

JÓVENES INVENTORES

Fomentar la creatividad y la innovación en estudiantes de primaria y secundaria a través de la realización de proyectos.



1

IDEAS PARA TU PROYECTO

- Salud y bienestar
- Moda y estilo de vida
- Tecnología deportiva
- Entretenimiento y experiencia del usuario
- Innovación social



2

REQUISITOS

- Los proyectos deben incluir algún tipo de tecnología programable (sensores, microcontroladores, actuadores, etc.).
- Idea original y funcional
- Los wearables deben ser seguros y respetuosos con el usuario.
- Interfaz y experiencia del usuario

3

EVALUACIÓN

- | | |
|--------------|---------------------------|
| Creatividad | Funcionalidad |
| Originalidad | Presentación del proyecto |



4

PROCESO DE DISEÑO

Te recomendamos Utilizar la metodología de proceso de Diseño (Design Thinking) para creación de tu proyecto. Considera incluir UX/IX (Experiencia de usuario e Interface de usuario) en tu proceso.



5



Las tecnologías wearables son dispositivos que puedes llevar contigo, como relojes, pulseras o incluso ropa, que te ayudan a medir y controlar cosas como tus pasos o tu sueño.

6

Que tu creatividad no tenga límites. Puedes inventar wearables que no solo incluyan gadgets como relojes y pulseras, sino también ropa 3D, ropa con elementos robóticos y cualquier otra idea innovadora que se te ocurra.



¡Es tu oportunidad para diseñar algo único y emocionante que combine tecnología con estilo y funcionalidad!