

# CONVOCATORIA

Con la finalidad de mejorar la calidad de la educación de los planteles adscritos al Colegio de Educación Profesional Técnica en el Estado de Quintana Roo (CONALEP Quintana Roo), para consolidarlos como la mejor opción de educación media superior en el Estado, a través de estrategias para despertar y desarrollar en los estudiantes actitudes emprendedoras y fortalecer sus capacidades y habilidades de innovación para idear y diseñar proyectos sostenibles para la atención de necesidades de los sectores económico, ecológico y social,

## EL CONALEP QUINTANA ROO

### CONVOCA

A todos los estudiantes inscritos a participar en el

## CONCURSO DE INNOVACIÓN Y EMPREDIMIENTO 2021

### Cuyo objetivo es:

Incentivar y fortalecer las cualidades investigativas, creativas y de negocios de los estudiantes a partir de la generación de proyectos de emprendimiento e innovación, basados en la observación e identificación de necesidades u oportunidades en su localidad, ciudad, estado o país.

### De acuerdo con las siguientes:

#### BASES

#### 1. LOS PARTICIPANTES

Podrán participar todos los estudiantes del CONALEP Quintana Roo que se encuentren inscritos en el semestre 2-2020-2021 al momento del lanzamiento de la presente convocatoria.

#### 2. CATEGORÍAS

Las categorías de participación son las siguientes:

- a. Proyecto Productivo (Emprendedor)
- b. Desarrollo de prototipos

### 3. LAS ÁREAS

Los proyectos participantes en cualquiera de las categorías mencionadas deberán atender necesidades, problemáticas, oportunidades o retos priorizando los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 que a continuación se enlistan:

N°	OBJETIVO	N°	OBJETIVO
1	FIN DE LA POBREZA	10	REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES
2	HAMBRE CERO	11	CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES
3	SALUD Y BIENESTAR	12	PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES
4	EDUCACIÓN DE CALIDAD	13	ACCIÓN POR EL CLIMA
5	IGUALDAD DE GÉNERO	14	VIDA SUBMARINA
6	AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO	15	VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES
7	ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE	16	PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS
8	TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO	17	ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS
9	INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA		

Así mismo deberán tomar en cuenta que el desarrollo de los proyectos para la propuesta de las soluciones a las problemáticas identificadas deberán realizarse tomando en cuenta las siguientes áreas del conocimiento:

Área	Descripción Proyectos relacionados con:
<b>Ciencias Exactas y Naturales</b>	-Las matemáticas, física, química y todas sus derivaciones. -El estudio de ciencias relacionadas con el planeta (geología, mineralogía, fisiografía, oceanografía, meteorología, climatología, espeleología, geografía, ciencias atmosféricas, etc.)
<b>Medicina y Salud</b>	-Medicina básica (trabajos realizados en laboratorio: muestreo, encuestas) -Medicina clínica (factores asociados a enfermedades, estudios epidemiológicos, problemas de salud pública e impacto social) -Las ciencias médicas como: anatomía, fisiología, fisiopatología, bioquímica, microbiología, inmunología, medicina interna, cirugía, entre otras.
<b>Ciencias Sociales y Humanidades</b>	-Estudio del comportamiento de la naturaleza del ser humano y su interrelación con la sociedad. -Estudio de los procesos del pensamiento y del comportamiento de seres humanos y de otros animales en sus interacciones con el ambiente.
<b>Ciencias de la Ingeniería</b>	-Toda aplicación de las ciencias físicas, químicas y matemáticas; de la técnica industrial y en general, del ingenio humano, a la utilización e invención sobre la materia. -La aplicación de principios científicos y matemáticos a los extremos prácticos tales como el diseño, la fabricación, la operación de máquinas y de sistemas eficientes y económicos.
<b>Agropecuarias y Alimentos</b>	-Las actividades humanas que se encuentran orientada tanto al cultivo del campo como a la crianza de animales.

	<p>-La elaboración de productos alimenticios que ofrezcan un beneficio nutricional considerable, o la adición de nutrientes a los alimentos ya existentes o desarrollen la creación de nuevas alternativas alimenticias.</p> <p>-También incluyen proyectos en los cuales se expongan técnicas que auxilien o modernicen la siembra o cultivo de los productos agrícolas y ganaderos.</p>
<b>Divulgación de la Ciencia</b>	<p>-Conjunto de actividades que interpretan y hacen accesible el conocimiento científico a la sociedad.</p> <p>-La búsqueda de soluciones de problemas a través de la divulgación, haciendo partícipes a los sectores sociales, económicos, educativos y/o gubernamentales.</p>
<b>Medio Ambiente</b>	<p>-El conjunto de componentes físicos, químicos, biológicos, sociales, económicos y culturales capaces de ocasionar efectos directos e indirectos, en un plazo corto o largo sobre los seres vivos.</p> <p>-Al entorno que afecta y condiciona especialmente las circunstancias de vida de las personas o de la sociedad en su conjunto.</p>
<b>Mecatrónica</b>	<p>-Proyectos multidisciplinarios (mecánica, electrónica, computación) que integran y desarrollan máquinas o prototipos que benefician con sus aplicaciones a los sectores industrial, empresarial, civil; o en el área médica con el diseño de prótesis, equipo para discapacitados o instrumentos quirúrgicos.</p> <p>-Desarrollar productos que involucren sistemas de control para el diseño de productos o procesos inteligentes, lo cual busca crear maquinaria más compleja para facilitar las actividades del ser humano a través de procesos electrónicos.</p>
<b>Ciencias de los Materiales</b>	<p>-La estructura y las propiedades de los materiales.</p> <p>-Promover el desarrollo de mejoras de los materiales, la creación de nuevos materiales, así como propuestas ingeniosas para su aplicación; respaldada la propuesta en las propiedades estructurales como su composición química, comportamiento mecánico, eléctrico, térmico, etc.</p> <p>-Los conocimientos fundamentales sobre las propiedades físicas macroscópicas de los materiales y las aplicaciones en varias áreas de la ciencia y la ingeniería, consiguiendo que éstos puedan ser utilizados en obras, máquinas y herramientas diversas, o convertidos en productos necesarios o requeridos por la sociedad.</p>
<b>Biología</b>	<p>-El estudio de la estructura y comportamiento de los organismos vivos.</p> <p>-Los procesos vitales de los seres vivos.</p>
<b>Computación y Software</b>	<p>-La aplicación práctica del conocimiento científico al diseño y construcción de programas de computadora y a la documentación asociada requerida para desarrollar, operar y mantenerlos.</p> <p>-Desarrollo de aplicaciones móviles y sistemas de gestión de la información para la toma de decisiones.</p>

#### 4. CARACTERÍSTICAS DE LOS PROYECTOS

- Consistirá en el desarrollo, exposición y defensa de un proyecto de emprendimiento o innovación que tenga como fundamento la divulgación, y/o investigación en ciencia y/o tecnología y que proponga una solución novedosa a una problemática, necesidad u oportunidad identificada.
- Para el caso de los proyectos participantes en la categoría **Desarrollo de prototipos** se deberá demostrar el desarrollo con una prueba de concepto (prototipo) y su estrategia de comercialización a través de un modelo de negocio, así como la aplicación de los conocimientos de los estudiantes en la creación del mismo.
- Para el caso de los proyectos participantes en la categoría **Proyecto Productivo (Emprendedor)** se deberá demostrar el desarrollo con una prueba de concepto (si aplica), y otro medio como una maqueta (puede ser digital), una simulación u otro según sea el caso, y su estrategia de comercialización a través de un modelo de negocio, así como la aplicación de los conocimientos de los estudiantes en la creación del mismo.
- Deberán ser originales y que no se hayan presentado en alguna convocatoria previa, independientemente de la fase de desarrollo en que se encuentren.
- Los proyectos que son demostraciones, investigaciones bibliotecarias, proyectos de información, modelos de explicación o modelos de juguete no son apropiados para participar en la presente convocatoria.
- Los integrantes del proyecto deberán elaborar un cuaderno de trabajo o bitácora digital que describa el desarrollo del proyecto y presentarla el día de la exposición (en PDF)
- Cada estudiante puede inscribir solamente un proyecto que esté fundamentado en una investigación hecha en un periodo máximo de doce meses y no podrá incluir alguna investigación realizada antes de marzo de 2020.
- Podrán ser realizados y presentados por **dos** estudiantes como máximo, los cuales deberán ser irremplazables a lo largo de la realización del mismo. Éstos deberán estar registrados estrictamente en un solo proyecto. Si se detecta que un estudiante se encuentra participando en dos o más proyectos, quedará descalificado automáticamente.
- Los estudiantes deberán estar trabajando activamente en el desarrollo del proyecto.
- Deberán tener el respaldo de un único asesor, docente de la institución de origen, el cual proporcionará directamente acompañamiento técnico y mentoría a él o los estudiantes.

- Los docentes participantes podrán asesorar hasta un total de **tres** proyectos de la misma o de diferente categoría.
- Cada plantel podrá participar en conjunto con los estudiantes y docentes en las estrategias de recaudación de fondos para su participación.

## 5. INSCRIPCIÓN Y REGISTRO DE LOS PROYECTOS

### Registro inicial:

- Los proyectos participantes deberán entregar la **FICHA TÉCNICA** (formato electrónico en **WORD y PDF**) y un **VÍDEO** del proyecto al Jefe de Proyecto de Promoción y Vinculación (**JPPyV**) de su plantel a partir de la publicación de esta convocatoria y a más tardar a las **12:00** horas del día **09 de junio** del año en curso. El **JPPyV** de cada plantel deberá enviar a la DG a más tardar a las **23:59** horas del mismo día a través de un enlace **OneDrive** la información de cada uno de los proyectos registrados en su plantel así como un oficio en formato electrónico signado por el director de la institución donde se mencione la cantidad de proyectos, se enlisten los títulos y la categoría de participación, a la cuenta de correo electrónico [innovayemprende@groo.conalep.edu.mx](mailto:innovayemprende@groo.conalep.edu.mx)

### Características del **VÍDEO**:

- Dos minutos de duración como mínimo y tres minutos como máximo.
- Puede ser grabado con un teléfono celular o con una tableta electrónica.
- Los estudiantes deben explicar la idea de su proyecto de forma creativa.

Solamente se dará seguimiento a los proyectos que cumplan con este requisito. No se aceptará la entrega o registro posteriormente a la fecha indicada.

### Segunda fase de registro:

- Para dar seguimiento al desarrollo de los proyectos los equipos deberán entregar de manera obligatoria un grado de avance de la **MEMORIA** del proyecto en formato **PDF** a más tardar a las **12:00** horas del día **15 de junio** del año en curso al **JPPyV**; a su vez el **JPPyV** enviará a la DG la información correspondiente de cada proyecto de manera similar al registro inicial.

Nota: tanto el formato de la **FICHA TÉCNICA** como de la **MEMORIA** de los proyectos se publicará en la dirección electrónica <https://www.groo.gob.mx/conalep> y se difundirá igualmente a través del **JPPyV** de cada plantel.

## 6. EVALUACIÓN

- **Primera revisión y selección:** se realizará por parte de un comité evaluador conformado exprofeso por la Dirección General, para verificar que los proyectos registrados hayan cumplido con la información solicitada en el formato de la **FICHA TÉCNICA, VÍDEO Y AVANCES DE LA**

**MEMORIA** del proyecto; se notificará el día **21 de junio** al Jefe de Proyecto de Proceso de Vinculación de cada plantel el resultado de este proceso.

Los documentos e información entregados se evaluarán de la siguiente forma:

### FICHA TÉCNICA Y VÍDEO

Aspectos a evaluar	Ponderación
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo del documento                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descripción del proyecto</li> <li>- Identificación de la problemática</li> <li>- Resultados esperados</li> </ul> </li> </ul>	<b>50%</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Vídeo</li> </ul>	<b>20%</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Novedad y originalidad de la idea o propuesta</li> </ul>	<b>15%</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Impacto general de la idea o propuesta</li> </ul>	<b>15%</b>

### MEMORIA

Aspectos a evaluar	Ponderación
<ul style="list-style-type: none"> <li>Viabilidad y factibilidad del proyecto</li> </ul>	<b>20%</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Definición apropiada de la problemática a resolver y su propuesta de solución</li> </ul>	<b>20%</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Propuesta de valor y mercado potencial</li> </ul>	<b>20%</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Impactos de la innovación o emprendimiento</li> </ul>	<b>20%</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Redacción del documento</li> </ul>	<b>20%</b>

Con base en las puntuaciones obtenidas, el Comité Evaluador seleccionará como **MÁXIMO**, hasta **30 proyectos** para participar en la **fase estatal** del evento a realizarse el **1 y 2 de julio**.

**Nota:** La cantidad de proyectos que acrediten por categoría a la fase estatal se calculará en proporción a la cantidad de proyectos participantes por categoría lo cual será avalado por el Comité Evaluador y el Comité Organizador. La logística para la realización de la **fase estatal** se dará a conocer en tiempo y forma y será en el marco del **Encuentro Estudiantil STEAM CONALEP Quintana Roo 2021**.

**- Evaluación Final (fase estatal):** se llevará a cabo por un comité evaluador externo conformado exprofeso por la Dirección General tomando en cuenta lo siguientes criterios:

Aspectos a evaluar	Ponderación
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo del documento                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Viabilidad financiera y factibilidad técnica</li> <li>- Mercado potencial</li> <li>- Impactos de la innovación o emprendimiento</li> <li>- Propiedad Intelectual</li> </ul> </li> </ul>	<b>40%</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación y defensa del proyecto</li> </ul>	<b>30%</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo del prototipo, maqueta o simulación (según corresponda)</li> </ul>	<b>30%</b>

## Fechas importantes

No.	Fecha	Actividad
1	09 de junio	Registro de proyectos a través de la <b>FICHA TÉCNICA y VÍDEO.</b>
2	15 de junio	Entrega de avance de la <b>MEMORIA</b> de los proyectos.
3	21 de junio	Notificación de resultados de la revisión y selección.
4	1 y 2 de julio	Realización de la fase estatal (en línea) en el marco del <b>Encuentro Estudiantil STEAM CONALEP Quintana Roo 2021.</b>

## 7. COMITÉ EVALUADOR

En la **fase estatal** los proyectos serán presentados de manera virtual ante el Comité Evaluador que estará integrado por profesionales de las áreas convocadas y por expertos en los temas de emprendimiento e innovación. **En cada una de las evaluaciones que se realicen, la decisión del Comité Evaluador será inapelable e irrevocable.**

## 8. PREMIACIÓN

- Todos los participantes que realicen de forma correcta el registro inicial recibirán una constancia de participación, con valor en su formación curricular.
- En la **fase estatal** se premiará a los primeros lugares de cada categoría, lo cual estará en función de la cantidad de proyectos participantes por categoría. Los premios propuestos son los siguientes:
  - ❖ **Primer lugar:** Computadora Laptop
  - ❖ **Segundo lugar:** Tableta electrónica
  - ❖ **Tercer lugar:** Teléfono Inteligente

## 9. DECLARACIÓN DE ÉTICA

Las prioridades éticas de esta convocatoria son:

- Está prohibido introducir o desechar especies no nativas, (ej. insectos, plantas, invertebrados, vertebrados) especies que han sido alteradas genéticamente, patógenos, tóxicos o sustancias desconocidas en el ambiente.

- Se recomienda que el estudiante investigue las normas locales y nacionales y conocer la lista de cuarentena que exista. El conocimiento de estos requisitos es responsabilidad del estudiante y su docente asesor.

- El fraude científico y la conducta inapropiada no están condonados a cualquier nivel de investigación o competencia.

- El plagio, uso o presentación del trabajo de otro investigador como propio y fabricación o falsificación de datos no será tolerado.
- Los proyectos registrados pasarán a revisión por un comité para verificar que cumplan con los requisitos de esta convocatoria, así como el descarte de plagio de trabajos.

## 10. TRANSITORIOS

Los puntos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por la Dirección General del CONALEP Quintana Roo.

Para más información comunicarse con:

Mtro. Oscar Raziel Chagolla Aguilar

Jefe de Proyecto de Promoción y Vinculación del CONALEP Quintana Roo

Correo electrónico: [innovayemprende@groo.conalep.edu.mx](mailto:innovayemprende@groo.conalep.edu.mx)

Chetumal, Quintana Roo a 28 de mayo de 2021

**ATENTAMENTE**

**Mtro. Aníbal José Montalvo Pérez**  
Director General  
CONALEP Quintana Roo