



2º CONCURSO DE INVENTORES IES DE MEAÑO



¿QUIERES SER INVENTOR?

Probablemente pienses que ser inventor es algo muy difícil, pero..... hay muchos inventos sencillos que se nos habrían podido ocurrir a cualquiera de nosotros, por ejemplo el [Chupa-Chups](#), *un caramelo con un palo*, difícil de inventar eh!!!, pues se le ocurrió a un español, Enric Bernat, allá por 1958, la idea era sencilla pero mira cuanto rendimiento le dió.

Muchas veces las ideas nos vienen a la cabeza pero nos da miedo llevarlas a cabo o pensamos que probablemente ya se le haya ocurrido a alguien antes, y a lo mejor no es así, así que..... ¿te atreves a Inventar?

BASES DEL CONCURSO

¿En que consiste el concurso?

- ✓ **Proponer alguna posible mejora para algún objeto, o un objeto nuevo.**
- ✓ **Comprobar que tu idea no exista ya**, es decir que no esté patentada.
- ✓ **Presentar un TRABAJO** donde expliques **tu idea**.
- ✓ Los 3 finalistas presentarán sus ideas ante un jurado compuesto por profesores y alumnos del centro.(se podrá realizar por videoconferencia).



¿Quién puede participar?

- ✓ Cualquier alumno de la ESO.
- ✓ Individualmente o en grupo (como máximo 3 alumnos).

¿Como puedo participar?

- ✓ Entra en la web y lee las bases del concurso
www.edu.xunta.es/centros/iesmeanho/
- ✓ Sigue la hoja de ruta
- ✓ Presenta una **MEMORIA** con tu idea, a través de la web o en la Conserjería del IES de Meaño.
- ✓ Sigue el desarrollo del concurso en Twitter: [@inventorlabs](https://twitter.com/inventorlabs)

Plazo de Entrega

- ✓ Fecha límite **29/04/2015** , antes de ese día cuando quieras.

Premios

- ✓ Premio al mejor trabajo individual :
Wearable-Pulsera de Actividad
- ✓ Premio al mejor trabajo en equipo :
Batería Externa para el Móvil
- ✓ El jurado puede considerar desiertos los premios en caso de que entienda que ningún trabajo de los presentados alcanza los mínimos exigibles.



Criterios para elegir los ganadores.

- ✓ **Originalidad (10 puntos)**: La idea no existe en el mercado, ni en la base de datos de patentes españolas
- ✓ **Posibilidades reales de ser patentado (20 puntos)** :La idea puede resultar de interés como para que alguien se interese en comercializarla.
- ✓ **Trabajo (30 puntos)**: sigue el modelo de patentes, ortografía, redacción, dibujos...
- ✓ **La idea está desarrollada (20 puntos)**: se explica en detalle materiales, piezas, forma de montaje, utilización...)
- ✓ **Propuestas para dar a conocer y vender el invento (20 puntos)** : se proponen distintas estrategias para comercializar el producto)



Hoja de Ruta ¿Por donde empiezo?

1. Piensa en algún objeto que uses habitualmente e intenta **diseñar** algo que lo mejore, o también puedes inventar (diseñar) un objeto nuevo.
¡¡NO TIENES PORQUE SABER CONSTRUIRLO, SOLO PROPONER COMO SERIA!!!
2. Consulta estas páginas para obtener ideas:
[Museo Virtual de Grandes Inventores](#) (Galerías Temáticas- Grandes Inventores).
[Inventos extraños.](#) [Inventos Sencillos](#)
[Los 101 inventos que cambiaron el mundo](#)
3. Averigua si tu idea ya existe: busca **patentes** relacionadas con el invento que has elegido, en la [Base de Datos de Patentes Españolas](#). Guarda la información que encuentres. *Busca en Internet si existe ya tu invento.*
4. Recuerda que diseñar implica: Hacer **dibujos, materiales para construir el objeto, medidas aproximadas.**
5. Elabora un **TRABAJO** explicando tu idea: sigue este [modelo de patente](#) y el “[índice para redactar una patente](#)” que tienes más abajo.

Índice para redactar el TRABAJO

1. **Resumen:** características fundamentales de nuestro invento, no más de 150 palabras.
2. **Antecedentes de la invención:** explicar los inventos ya patentados, parecidos al nuestro, y explicar sus desventajas.
3. **Descripción** : Explicar claramente todos los detalles de las partes de nuestro invento, y qué ventajas tiene nuestro invento con respecto a los ya existentes. (“antecedentes de la invención”).
4. **Breve descripción de los dibujos** : una línea con la descripción general de cada dibujo. *Por ejemplo: Figura 1. Muestra una vista frontal del invento.*
5. **Utilización preferente:** un ejemplo, o varios, muy concretos de para que se utilizará nuestro invento.
6. **Reivindicaciones** : Explicación de nuestro invento, indicando claramente la novedad que introduce. *Es como un resumen del punto 3.Descripción.* La forma de redactar este apartado determina los derechos del inventor sobre futuros inventos parecidos al suyo.
7. **Dibujos** o figuras: los dibujos que mejor describan el invento. *Nunca pondremos texto al pie de los dibujos.*
8. **Propuestas para Comercializar el Invento:** Explica que harías para darle publicidad a tu invento y poder venderlo. [Visita esta web](#) para obtener ideas.