



HP13004 Habilidades III: ser creativo

Estimado colega:

Bienvenido a las notas de enseñanza para la materia de Habilidades III: ser creativo.

Durante esta materia guiarás a tus alumnos en la creación de un proyecto o producto que puedan aplicar para mejorar su comunidad. Se basarán en los objetivos de desarrollo sostenible que forman parte de la agenda 2030 de la ONU y al finalizar el curso, cuatro de las propuestas serán aplicadas por las sociedades de alumnos de la preparatoria. La competencia del curso es la siguiente:

“

Aplicar la creatividad para crear un programa o producto innovador por medio de entrevistas, programas piloto y retroalimentación continua.

”

Así que no solo aprenderán tus alumnos sobre planeación, innovación y creatividad, sino que también tendrán la oportunidad de aplicar su proyecto y volverse agentes de cambio en sus comunidades.

Hemos realizado este curso con la técnica didáctica de aula invertida, retos y el modelo *Design Thinking*. Estos modelos se basan en realizar observaciones, investigaciones, encuestas y prototipos para crear un producto que no solo sea innovador, sino también útil y práctico.

Además, en todos los temas se abordan los elementos del Ecosistema de Bienestar y Felicidad de Tecmilenio, con el objetivo de ayudar a los alumnos en su desarrollo como personas dentro de la preparatoria.

Es importante recalcar que debido a la diversa cantidad de temas que se abordan, este curso no tiene libro de texto, sin embargo, utilizamos recursos abiertos que el alumno debe leer antes de ir a clase.

Durante el primer episodio guiarás a tus alumnos en la selección de uno de los objetivos de desarrollo sostenible de la ONU como base para su proyecto. Generarán propuestas, folletos informativos y cronogramas para finalmente utilizar sus fortalezas de carácter y formar su equipo de trabajo.

En el segundo episodio empezaremos a trabajar con los equipos generados y los guiaremos durante la conceptualización de su producto por medio de esquemas, modelos y entrevistas con la comunidad. Tus alumnos crearán logos y métodos de identificación para ellos y sus productos, escogiendo elementos de diseño y creando una imagen empresarial.

Finalmente, en el episodio tres, tus alumnos empezarán a reunir todos sus recursos para crear un plan de negocios, presupuestos y comenzarán a ver hacia el futuro. Analizarán sus metas de corto, mediano y largo plazo y será nuestro deber guiarlos en la evaluación de sus prototipos y programas piloto para que puedan crear el mejor producto posible.

En el reto final, los alumnos reflexionarán sobre todo lo aprendido y logrado, grabando sus experiencias en un podcast y agradeciendo a las personas que los ayudaron a llevar a cabo su proyecto.

En conjunto con estos retos, tus alumnos realizarán un cuadernillo de creatividad, desarrollado con el objetivo de ayudarlos a pensar en nuevas ideas y explorar su lado creativo. Tú y tus alumnos necesitarán de toda su creatividad para poder proponer soluciones innovadoras que nos permitan dejar un legado positivo en el mundo. Estas notas de enseñanza te guiarán para la supervisión de cada uno de los retos del curso y te ayudarán a cumplir los objetivos del programa.

La materia culmina con la feria Tecmicrea, donde los alumnos tendrán la oportunidad de presentar todo su trabajo ante un panel de jueces y serán juzgados en su preparación, innovación e impacto social.

No nos queda más que agradecerte por tu compromiso y estamos seguros de que quedarás impresionado con el impacto positivo que tus alumnos tendrán en su comunidad.

Episodio 1. Buscando ideas de cambio

Durante este episodio prepararemos a nuestros alumnos para trabajar con su creatividad y generar ideas innovadoras, ayudándolos a convertirse en agentes de cambio.

Este episodio se pensó con el objetivo de permitir a todos los alumnos desarrollar su creatividad y planeación, por lo que inicialmente trabajarán de manera individual. Todos escogerán un objetivo de desarrollo sostenible como base y empezarán a generar ideas de aplicación. Será hasta el final del módulo cuando se creen los equipos y tomando en cuenta las fortalezas de carácter de los integrantes, escojan una de las propuestas de los miembros del equipo para desarrollar en conjunto.

En el primer tema hablaremos sobre las mentalidades y cómo la mentalidad fija puede retenerlos a la hora de usar su creatividad.

En el segundo tema exploraremos los objetivos de desarrollo sostenible propuestos por la ONU como parte de su agenda 2030.

En el tercer tema, los alumnos empezarán a generar sus primeras ideas de intervención, buscando áreas de oportunidad y mejora dentro de sus comunidades.

En el cuarto tema, nuestros alumnos realizarán su investigación inicial y los prepararemos para la aplicación de entrevistas.

Finalmente, durante el quinto tema guiaremos a nuestros alumnos para la creación de sus equipos de trabajo, trabajaremos con sus fortalezas de carácter para ayudarlos a crear el mejor equipo posible e iniciar formalmente con el periodo de planeación de su proyecto.

Tema 1. La inteligencia y la mentalidad de crecimiento

Durante este primer tema se tratarán los diferentes tipos de mentalidad que son la mentalidad fija y la mentalidad de crecimiento.

El concepto de mentalidad en clave en la Psicología positiva nos dice que existen dos tipos de mentalidades sobre las cosas. Cuando pensamos que algo no nos sale bien porque no tenemos el talento o no es lo nuestro estamos demostrando una mentalidad fija. En cambio, cuando creemos que el éxito en algo depende del esfuerzo, la práctica y el trabajo duro estamos utilizando una mentalidad de crecimiento.

Este tema es muy importante para nuestros alumnos y es de especial atención en esta materia, debido a frases como “no soy creativo”, “no sé dibujar”, “esto no se me da”, etc.

La creatividad es como cualquier otra habilidad y requiere un trabajo y esfuerzo constante para desarrollarse, si bien es cierto que algunas personas tienen más facilidad que otras para expresar su creatividad esto no quiere decir que sea imposible para todo lo demás.

Es importante ayudar a nuestros alumnos a deshacerse de esa idea de que el que estudia o trabaja mucho para un examen no es inteligente, es “matado”. El esfuerzo y la perseverancia son la clave del éxito y eso implica que en ocasiones tendremos que trabajar mucho más que otros para obtener los mismos resultados.

Reto 1

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Positividad:** se busca que el alumno analice lo que le provoque diferentes emociones.

De igual manera se reforzarán los elementos de **Atención Plena** y **Bienestar Físico**.

Antes de empezar con la explicación de los retos, te daré un consejo, revisa detenidamente la lista de requerimientos de cada reto, ya que en ocasiones tendrás que pedirles a tus alumnos que traigan materiales de casa y sin estos no podrán trabajar.

Por ejemplo, este reto está dividido en cuatro partes, para la primera solo necesitan su libreta y lápiz o papel, pero en la segunda parte requieren de una cartulina y materiales para decorarla; en la tercera, seis sobres y materiales para representar sus ideas y durante la cuarta parte necesitarán su cuadernillo de creatividad.

Puedes consultar los requerimientos de cada reto, sus instrucciones detalladas y sus rúbricas en la información de curso dentro del portal de la materia en la plataforma Blackboard.

Parte 1

Durante la primera parte del reto, les pediremos a los alumnos que piensen en su futuro y en la persona que quieren llegar a ser; sus logros y las personas que se encuentren a su lado. Al finalizar su descripción tendrán que contar unas preguntas de reflexión sobre la actividad.

Para cerrar, pensarán en oportunidades perdidas y cómo los afectaron, orientándolos a que se concentren en que perder estas oportunidades abrió otras diferentes para el futuro.

Al ser esta la actividad inicial, es de suma importancia que garanticemos la participación de los alumnos. Es común que se resistan a expresarse y busquen dar respuestas cortas y poco específicas, por lo que debemos alentarlos al análisis y la reflexión. Durante esta parte del reto se tomará en cuenta la profundidad de las respuestas, especificidad y nivel de reflexión que presenten, por lo que te recomiendo invitar a los alumnos a revisar la rúbrica a detalle antes de que inicien su actividad.

Parte 2

Para la segunda parte del reto, los alumnos leerán una breve explicación sobre lo que son los momentos de mentalidad, momentos en los que a través del trabajo duro y esfuerzo logramos salir adelante, y se reunirán en equipo para crear un tablero en una cartulina, donde cada integrante pueda plasmar uno de sus momentos de mentalidad.

El objetivo del tablero es darle un espacio a los alumnos para exponer sus logros y celebrar el trabajo duro que fue necesario para lograrlos. Esta será también la primera oportunidad de los alumnos de expresar su creatividad por medio de la decoración del tablero, por lo que te pedimos que los observes y alientes a probar cosas nuevas con sus decoraciones.

Parte 3

En la parte tres, los alumnos trabajarán nuevamente en equipo y tomarán seis sobres; a cada uno de estos sobres se le asignará una palabra y deberás pedir a los alumnos que la escriban en algún lugar visible del sobre. Estas palabras son esfuerzo, motivación, perseverancia, derrota, actitud y confianza.

Una vez que los equipos hayan marcado sus sobres, le pasarán todos sus sobres a otro equipo, este equipo colocará una frase referente a lo que está escrito en el sobre y cuando hayan depositado todas las frases, pasarán los sobres a otro equipo y así hasta que recorran el salón y vuelvan a su equipo original.

Cuando los equipos recolecten sus sobres, analizarán todas las frases recolectadas y escogerán sus favoritas para representarlas. La forma de representación se deja a criterio de los equipos y puede ser desde un *collage* hasta una obra o canción.

Tema 2. Global goals: metas para un futuro sustentable

En este tema introduciremos a los alumnos a la creatividad, las metas globales, los objetivos de desarrollo sostenible de la ONU y el diseño centrado en personas.

El diseño centrado en personas se basa en la idea de que para crear un producto con el que las personas realmente puedan relacionarse es importante tomar en cuenta sus experiencias en cada paso del proceso.

Utilizaremos el diseño centrado en personas para guiar a nuestros alumnos en la creación de un proyecto innovador y creativo, basado en las metas de desarrollo sostenible de la ONU. Las metas de desarrollo sostenible fueron desarrolladas como parte de la agenda 2030 de la ONU, con el objetivo de tener un mundo mejor para todos.

Reto 2

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Relaciones Positivas:** reconoce conductas que promueven las buenas relaciones interpersonales.

Durante el segundo reto, los alumnos identificarán y definirán desafíos de desarrollo dentro de su comunidad, con el objetivo de seleccionar un objetivo de desarrollo sostenible sobre el cual trabajar el resto del episodio.

Para este reto, los alumnos necesitarán dos cartulinas e información sobre las metas de desarrollo extraídas de la página web de las mismas, así como imágenes relacionadas con cada una de ellas.

Parte 1

En la primera parte del reto, los alumnos escogerán un objetivo de desarrollo sostenible para trabajar y recolectarán imágenes y fotografías referentes a uno de los objetivos.

Para esta actividad, los alumnos deberán explorar en casa los objetivos de desarrollo y sus objetivos individuales. Cada objetivo de desarrollo tiene sus propios objetivos individuales; los alumnos deberán explorar los objetivos individuales para seleccionar uno para su proyecto; este será el objetivo con el que trabajarán el resto del episodio, por lo que es importante guiarles para que escojan algo que se pueda trabajar en la comunidad en la que se encuentran y que ellos consideren interesante.

Una vez que hayan terminado su exploración y hayan seleccionado uno de los objetivos para trabajar, deberán recolectar imágenes referentes a la misma para poder realizar su actividad y utilizarlas para plasmar el nombre de su objetivo de desarrollo y el objetivo individual que escogieron en una cartulina a manera de póster.

Debemos recordarles a los alumnos que esta cartulina será necesaria en la parte 3 de este reto, por lo que deberán guardarla con cuidado en casa.

Parte 2

En la segunda parte del reto, los alumnos idearán diez maneras diferentes para alcanzar el objetivo que escogieron. Estas diez metas deberán estar plasmadas en una cartulina.

Es importante impulsar la creatividad de los alumnos en esta parte del reto; en estos momentos no importa si las ideas que tiene el alumno no son realistas o factibles, simplemente estamos buscando despertar su creatividad para empezar a trabajar en su proyecto.

Una vez que tengan sus diez ideas en la cartulina, usarán los materiales que deseen para decorar su cartulina y prepararla para una presentación en clase.

Parte 3

Durante la tercera parte de este reto, los alumnos definirán un problema de intervención, por lo que pasarán de un objetivo de desarrollo, como podría ser igualdad de género, a un problema de intervención como hacer que más niñas se involucren en la ciencia.

Una vez definido el problema de intervención, los alumnos utilizarán las dos cartulinas creadas anteriormente para presentar sus ideas ante el grupo. Es importante que especifiquen el objetivo que escogieron para trabajar y sus principales ideas de intervención. La presentación no debe durar más de cinco minutos.

Tema 3. Conociendo mi comunidad y generando cambios

En este tema, los alumnos explorarán conceptos y métodos para administrar su tiempo, sus proyectos y cómo organizarse.

Esto será crucial durante la creación de su proyecto, por lo que es importante recalcar especialmente la importancia de apearnos a fechas límites y horarios de trabajo.

También explorarán la necesidad de recolectar información de base antes de empezar cualquier proyecto a través de explorar las noticias, apoyos, entrevistas o artículos científicos.

Reto 3

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Logro:** establece metas SMART con la asesoría de un tutor.

Durante el reto 3, los alumnos empezarán con la organización y planificación de su proyecto por medio de un cronograma, además recolectarán información referente a su proyecto para prepararse para la fase de planificación.

En este reto se les pide a los alumnos que exploren la metodología SMART para la creación de metas antes de empezar, por lo que deberán leer con cuidado la página web que se encuentra indicada en las instrucciones del reto.

Es importante que nosotros también estemos familiarizados con las metas SMART para poder guiar a los alumnos durante la creación de sus metas, por lo que te recomiendo que tú también visites la liga para familiarizarte más con esta metodología.

También se les pedirá a los alumnos que reúnan información sobre su proyecto para traer a clase, más específicamente se les pedirán noticias recientes en el campo, innovaciones recientes en tecnología o cultura, otros proyectos que abarquen la misma problemática, algún experto local en el tema y asociaciones nacionales o internacionales que trabajen en el tema.

Finalmente, los alumnos necesitarán una cartulina, dibujos sobre su proyecto y hojas de máquina.

Parte 1

Para la parte 1 de este reto, los alumnos deberán crear tres metas SMART para su proyecto de corto, medio y largo plazo. Ya que hayan creado sus metas, los alumnos crearán un calendario para programar las fechas más importantes de su proyecto.

En la cartulina, los alumnos tendrán que crear un calendario para cada uno de los meses de su curso, por ejemplo, si estamos trabajando de agosto a diciembre, tendrán que crear un calendario para cada mes dentro de la cartulina.

Una vez que hayan terminado su calendario, los alumnos tendrán que programar las fechas importantes de su proyecto. Debemos guiar a los alumnos para que programen la fecha de entrega de cada uno de sus retos y el día de la feria Tecmicrea. El calendario deberá estar limpio y decorado para que puedan usarlo en presentaciones futuras.

Parte 2

En la parte 2 de este reto, los alumnos utilizarán la información que recolectaron en casa y las imágenes para crear un folleto informativo.

Utilizando hojas de maquina, los alumnos crearán el folleto e incluirán imágenes, noticias, proyectos, asociaciones, expertos locales, metas SMART y las fechas de su calendario. Las instrucciones del reto incluyen un esquema para guiar a los alumnos en la organización de su información.

Parte 3

Durante la tercera parte del reto, los alumnos crearán un guion para un video informativo. En el video expondrán su idea de proyecto, una noticia actual, una innovación reciente y su meta SMART de largo plazo.

Si los alumnos no están seguros de cómo exponer su información, podemos decirles que piensen en un mini documental o que se imaginen que van a enviar su video a un concurso o a la televisión con el fin de recolectar fondos para su proyecto.

Tema 4. Investigación y trabajo de campo en mi comunidad

En el tema cuatro los alumnos aprenderán sobre la investigación cualitativa, las entrevistas y la observación de campo.

Lo más importante de este tema es que el alumno entienda la importancia de realizar sus entrevistas antes de iniciar la aplicación de su proyecto y el papel que juega la empatía a la hora de realizar las entrevistas.

Para recalcar este punto, te recomiendo que vean en clase la TEDtalk de Chimamanda Adichie, llamada “El peligro de la historia única”. En esta plática, la novelista explica cómo nuestros prejuicios o falta de información puede hacer que creemos una historia en nuestra cabeza que realmente no abarque la realidad y la importancia de la empatía y del saber escuchar para poder crear una visión completa sobre algo.

Reto 4

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Positividad:** analiza qué provoca en él diferentes emociones.

De igual manera se reforzarán elementos trabajados durante materias de habilidades pasadas, este elemento es **Involucramiento**.

En este reto, tus alumnos planificarán y realizarán entrevistas con locales y expertos, para que al terminar sean capaces de integrar lo aprendido en su proyecto.

Para este reto necesitarán una cartulina, siete hojas de opalina, post-its y dibujos o imágenes referentes a su proyecto.

Parte 1

Durante la primera parte de este reto, los alumnos tomarán la cartulina que trajeron a clase y la dividirán en dos. El objetivo de esta clase es identificar a personas o grupos que podrían estar a favor o en contra de nuestro proyecto, así como las emociones que estaría sintiendo cada uno.

Esto nos permitirá identificar a nuestra audiencia y las posibles objeciones de la comunidad antes de iniciar nuestras entrevistas. De esta manera los alumnos podrán asegurarse de que sus proyectos estén listos para responder a estas cuestiones.

Parte 2

En la segunda parte, los alumnos analizarán a su audiencia identificada y crearán una lista de preguntas de entrevista. Se crearán preguntas tanto para personas a favor del proyecto como en contra.

De igual manera, los alumnos generarán una serie de preguntas para un experto en el tema, esto no es para ver qué tanto sabe la persona, sino para mejorar la comprensión que los alumnos tienen de su proyecto. Esto quiere decir que a un experto en el cambio climático sería más importante preguntarle, por ejemplo, ¿cuáles son las mejores estrategias para frenar el cambio climático?, en lugar de ¿qué es el cambio climático?

Parte 3

Para la tercera parte del reto, los alumnos crearán una serie de tarjetas que utilizarán durante sus entrevistas para ver las prioridades de su audiencia.

Las tarjetas están formadas por imágenes y frases referentes a su proyecto. Por ejemplo, siguiendo con el tema de cambio climático, imaginémosnos que durante una de sus entrevistas un alumno entrega sus tarjetas y le pide al entrevistado que las acomode de la más importante a la menos importante. Al revisar el orden que escogió el entrevistado se da cuenta de que la tarjeta que tiene una imagen de productos orgánicos y dice “Estoy dispuesto a gastar más dinero para cuidar al ambiente” está cerca del final de la pila mientras que la primera tarjeta de la pila tiene una imagen de alguien cerrando una llave y dice “Todos podemos hacer cambios pequeños en casa para cuidar el ambiente”.

Esto me indica que, aunque esta persona estaría dispuesta a hacer pequeños cambios en su rutina para ayudar al ambiente no estaría tan dispuesto a gastar más dinero en otros productos. Si este patrón de respuesta se repite con los otros entrevistados y el proyecto del alumno requiere de una inversión de dinero por parte de la comunidad para poder usarlo es posible que su proyecto no sea bien recibido.

Tema 5. Agentes de cambio: formando un equipo

Ya que hemos llegado al quinto tema, los alumnos explorarán conceptos como trabajo en equipo y la manera en que pueden utilizar sus fortalezas de carácter en un proyecto grupal.

Los alumnos tendrán un breve repaso sobre las fortalezas de carácter, por lo que debemos estar familiarizados con ellas. Recuerda que Martin Seligman y Christopher Peterson identificaron 24 fortalezas de carácter que ejemplifican los rasgos positivos presentes en las personas.

Si no estás familiarizado con las fortalezas, puedes entrar a la página del Instituto VIA para realizar un test e identificar tus cinco principales fortalezas de carácter:

Reto 5

Durante este reto se trabajará directamente con los siguientes elementos del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Fortalezas de carácter:** utiliza de manera consistente sus fortalezas principales.
- **Relaciones Positivas:** reconoce conductas que promueven las buenas relaciones interpersonales.

Durante este reto, el alumno creará su equipo de trabajo, escogerán el proyecto a realizar e iniciarán con la división de tareas, tomando en cuenta las fortalezas de carácter de todos los integrantes del equipo.

Los materiales necesarios para la realización de este reto son una cartulina, hojas de máquina y dibujos o recortes referentes a su proyecto.

Parte 1

Los alumnos analizarán las actividades necesarias para llevar a cabo su proyecto, como podrían ser crear un prototipo, realizar entrevistas, entre otros e indicarán un mínimo de tres fortalezas que podrían ayudar para la realización de cada uno de estos pasos.

Al finalizar este análisis, los alumnos crearán un currículum detallando sus fortalezas y cómo podrían utilizarse para cumplir con su proyecto. Pide a tus alumnos observen atentamente el esquema de la actividad para poder realizar adecuadamente su currículum.

Parte 2

En la segunda parte del reto, los alumnos formarán sus equipos de trabajo; no debemos dejar de recalcarles a los alumnos que este será su equipo por el resto del curso y con el que presentarán su proyecto final. Si por algún motivo uno de los integrantes del equipo no cumple con su parte, la calificación de todos los integrantes del equipo podría verse afectada.

Una vez que hayan seleccionado su equipo, deberán analizar todas las propuestas de proyecto que cada integrante ha estado trabajando durante los retos pasados y escoger uno de ellos para trabajar durante el resto del curso.

Ya que hayan seleccionado su proyecto, cada integrante del equipo anotará sus cinco principales fortalezas en post-its y en una cartulina deberán anotar todas las actividades necesarias para llevarlo a cabo. Ya anotadas las actividades, asignarán las fortalezas de los integrantes del equipo a la tarea que mejor les corresponda.

Parte 3

Durante la tercera parte del reto, los alumnos crearán una identidad como equipo, para esto se les proporcionan a los equipos unas preguntas de reflexión en las instrucciones del reto.

Ya que los equipos contestaron las preguntas de reflexión, cada equipo creará un nombre para éste, un logo, una mascota, un eslogan, una porra y una misión. Los alumnos presentarán cada uno de estos elementos ante el grupo, así que empújalos a que usen toda su creatividad para presentar el mejor trabajo posible.

Episodio 2. Planeación y prototipos

En el segundo episodio, los alumnos empezarán con la aplicación de entrevistas y creación de prototipos. Se verán conceptos básicos de diseño y crearán una imagen para su equipo y empresa.

El objetivo de este episodio es guiar a nuestros alumnos en el diseño exitoso de su proyecto; utilizando el diseño centrado en personas, realizarán proyectos creativos, innovadores y pensados en su comunidad.

En el tema 6 realizarán una entrevista y buscarán patrones para determinar las necesidades más importantes que debe cumplir su proyecto.

En el tema 7 generarán diferentes formatos y organizarán la información de sus entrevistas para buscar áreas de oportunidad que podrían llenar con su proyecto.

En el tema 8 trabajarán en conjunto y utilizarán toda su creatividad para generar ideas que les permitan cumplir con lo que les pide su comunidad.

En el tema 9 estudiarán los principios básicos del diseño para crear la imagen de su producto y empresa, tomando en cuenta colores, formas y materiales.

Finalmente, en el tema 10, los alumnos crearán sus primeros prototipos y los pondrán a prueba para asegurar su funcionamiento y que cumpla con las metas que se propusieron.

Tema 6. Fans, expertos y críticos, conociendo a nuestros clientes

Durante el tema 6, los alumnos retomarán la investigación cualitativa y aprenderán maneras de representar la información recolectada con métodos como historias de vida, biografías o *storytelling*.

Este tema se enfoca principalmente en la importancia de las entrevistas como historias de vida y hacerle ver a los alumnos que el objetivo de las entrevistas que realizará no es solo pedir opiniones sobre su producto, sino también aprender lo que puedan del entrevistado y lo que podría estar formando con sus ideas y opiniones.

Reto 6

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Fortalezas de carácter:** utiliza de manera consistente sus fortalezas principales.

Para poder realizar el reto 6, los alumnos deberán realizar un mínimo de cinco entrevistas a la comunidad relacionada con su proyecto y a un experto en el tema que escogieron. Es importante que las entrevistas no se realicen a personal de la escuela o a familiares directos, empujemos a nuestros alumnos a buscar a personas de la comunidad que podrían verse realmente afectadas por su proyecto; esta es una oportunidad de obtener información de primera mano y deben realizarse en un ambiente seguro y que invite a la conversación.

En el caso de la entrevista con el experto, guiemos a los alumnos a preguntar; muchos no saben dónde encontrar a alguien o cómo solicitarle una entrevista, pero esto se puede hacer en persona, por correo o hasta por Skype. Podemos encontrar expertos en universidades haciendo investigación o como parte de asociaciones gubernamentales o civiles que trabajan con el tema.

Si los alumnos no están seguros de cuántas preguntas hacer pueden utilizar las tarjetas creadas en el reto 4 para obtener más información de sus entrevistas

Además de esta información, los alumnos requerirán hojas de máquina, post-its y una tira de papel de un metro de largo, ésta puede ser de papel craft o pueden pegar juntos varias hojas de rotafolio.

Parte 1

En la primera parte del reto, los alumnos utilizarán los post-its para anotar toda la información relevante que obtuvieron durante sus entrevistas.

Utilizando su papel con extensión de un metro, los alumnos colocarán sus post-its y anotarán todas las impresiones que tuvieron durante sus entrevistas, desde qué vieron hasta qué sintieron, con quién hablaron, qué les contestaron, cómo los trataron, citas o frases de sus entrevistados y cualquier otra cosa que les haya llamado la atención.

El objetivo de este ejercicio es permitirles a los alumnos vaciar toda la información obtenida por medio de las entrevistas y de sus sentidos, no importa si no tiene un orden específico. Durante las siguientes partes del reto seguiremos trabajando con esta información.

Parte 2

Para la segunda parte del reto, seguiremos trabajando con la información recolectada. En esta ocasión los alumnos empezarán a buscar patrones en su información, como pueden ser frases o problemas que se repitan entre todos los entrevistados.

Los alumnos reacomodarán sus post-its para formar nuevos grupos o categorías e identificar nuevas oportunidades de diseño. Por ejemplo, un post-it que diga “Odio el olor a basura” y otro que diga “En la casa siempre nos peleamos para no ser el que le toque sacar la basura”, pueden ir en un solo grupo, ya que ambas tienen que ver con las malas reacciones que tiene la gente al tratar con basura.

Finalmente describirán los patrones detectados en una hoja y los usarán como guía durante la etapa de diseño de su proyecto.

Parte 3

La parte tres del reto les pide a los alumnos que presenten su información en clase. Utilizarán los materiales creados durante el reto para exponer toda la información recolectada durante sus entrevistas a la clase.

Una de las partes más importantes de esta actividad es la retroalimentación que los alumnos obtendrán de sus compañeros sobre los patrones detectados. Es importante alentar al grupo a que comparta sus ideas e impresiones, ya que esto también es información que puede ayudar al equipo durante la etapa de diseño.

Tema 7. Generando un mapa: detectando los deseos de nuestros clientes

En el tema 7, los alumnos explorarán diferentes herramientas para organizar su información y para la solución de problemas. Específicamente trataremos con tres herramientas que son el mapa de empatía, el mapa de viaje y el mapa 2x2.

El mapa de empatía es una herramienta que les permitirá a los alumnos conocer más a fondo sus posibles clientes por medio del análisis de sus pensamientos y emociones. El mapa 2x2 nos ayudará a encontrar patrones que pudimos haber pasado por alto en el reto anterior.

Finalmente, el mapa de viaje del cliente nos permite visualizar el proceso que vivirá el cliente desde el momento que oye de nuestro proyecto hasta el momento que se acerca a comprarlo. Este mapa nos permite detectar áreas de oportunidad, como las formas en que daremos a conocer nuestro producto y medios de distribución.

Estos mapas se actualizan constantemente, de tal manera que podemos seguir agregando información conforme pasa el tiempo.

Reto 7

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Logro:** establece metas SMART con la asesoría de un tutor.

Durante este reto, los alumnos crearán los mapas explorados durante el tema, utilizando la información recolectada durante sus entrevistas con el objetivo de buscar patrones y crear una base sobre la cual basar su proyecto.

Es común la confusión de los alumnos al realizar actividades como estas, ya que nunca han realizado mapas como éste. En las instrucciones del reto se incluyen esquemas e instrucciones detalladas para la realización de cada uno de los mapas, por lo que invitamos a los alumnos a revisar a detalle las instrucciones para evitar confusiones.

Para este reto, los alumnos utilizarán cinco cartulinas, regla, plumas y marcadores.

Parte 1

Empezaremos el reto creando un mapa del viaje del cliente que incluya las fases de:

- El cliente conoce el producto.
- El cliente considera el producto.
- El cliente adquiere el producto.
- El cliente usa el producto.
- El cliente es leal y recomienda el producto.

Además de las fases, el mapa también incluye escenarios, metas, acciones y oportunidades. Se incluye un esquema detallado para ayudar al alumno a llevar a cabo la actividad.

Parte 2

Para la segunda parte del reto, el alumno utilizará dos cartulinas para crear dos mapas de empatía. Uno de los mapas tratará con las emociones de personas que están a favor de nuestro proyecto y otro con personas que no apoyan nuestro proyecto.

Igual que en la parte anterior, se incluye un esquema y preguntas para facilitar el proceso de creación al alumno.

Parte 3

Finalmente, los alumnos crearán un mapa de 2x2, ayudando a los alumnos a clasificar la información obtenida en sus entrevistas en búsqueda de patrones que pudieron no haber sido detectados en retos anteriores.

Tema 8. Una idea para cambiar el mundo

En el tema 8, los alumnos explorarán herramientas de emprendimiento e innovación, como la lluvia de ideas o la técnica de los seis sombreros para pensar.

La técnica de la lluvia de ideas o *brainstorming* se basa en la premisa de facilitar el surgimiento de ideas nuevas sobre diversos temas. Se basa en poner un límite de tiempo y generar tantas ideas como sea posible durante ese periodo de tiempo.

Por otro lado, la técnica de los seis sombreros para pensar es una técnica utilizada en empresas para la toma de decisiones. Consiste en que cada persona del grupo toma un papel o rol y actúa bajo ese rol durante la discusión.

Ambas técnicas serán retomadas durante el reto, por lo que nuestros alumnos tendrán oportunidad de experimentar de primera mano el proceso de generación de ideas y toma de decisiones.

Reto 8

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Relaciones Positivas:** reconoce conductas que promueven las buenas relaciones interpersonales.

En este reto, el alumno generará ideas por medio de una lluvia de ideas y utilizará la técnica de los seis sombreros para pensar, con el fin de seleccionar una de ellas como su proyecto de aplicación.

Para esta actividad, los alumnos necesitarán una cartulina, plumas, marcadores y dibujos referentes a su proyecto.

Parte 1

Los alumnos iniciarán el reto con una lluvia de ideas, anotando en la cartulina todas las ideas que se les ocurran durante 15 minutos, en este momento no importa qué tan realista o posible sea la idea, lo que importa es dejar fluir la creatividad para poder crear ideas verdaderamente innovadoras.

Ya que hayan terminado su lluvia de ideas, crearán tarjetas con cada uno de los seis roles del método de los sombreros para pensar y se le asignará una a cada integrante del equipo, esto determinará el rol que les tocará jugar.

En el otro lado de su cartulina, donde crearon la lluvia de ideas, los alumnos seleccionarán y describirán las tres ideas que más les gustaron. Usando los roles asignados por los sombreros, cada persona dará su opinión sobre ese proyecto. Cuando todos den su opinión, se intercambiarán los papeles y volverán a dar sus opiniones en sus nuevos roles.

Se harán las rondas necesarias para que todos los integrantes del equipo tengan oportunidad de jugar cada uno de los roles.

Parte 2

En esta parte del reto, los alumnos realizarán un póster para su proyecto elegido. Podrán utilizar los materiales que deseen y deberá incluir imágenes referentes a su proyecto.

Junto con el póster, los alumnos crearán una presentación con la información básica del proyecto.

El póster será utilizado durante su presentación en la siguiente parte del reto.

Parte 3

Cada equipo expondrá durante 15 minutos la información de su proyecto, para esto utilizará el póster y la presentación generada durante la parte 2 de este reto.

Tema 9. Principios básicos del diseño

En el tema 9, los alumnos se familiarizarán con los principios básicos del diseño estético y el diseño funcional.

El diseño estético trata con elementos como colores, empaques y logos, cuya función principal es ser placenteros a la vista. Por otro lado, el diseño estético abarca elementos como innovación, utilidad y larga vida; son principios que tratan con la facilidad de uso e innovación de los productos.

Reto 9

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Positividad:** analiza qué provoca en él diferentes emociones.

En el reto 9, los alumnos utilizarán los principios del diseño estético y funcional para crear los elementos de su proyecto que tengan interacción directa con el público, con el objetivo de generar elementos funcionales y atractivos a la vista.

Para este reto, los alumnos necesitarán una cartulina, hojas de máquina, revistas o periódicos, plumas, marcadores, colores y post-its.

Parte 1

En la parte uno de este reto, los alumnos utilizarán las revistas o periódicos para clasificar los productos que encuentren en alguno de los principios del diseño que cumplen. El objetivo es encontrar siete ejemplos por principio de diseño estético y siete por principio de diseño funcional.

Una vez hecha la clasificación, los alumnos toman nota de ideas que podrían aplicar en su proyecto para hacerlo más llamativo y funcional para la comunidad.

Parte 2

Utilizando una cartulina, los alumnos crearán esquemas de los elementos que conformarán su proyecto y que deben diseñar, estos elementos pueden ser manuales, productos, logos, material publicitario entre otros.

Pueden utilizar todas las cartulinas que deseen. Estos serán los diseños que harán realidad, por lo que debemos guiarlos para que sus diseños sean creativos y prácticos.

Parte 3

Finalmente, los alumnos prepararán una presentación interactiva con sus diseños; la idea es que muestren sus imágenes y diseños a la clase de la manera más creativa posible.

Pueden realizar comerciales, obras, porras, canciones o lo que consideren adecuado.

Tema 10. ¡Manos a la obra! Creando el prototipo

En el último tema del episodio, los alumnos explorarán las funciones y elementos que conforman un prototipo.

El objetivo de un prototipo es detectar errores de diseño antes de que el producto salga al mercado y será integral para la realización del proyecto de los alumnos.

Reto 10

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Logro:** establece metas SMART con la asesoría de un tutor.

Durante este reto, los alumnos crearán tres prototipos diferentes de su proyecto con el objetivo de corregir problemas de diseño y mejorar las interacciones con los clientes y la comunidad.

Para este reto necesitarán plumas, marcadores, colores, una cartulina y dibujos o recortes referentes a su proyecto.

Parte 1

Para iniciar el reto, los alumnos crearán un storyboard con un mínimo de 10 escenas que describan desde el momento que el cliente se entera de su producto hasta el momento que lo recomienda a alguien más.

El storyboard es similar al mapa de viaje que crearon en un reto anterior, con la diferencia de que en esta ocasión nos estaremos concentrando ya en el proyecto seleccionado por el equipo.

Puede utilizar los materiales que guste para realizar este storyboard, desde hojas de máquina, opalinas u hojas de libreta. Cada una de las escenas deberá contar con una descripción detallada e imágenes alusivas a la escena.

Parte 2

En la segunda parte del reto, el equipo llevará a cabo un juego de roles sobre un cliente que se acerca al grupo a preguntar por su producto.

Para esta representación, los equipos deberán traer vestuarios y otros materiales y deberá tener una duración mínima de 10 minutos.

Parte 3

La parte 3 del reto les pide a los alumnos que creen un prototipo físico de su proyecto, esto puede ser en forma de manuales o productos. En este caso, los materiales son menos importantes, el objetivo es analizar la funcionalidad y facilidad de uso.

Una vez creado el prototipo, deberán analizar las metas SMART que crearon para su proyecto y determinar qué tanto se cumplen las metas con el prototipo creado.

Episodio 3. Hora de trabajar: implementando nuestro proyecto

El tercer episodio está centrado en juntar todas las ideas de nuestros alumnos y finalmente generar un proyecto listo para presentación.

En el tema 11, los alumnos se familiarizarán con los diferentes modelos de negocios y seleccionarán uno para aplicar a su proyecto.

En el tema 12, los alumnos explorarán los recursos con los que cuentan, así como sus métodos de distribución y las actividades que les falta realizar.

En el tema 13 realizarán una prueba piloto, aplicando su proyecto en una pequeña sección de su comunidad para evaluar su recepción y la opinión que la comunidad tiene al respecto.

En el tema 14 crearán discursos y presentaciones en preparación para su presentación en la feria Tecmicrea.

En el tema 15 crearán un podcast exponiendo todas las experiencias que tuvieron durante la realización del proyecto.

Finalmente, en la feria Tecmicrea presentarán de manera formal su proyecto ante la comunidad y un panel de jueces.

Tema 11. Ganancias y costos, generando un modelo de negocios

Durante el tema 11, los alumnos se familiarizarán con las diferentes herramientas y conceptos que son de importancia durante la planeación de un proyecto o negocio.

Entre estas herramientas, tenemos el modelo de negocios y el plan de negocios. El plan de negocios es un documento totalmente detallado con análisis de mercado, de economía, de recursos, entre otros. Por otro lado, el modelo de negocios es el proceso anterior al plan de negocios y te ayuda a visualizar las etapas que, en un futuro, formarán parte del plan de negocios.

Reto 11

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Logro:** establece metas SMART con la asesoría de un tutor.

En este reto, los alumnos llevarán a cabo un análisis de los diferentes modelos de negocios existentes, con el objetivo de seleccionar el más aplicable a su producto. Además, realizarán un modelo inicial para presentar a aquellos interesados en su proyecto.

Para este reto necesitarán plumas, marcadores, colores, una cartulina y una regla.

Parte 1

En equipo, los alumnos definirán y ejemplificarán cada uno de los nueve modelos de negocio que se trataron en el tema. Con estas definiciones y ejemplos, los alumnos realizarán una exposición digital con una duración mínima de cinco minutos.

Parte 2

Utilizando la plantilla proporcionada, los alumnos crearán un modelo de negocios y describirán a detalle los socios clave con los que cuentan, la estructura de costos de su proyecto, las actividades clave que deben llevarse a cabo, las propuestas de valor, la relación con clientes, los canales de distribución, el segmento de clientes y la fuente de ingreso.

En la parte de atrás de su modelo, se les pedirá a los alumnos que reescriban sus metas SMART tomando en cuenta la información generada en el modelo de negocios.

Tema 12. ¿Qué tenemos?, nuestros recursos y cómo administrarlos

El capítulo doce, muestra a los alumnos la administración de recursos y de proyectos, así como las fases de los mismos.

De especial interés en este tema será el cómo llevar a cabo un análisis de recursos exitoso, ya que es necesario considerar las formas de distribución con las que contamos, las actividades que tendremos que realizar, las capacidades con las que cuenta nuestro equipo y las responsabilidades de cada uno de los integrantes.

El objetivo de este tema es guiar a los alumnos y ayudarlos a identificar todo lo que les haga falta para llevar a cabo su proyecto.

Reto 12

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Fortalezas de carácter:** utiliza de manera consistente sus fortalezas principales.

Durante el reto 12, el alumno analizará junto con el apoyo de su equipo de los recursos con los que dispone, con el objetivo de localizar los elementos faltantes para la presentación y aplicación de su proyecto. De igual manera, utilizarán las necesidades detectadas para sugerir alianzas estratégicas que les ayuden a reunir los recursos faltantes para su proyecto.

Para este reto, los alumnos necesitarán de una cartulina, plumas, marcadores, colores y una regla.

Parte 1

En la cartulina, el equipo describirá a detalle los canales de distribución con los que cuenta, las actividades que tiene que llevar a cabo para completar su proyecto, las capacidades de su equipo y lo que de manera realista pueden cumplir en el tiempo que les queda, las responsabilidades de los integrantes del equipo y todo lo que les falte por conseguir.

Tomando en cuenta las cosas que les falta por conseguir, cada equipo preparará una lista de posibles alianzas sociales o comerciales que les podrían ayudar a conseguir estos faltantes. Estas alianzas pueden ser empresas locales o asociaciones civiles.

Una vez localizando las posibles alianzas, los alumnos crearán cartas de invitación, destacando las fortalezas de carácter de la empresa elegida, qué pueden ganar con la alianza y qué es lo que el equipo espera ganar de ellos. Las cartas deberán estar hechas con los colores y logos del equipo.

Parte 2

Utilizando la información recolectada anteriormente, los alumnos realizarán un presupuesto para su proyecto; para esto tomarán en cuenta el costo de equipos, recursos, seguridad, instalaciones, transportación, comida, relaciones públicas, publicidad, fotografía, video y administración.

Los alumnos tienen acceso a una plantilla en las instrucciones del reto para facilitar la creación del presupuesto.

Tema 13. El primer paso, creando el programa piloto

Durante el tema 13 se hablará con los alumnos de la importancia de un programa piloto y cómo nuestra definición de éxito puede influir en los resultados.

El programa piloto es uno de los pasos más importantes de un proyecto, ya que les permitirá a los alumnos observar peculiaridades que no podrían notar en ningún otro lugar. El piloteo sacará a relucir los problemas de organización e implementación que se deben modificar para la aplicación final y será una última oportunidad para cambiar las metas y objetivos del proyecto.

Reto 13

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Logro:** establece metas SMART con la asesoría de un tutor.

Para cumplir con este reto, los alumnos tendrán que realizar una prueba piloto junto con su equipo, por lo que deberán planear con anticipación el lugar donde se llevará a cabo la prueba.

Los equipos realizarán un programa piloto con el objetivo de medir la efectividad del proyecto y detectar posibles problemas de implementación.

Para este reto, los alumnos necesitarán plumas, marcadores, colores, equipo para tomar fotografía y video, y los recursos necesarios para aplicar su programa piloto.

Parte 1

Los alumnos entregarán la información del día, hora y lugar de aplicación de su prueba piloto a su profesor. Con esta información y con supervisión del profesor se crearán tres metas SMART que se pretende cumplir en la prueba piloto. El cumplimiento de estas metas ayudará a determinar si la aplicación del piloto fue o no exitosa.

Tomando en cuenta estas metas, los alumnos crearán dos encuestas diferentes para aplicar durante su prueba piloto. La primera tendrá un mínimo de cinco preguntas y medirá el cumplimiento de las metas; la segunda encuesta tendrá también un mínimo de cinco preguntas, pidiendo las reacciones y opiniones de la comunidad sobre el producto.

Parte 2

Con la información recolectada durante la prueba piloto, los alumnos crearán un folleto informativo, explicando el proyecto aplicado, las tres metas SMART del piloto, dónde aplicaron la prueba, el número de participantes, los resultados obtenidos en las encuestas, una reflexión sobre la aplicación del piloto de cada integrante del equipo y los puntos a mejorar del proyecto.

Tema 14. El pitch del elevador, vendiendo la idea

El tema 14 introduce a los alumnos al concepto del pitch del elevador y el discurso de ventas, así como sus elementos en común que son la expresión de una idea, claridad, unión, acción y conexión.

Un pitch de elevador se basa en la idea de que tienes dos minutos o menos para romper el hielo con tu audiencia y generar un interés genuino por tu proyecto, por lo que es importante ser preciso con nuestras ideas.

Durante este tema, los alumnos preparan un pitch de elevador para presentar a los jueces y una presentación final para el día de la feria.

Reto 14

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Significado:** analiza un reto y cómo aplicar sus fortalezas, valores, gustos e intereses en su entorno que le permita dejar un legado.

En este reto, los diferentes equipos crearán un pitch de elevador y una presentación formal para presentar su producto de manera oficial ante la comunidad.

Los materiales necesarios para este reto son plumas, marcadores, colores, regla y materiales para la presentación.

Parte 1

En esa parte del reto, los alumnos preparan su pitch de elevador con una duración no mayor a dos minutos y practicarán el discurso en clase.

Junto con esto, el equipo creará una presentación formal de su proyecto donde exponga toda la información generada durante el curso, como son el nombre del equipo, el objetivo de desarrollo sostenible, su idea de proyecto, una breve descripción de la preparación que realizaron para su proyecto, sus metas SMART, el resultado de la prueba piloto, las fortalezas de carácter de los integrantes, el legado que buscan dejar, el modelo de negocios, los recursos, presupuesto y posibles alianzas comerciales e institucionales.

Parte 2

Se expondrá el pitch de elevador y la presentación creada ante el grupo para recibir retroalimentación antes de la feria Tecmicrea.

Tema 15. Mejorando el proyecto, monitoreo, recepción y evaluación

El tema 15 habla de la retroalimentación, las herramientas que tenemos disponibles para solicitarla y los elementos que conforman una buena retroalimentación.

La retroalimentación es un proceso mediante el cual se recibe información sobre el desempeño y la imagen que se expone ante la comunidad. Una buena retroalimentación entrega información objetiva sobre el desempeño, trata con temas inmediatos y no especulaciones, es específica, clara y directa.

Este tema no tiene reto, ya que nos da la oportunidad de trabajar en el reto final. Les sugiero aprovechar el tiempo.

Reto final

Durante este reto se trabajará directamente con el siguiente elemento del Ecosistema de Bienestar y Felicidad:

- **Logro:** diseña e implementa estrategias para lograr sus metas.
- **Positividad:** analiza qué provoca en él diferentes emociones.

Este reto es la evaluación final del curso, la entrega es obligatoria por reglamento. Si un alumno no realiza la entrega, reprueba la materia por no presentar.

Para el reto final, los alumnos crearán un podcast para reflexionar sobre su proyecto con el objetivo de mostrar el trabajo realizado durante el curso.

Como materiales, los alumnos requerirán un celular con cámara para tomar fotografía o video, hojas de máquina, pluma, lápices, colores y marcadores.

Parte 1

En equipo grabarán un podcast con una duración mínima de 15 minutos, donde respondan a cuestiones como el objetivo de su proyecto, sus experiencias, retos, metas, relación como equipo, entre otros.

Para una lista detallada de todo lo que debe abarcar el podcast se pueden consultar las instrucciones del reto final.

Parte 2

En la segunda parte del reto, los alumnos escogerán a una persona ajena al equipo que les haya ayudado en la realización del proyecto y redactarán una carta de agradecimiento, describiendo que significó para ellos su apoyo.

Feria Tecmicrea

Con el objetivo de demostrar las competencias creativas e innovadoras desarrolladas durante la materia de Habilidades III, los alumnos deberán presentar un proyecto relacionado con uno de los objetivos de desarrollo sostenible que forman parte de la agenda 2030 de la ONU. El proyecto deberá ser original, creativo, innovador y estar apegado a los elementos del Ecosistema de Bienestar y Felicidad de la Universidad Tecmilenio.

Requisitos de los participantes

Los equipos no deberán ser mayores a cinco personas y estarán conformados por estudiantes vigentes de preparatoria en la Universidad Tecmilenio, y que cursen actualmente Habilidades III: ser creativo.

Cada alumno podrá pertenecer solamente a un equipo y cada equipo deberá presentar solamente un proyecto. Para la exposición del proyecto, tendrán un espacio designado donde instalarán el material de su proyecto.

Contenido y exposición del proyecto

Cada proyecto deberá contar con documentación, exponiendo lo siguiente: Nombre del proyecto, nombre de los integrantes del equipo, logo del proyecto, lema del proyecto, breve descripción del proyecto, objetivo de desarrollo sostenible que abraza, legado que se busca dejar y metas SMART a corto, mediano y largo plazo.

Cada equipo deberá montar un stand para presentar su proyecto, deberá estar decorado con imágenes e información alusivas al proyecto. La presentación personal de los miembros del equipo deberá ser formal.

Será responsabilidad del equipo contar con el material necesario para realizar la exposición del proyecto. El equipo atenderá las indicaciones específicas del profesor sobre el lugar, fecha y hora de exposición.

Aspectos por evaluar

El stand montado por el equipo deberá contar con las siguientes características:

Utiliza una mesa o base de apoyo, contiene material publicitario con información del proyecto, el material puede ser en forma de pósters, folletos, trípticos, entre otros. Utiliza varias decoraciones de acuerdo al tema de su proyecto.

La documentación presentada en el stand cumple con los requerimientos especificados en la sección de contenido y exposición del proyecto. Los integrantes del equipo comparten una reflexión individual con el jurado durante la presentación de su proyecto, donde exponen su experiencia durante la realización del mismo, cómo se sintieron al realizar el proyecto y los elementos del Ecosistema de Bienestar y Felicidad que pusieron en práctica. Finalizan con su opinión sobre el futuro de su proyecto.

Jurado

El jurado estará integrado por profesores de la materia, mentores o tutores con experiencia en proyectos innovadores de aplicación social. También se pueden invitar a miembros reconocidos por su labor social en la comunidad.

El resultado que proporcione el jurado será inapelable.