

Reto 1
ENCONTRAR UN PROBLEMA QUE VALGA LA
PENA RESOLVER



Fecha de inicio: 22 de Octubre 2015

Fecha de entrega: 20 de Noviembre

MECÁNICA DEL RETO.

Enviar al correo electrónico ideagslab@itludus.com o al correo ideagslab@gmail.com un documento en Word o PDF no mayor a 10 páginas y no mayor a 10MB (diez Megabytes) de peso, que incluya la siguiente información:

- 1) Personal/Contacto: (a) Nombre y Apellidos; (b) Fecha de nacimiento; (c) Correo electrónico; (d) Teléfono celular; (e) Datos de estudio (grado académico, institución académica); (f) En caso de estar laborando, nombre de la empresa, tu puesto.
- 2) Descripción de la Idea: indicando como mínimo y en los casos que aplique la siguiente información: (a) Nombre de la idea y categoría a la que pertenece <Ver Anexo 1.1>; (b) impacto tecnológico y social; (c) En caso de que ya se esté desarrollando, menciona el estatus del desarrollo de la Idea <Ver Anexo 1.2>; (d) Características; (e) Crear un Mock-Up de la idea. Para la creación del Mock-Up puedes usar imágenes/fotos, dummies, videos publicados en Youtube, etc.

ANEXO 1.1 CATEGORÍAS DE ESTUDIO

1. **Energía renovable:** esta categoría, reúne todos los proyectos que estén vinculados con la generación, aprovechamiento y monitoreo de aquellas energías renovables, con un impacto ambiental mínimo en la emisión de gases de efecto invernadero como el CO₂. Por ejemplo: la energía solar, la eólica, la geotérmica, la hidráulica y la eléctrica, aunque también pueden incluirse en este grupo la biomasa y la energía mareomotriz.
2. **Alimentación:** incluye aquellos proyectos que apunten a mejorar la alimentación, así sea desde nuevas formas de producción, comercialización, acceso o distribución. También, todas aquellas ideas de campañas para promover el consumo de ciertos alimentos y concientización de hábitos saludables.
3. **Comunidad, Trabajo y Educación:** Incluye todas las ideas que estén dirigidas a resolver problemáticas de la vida en sociedad. Desde proyectos de ayuda comunitaria, reinserción social y laboral, proyectos de accesibilidad a la educación formal y no formal del individuo o comunidades y encuentros de enriquecimiento cultural. También proyectos que permitan la conexión de los individuos de forma aspiracional e inspiracional.
4. **Salud:** incluye, desarrollos científico-tecnológicos que permitan mejorar la vida cotidiana de individuos con diversas dolencias/enfermedades/discapacidades; ideas para la mejora de los sistemas de salud (métodos, técnicas, tecnología y organización); proyectos que permitan el desarrollo y descubrimiento de nuevos tratamientos, mejora de infraestructura o equipamiento en salud.
5. **Tecnologías aplicadas:** incluye todos los proyectos que no están especializados en los puntos anteriores. Este tipo de ideas enfocan el uso de la tecnología en función a infraestructuras eficientes y durabilidad de recursos como la electricidad, el gas, la gasolina, el transporte, servicios de urgencia y seguridad pública; equipamientos públicos en general; etc.

Reto 1
ENCONTRAR UN PROBLEMA QUE VALGA LA
PENA RESOLVER

ANEXO 1.2 ESTATUS DE LA IDEA

1. **Etapa de Iniciación:** con objetivos, recursos identificados y definidos para la ejecución de la Idea.
2. **Etapa de Planificación:** con tareas y presupuesto definidos para la ejecución de la Idea.
3. **Etapa de Ejecución:** la Idea ya está en marcha cumpliendo su plan de implementación de acuerdo a lo establecido en la etapa de planificación.