automatización y robótica.
- Ingenierías para incrementar el valor agregado en las industrias.
- Diseño y manufactura.

Quinta. Registro de proyectos. Se realizará a través de un resumen ejecutivo del proyecto que contenga los puntos señalados en el formato RUPRO descargable en: citt.itsm.edu.mx/innovachallenge.html y deberá ser enviado antes del 26 de septiembre del presente año al e-mail: citt@itsm.edu.mx.

*Los proyectos que hayan sido registrados ante el RUPRO con anterioridad, únicamente deberán especificar a través de un e-mail la categoría en la que desean participar y en un párrafo especificar el estado actual de los resultados.



ACTIVIDAD	PERIODO	COMENTARIO
Registro de participantes	01 al 26 de septiembre de 2016	Envío de formato RUPRO, e-mail: citt@itsm.edu.mx
Notificación de proyectos aceptados	30 de septiembre de 2016	Notificación vía e-mail
Recepción de modelo de negocios (Proyectos aceptados)	14 de octubre de 2016	Envío de modelo de negocios, e-mail: citt@itsm.edu.mx
Evaluación presencial y premiación	24 y 25 de octubre de 2016	Durante el Evento INNOVA CHALLENGE, instalaciones del ITSM.

Sexta. Evaluación de los proyectos. En este evento se reconocerá a los proyectos que presenten alternativas de solución innovadoras con mayor impacto en las necesidades de los sectores estratégicos nacionales.

La evaluación de los proyectos se realizará en dos fases: evaluación documental (resumen ejecutivo del proyecto) y defensa del proyecto (evaluación presencial).

Evaluación documental (resumen ejecutivo del proyecto)

La evaluación documental del proyecto se realizará previa al evento, y solo los proyectos seleccionados pasaran a la segunda fase (evaluación presencial).

**FASE
1**

FASE 2

Defensa del proyecto (Evaluación presencial)

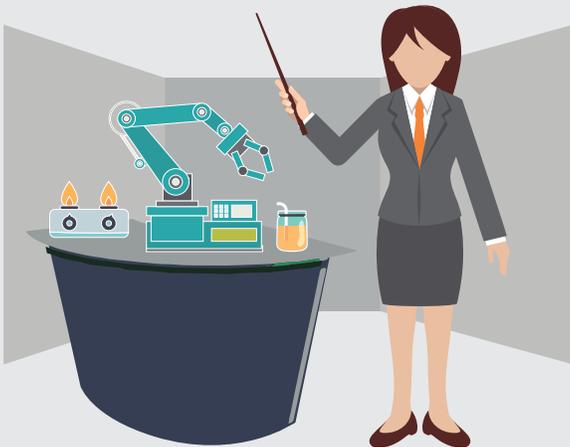
Consiste en la presentación del modelo y defensa del proyecto en el stand ante un jurado.

El tiempo asignado para la defensa del proyecto es de 15 minutos, distribuidos de la siguiente forma.

- Exposición: 5 minutos (por un solo alumno integrante del equipo)
- Preguntas y respuestas: 5 minutos, en la cual pueden participar hasta tres alumnos, integrantes del equipo (incluyendo al expositor).
- Evaluación del prototipo o modelo digital (Software especializado o prueba piloto): 5 minutos, esta evaluación se realizará en el stand, y podrán participar todos los alumnos que integran el proyecto.

Séptima. Jurado. El jurado estará constituido por Académicos, Coordinadores de Centros de incubación e Innovación Empresarial, Consultores, Representantes de CONACyT, y de los demás agentes relacionados con el ecosistema de Innovación.

La decisión del jurado será inapelable e irrevocable.



Octava. Premiación. Se seleccionarán los cinco primeros de los proyectos participantes; de los cuales habrá un ganador absoluto acreedor al premio económico, de acuerdo a lo establecido por el Tecnológico de Misantla.

Novena primera. Propiedad intelectual. La autoría de los proyectos deberá reportarse en el registro del proyecto con el debido consenso y suscripción de los participantes.

Novena segunda. Transitorios. Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador del evento.

Misantla, Veracruz, 01 de septiembre de 2016.



ATENTAMENTE
*"Excelencia Académica
Para un Futuro de Calidad"*

M.I.I. ERIKA ADRIANNE BANDALA MARTÍNEZ
COORDINADORA DEL CENTRO DE INNOVACIÓN
& TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA

