

### El Tecnológico de Estudios Superiores de Cuautitlán Izcalli: C O N V O C A

A estudiantes inscritos en ésta institución educativa interesados en participar con la presentación de proyectos científicos o tecnológicos, con la finalidad de promover e impulsar el desarrollo de la ciencia y tecnología en el Tecnológico.

#### OBJETIVOS

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

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Satisfacer las necesidades del entorno a través de proyectos de innovación que generen valor agregado y puedan ser comercializables.
- 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 en equipo.
- Incrementar el patrimonio tecnológico del Tecnológico de Estudios Superiores de Cuautitlán Izcalli.

#### CATEGORÍAS

Las categorías de participación son proyectos de innovación en:

**1. Tecnología:** Creación o introducción de un bien, equipo, proceso de producción, de distribución o de un servicio nuevo, o mejorando significativamente las características técnicas, de los componentes y los materiales, programas o informática integrada, o que faciliten el uso u otras características funcionales, involucrando nuevos equipos, pudiendo ser propuestas metodológicas, mecánicas, automatizadas, tecnológicas o tecnologías blandas destinadas a reducir los costos unitarios o a mejorar la calidad de los productos.

**2. Mercadotecnia:** Aplicación de un nuevo método de comercialización que implique cambios significativos del diseño o el envasado de un producto, su posicionamiento, su promoción o su tarificación, enfocado a satisfacer mejor las necesidades de los consumidores, de abrir nuevos mercados o de posicionar de una nueva manera un producto, con el fin de incrementar las ventas de la empresa.

**3. Impacto Social:** Es un modelo para la solución de un problema social en un determinado grupo de personas que se encuentran en vulnerabilidad, a partir de la sociedad misma; debe dar respuesta a las comunidades, organizaciones de la sociedad civil y el gobierno en los distintos niveles en los que hay problemas sociales (incluyendo los ambientales) que no han podido ser solucionados con los modelos tradicionales. Debe atender factores clave que mejoren las condiciones de vida de la población o un sector vulnerable de la misma.

**4. Aplicaciones Móviles:** Es una aplicación de software que se instala en dispositivos computacionales pequeños e inalámbricos como smartphones o tablets; utiliza los recursos físicos y de sistema (sensores, memoria, etc.) de los mismos, para ayudar al usuario en la labor concreta, ya sea de carácter profesional, científico o entretenimiento, es descargable con el objetivo de facilitar la consecución de una tarea determinada o asistir en operaciones y gestiones del día a día, deberá considerarse la escalabilidad y todas sus ventajas

#### B A S E S

##### PRIMERA.

Los proyectos participantes deberán:

- Cumplir con las características mencionadas dentro de la presente convocatoria.
- Ser desarrollados teóricamente.
- Ser inscritos en solo una de las categorías de participación.
- Proponer soluciones originales, innovadoras o mejoras significativas comprobables sobre alguna ya existente; cualquier sospecha de plagio o réplica de proyectos reportados en otros medios de comunicación auditivos o visuales, será motivo de descalificación.
- Ser desarrollados por equipos multidisciplinarios de un mínimo de tres y un máximo de cinco estudiantes de diferentes programas educativos (en su totalidad) y que se encuentren cursando máximo el octavo semestre.
- Poder ser apoyados por un asesor que pertenezca a la plantilla docente del Tecnológico sin importar la categoría del mismo y que su formación académica sea congruente con la categoría en la que se encuentre enfocado el proyecto.
- Ser desarrollados por los estudiantes y docentes exclusivamente en el proyecto propuesto; sin que exista la posibilidad de registrar dos o más proyectos por los mismos o algunos de los estudiantes o docente.
- Ser representados por un líder de proyecto quien será el contacto y enlace con el Comité Organizador de la presente convocatoria; asumirá la responsabilidad de dar a conocer a los demás integrantes del proyecto la información referente a su participación; deberá enviar un correo electrónico personal al correo electrónico edu\_distancia@tesci.edu.mx, del cual recibirá un usuario, contraseña e instrucciones necesarias para el registro del proyecto. Generará una cuenta y canal de Youtube para poder subir el video del proyecto, con acceso restringido.
- Ser entregado de forma escrita basándose en el Formato de Investigación Tecnológica (este formato deberá ser solicitado al correo edu\_distancia@tesci.edu.mx); y de forma visual mediante un video con duración máxima de tres minutos, apegándose a los criterios de evaluación mencionados en la Base Tercera de esta convocatoria. Se deberán incluir los integrantes del equipo y asesor al final del video como créditos del mismo.

##### SEGUNDA

El periodo de inscripción de los proyectos comenzará a partir de la publicación de esta convocatoria y concluirá el 19 de Octubre de 2018 a las 22:00 horas. Una vez transcurrido el periodo señalado, el sistema en línea del EITTESCI se cerrará y por lo tanto no se podrán registrar proyectos de manera extemporánea.

Para el registro del proyecto se deberá:

- Escribir el título del proyecto, con el cual se identificará al equipo participante.
- Subir de forma electrónica y de cada uno de los miembros del equipo.
  - a) Copia de la credencial escolar.
  - b) Copia del INE.
  - c) Copia de la Carga Académica.
  - d) Número telefónico de contacto.

Al concluir la inscripción del proyecto, no se permitirán cambios de estudiantes o asesor, ni la inclusión de más participantes.

El Formato de Investigación Tecnológica y el video del proyecto deberán subirse a la plataforma de registro a partir de que el líder de proyecto reciba su usuario y contraseña y hasta el próximo 22 de Octubre del presente a las 22:00 hr.

Una vez cerrado el periodo de recepción de proyectos, aquellos que cumplan con todos los requisitos solicitados, serán sometidos a un proceso de evaluación.

##### TERCERA

Los criterios de la evaluación comprenderán los siguientes aspectos:

- Estado del arte: Sustentar la novedad y viabilidad del proyecto mediante la búsqueda de referencias científicas y/o tecnológicas.
- Descripción de la problemática identificada: Realizar una reseña del problema que el proyecto cubriría, dando una versión de los hechos y fenómenos, partiendo de lo general a lo particular.

- Industria a la que pertenece o aplica el proyecto: Sector de la producción con el que se identifica el proyecto (primario, secundario o terciario).
  - Descripción de la innovación: Identifica la diferencia entre la propuesta y las soluciones ya existentes.
  - Beneficios de la innovación: Identifica la problemática que resuelve a nivel regional, nacional e internacional.
  - Mercado potencial: Identifica la necesidad del mercado, posibles clientes y sector de la población con capacidad económica para adquirir el producto/servicio.
  - Mercado meta: Identifica el mercado al que va dirigido (nivel socioeconómico, edad, sexo, nivel académico), estimando el tamaño de la muestra de la población.
  - Tecnologías competidoras y competidores: Describir las tecnologías similares que resuelven el problema, y el valor añadido (ventajas competitivas) que la propuesta tiene respecto a otros.
  - Estrategia de propiedad intelectual: Describir la estrategia en materia de propiedad intelectual, así como la figura de propiedad intelectual que adoptará.
  - Barreras para entrar al mercado o grupo social: Identificar las oportunidades e impedimentos para que la innovación entre al mercado o grupo social.
  - Estrategia de medición y evaluación de la innovación: Describir los indicadores que mostrarán el impacto directo e indirecto de la innovación.
  - Pre-factibilidad técnica-económica: Enlistar las necesidades o requerimientos necesarios para que el producto o servicio se pueda concretar (proveedores, fabricantes, normatividades, entre otras).
  - Viabilidad Financiera: Identificar fuentes de financiamiento para escalar la realización del proyecto.
  - Entrevista con expertos. Evidenciar la búsqueda, entrevista o contacto con instituciones u organismos especializados en el área afín.
  - Cronograma de desarrollo del proyecto: Deberá ser viable la realización del proyecto en un periodo máximo de tres meses, desglosando cada paso del desarrollo.
  - Estimación de costos: Deberá ser posible la realización piloto del proyecto, con un presupuesto máximo de \$ 20,000 <sup>00</sup>/MN.
  - Plan de Negocios: En donde se enfatice el tiempo de retorno de la inversión
  - Referencias bibliográficas: Fuentes de información consultadas, en formato APA.
- La evaluación global del proyecto se obtiene del análisis de cada uno de los aspectos anteriores por parte del Comité de Evaluación.

#### CUARTA

Se constituirá un Comité de Evaluación multidisciplinario, representando los niveles educativo, empresarial e investigación innovadora, quienes no deberán ser asesores de algún proyecto participante.

El Comité de Evaluación determinará los tres primeros lugares de cada categoría.

Si los proyectos evaluados no tienen una calificación global mínima de 90%, el Comité de Evaluación estará capacitado para declarar desierto los primeros lugares de cualquier categoría.

En cualquier caso la decisión del Comité de Evaluación será inapelable.

El Comité de Evaluación podrá realizar observaciones y/o recomendaciones sobre cada proyecto, mismas que se harán llegar a los participantes para realizar mejoras, incluyendo la fusión de dos o más proyectos por así ser conveniente para los equipos de trabajo.

Los miembros del Comité de Evaluación al final de la revisión de todos y cada uno de los proyectos se reunirá para deliberar, elaborar y firmar el acta correspondiente donde estipularán el lugar obtenido por cada proyecto evaluado.

En caso de existir un empate, se tomará en cuenta al proyecto que el Comité de Evaluación considere con mayor viabilidad de desarrollo.

#### QUINTA

Los resultados finales serán publicados en la página oficial del Tecnológico de Estudios Superiores de Cuautitlán Izcalli el día 25 de Octubre del presente año.

A cada integrante y asesor de equipo cuyo proyecto haya sido seleccionado como primero, segundo o tercer lugar de cada una de las categorías, se le entregará un Diploma de participación.

Se entregará una Beca de Apoyo al Proyecto con la finalidad de que éste sea empleado en el desarrollo piloto del mismo.

Los montos por el lugar obtenido en cada categoría serán de:

LUGAR	MONTO A OTORGARSE
Primer lugar	\$20,000 MN
Segundo lugar	\$10,000 MN
Tercer lugar	\$5,000 MN

Para poder hacerse acreedor al apoyo económico, ninguno de los integrantes de algún proyecto ganador deberá estar beneficiado o en proceso de trámite por alguna otra beca publicada por el Tecnológico, ya que de ser así se perderá la Beca de Apoyo al Proyecto.

#### SEXTA.

Para recibir el apoyo económico, los integrantes de los proyectos ganadores deberán firmar una carta compromiso para:

- Realizar su registro como participantes en la Feria de Ciencias e Ingenierías del Estado de México (FECIEM-2019) o en cualquier otra convocatoria que el TESCO determine conveniente para que el proyecto ganador participe.
- Presentar el Proyecto piloto concluido o su parte proporcional (dependiendo del apoyo económico otorgado), así como la justificación de gastos tanto en forma electrónica como física a más tardar el próximo 25 de Enero del 2019; en caso de no cumplir con lo dispuesto en esta base, no volverán a ser sujetos de apoyo en los diferentes programas del Tecnológico de Estudios Superiores de Cuautitlán Izcalli, así como realizar la devolución íntegra del monto económico otorgado por la Beca de Apoyo al Proyecto.

#### SÉPTIMA.

Cualquier situación no prevista en la presente convocatoria, se resolverá por el Comité Organizador de la EITTESCI. Las fechas establecidas en esta convocatoria podrán estar sujetas a cambio.

FECHAS IMPORTANTES	
Inscripción al EITTESCI	
17 al 19 de Octubre 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Título del proyecto.</li> <li>• Subir por cada miembro del equipo en electrónico:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Copia de la credencial escolar.</li> <li>b. Copia del INE.</li> <li>c. Copia de la Carga Académica.</li> <li>d. Número telefónico de contacto.</li> </ol> </li> </ul>
17 al 22 Octubre 2018	Subir en electrónico a la plataforma del EITTESCI: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formato de Investigación Tecnológica.</li> <li>• Video del Proyecto.</li> </ul>
24- Octubre-2018	Evaluación de los proyectos por el Comité de Evaluación
25- Octubre-2018	Publicación de los resultados a través de la página oficial del TESCO
30- Octubre-2018	Entrega de la Beca de Apoyo al Proyecto a los líderes de los proyectos ganadores.
25- Enero- 2019	Presentación de los proyectos desarrollados o devolución del monto económico de la Beca de Apoyo al Proyecto