

DESCRIPCIÓN DE PROYECTO CAMPAMENTO VERANO INNOVADOR (3ra Versión)

Lema: "Encontrado los innovadores"

Periodo de Ejecución: Del 02 al 27 de julio de 2018

El Campamento Verano Innovador (CVI) está destinado a 50 estudiantes meritorios de 5to de media de escuelas públicas (3ro. de bachillerato), y se ofrece la oportunidad de un 3% en la cuota de participantes a colegios privados que cumplan con el perfil.

El objetivo es desarrollar en 4 semanas un programa de actividades académicas y experimentales dirigidas por profesores de ciencias y expertos en propiedad industrial con el fin de acercar a estos estudiantes a las carreras STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), a la innovación y orientarlos en la búsqueda en base de datos de patentes.

El Programa CVI, procura que un grupo de estudiantes de bachillerato de escuelas públicas y privadas tomen un curso intensivo en temas de innovación, vinculados a la propiedad industrial, con la finalidad de orientarlos a la elección de carreras con un componente innovador, acordes a las exigencias del mercado, tales como: Propiedad Industrial, Base de Datos de Patentes, Tecnología Apropriada, Creatividad, Liderazgo en Equipo, Robótica, Programación, Impresiones 3D, Design Thinking, Nanotecnología, Emprendimiento, Electromecánica, Mecatrónica, Diseño Industrial, Química-Farmacéutica e Innovación Agroindustrial. Por demás, los estudiantes aprenderán sobre la creación del valor, la generación de ideas, así como el desarrollo de innovaciones con vocación patentable, que puedan solucionar problemas sociales impulsando el sector económico del país.

El programa VERANO INNOVADOR surgió como respuesta al descenso que ha habido en el país, en la matriculación de estudiantes a las carreras de Ciencia y Tecnología en los últimos años, según se puede apreciar en las estadísticas del Ministerio de Educación Superior, Ciencia y Tecnología, MESCYT.

Este proyecto es una iniciativa de ONAPI inspirado en el proyecto INNOESCUELA de España y en el Camping Invention de la USPTO, que busca despertar en ese grupo de estudiantes de la República Dominicana, un espíritu innovador y emprendedor, facilitándole los recursos necesarios para que puedan, en el transcurso del programa, presentar soluciones a problemas mediante la elaboración de proyectos, la puesta en práctica de los mismos, así como la consiguiente protección de su propiedad, en coordinación con algunas universidades y empresas privadas.

Con el desarrollo del proyecto, se persigue impactar de manera positiva la matriculación de estudiantes en Carreras STEM, carreras que generan innovación.

Brinda apoyo directo al Plan Estratégico 2008-2018 de la MESCYT, objetivo 4.8: Programa de jóvenes, talento para la ciencia y tecnología.

Así como también, a la Estrategia Nacional de Desarrollo al 2030, en el objetivo 3.3.4 Fortalecer el sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación para dar respuesta a las demandas económicas, sociales y culturales de la nación y propiciar la inserción en la sociedad y la economía del conocimiento. Específicamente en las líneas de acciones 3.3.4.1 Fortalecer el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, sustentado en la integración de las capacidades y necesidades de los agentes públicos y privados y en una estrecha vinculación empresa-universidades-centros de investigación y en la línea de acción 3.3.4.4 Promover la utilización de la información contenida en los registros de Propiedad Intelectual como herramienta para adaptar e incorporar innovación tecnológica en los procesos productivos.

Igualmente aporta el plan estratégico de la ONAPI, específicamente el eje 5.1. 3 Promoción de la cultura de innovación y derechos de Propiedad Industrial, el numeral 3.1. Aumento del fomento de Propiedad Industrial y el numeral 3.2. Implementación de programas de innovación mediante el aprovechamiento de las tecnologías y las alianzas.

La tercera versión del Campamento se realizó en la Escuela Técnica Profesional (MOVEARTE) y contó con el patrocinio de: Ministerio Administrativo de la Presidencia, Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología (MESCYT), MOVEARTE, Parque Cibernético Santo Domingo (PCSD), Instituto Tecnológico de Las Américas (ITLA), Instituto Tecnológico Santo Domingo (INTEC), Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD), Jardín Botánico Nacional (JBN), Instituto Superior de Agricultura (ISA), Laboratorios ETHICAL, Universidad Pedro Henríquez Ureña (UNPHU), Instituto de Innovación en Biotecnología e Industria (IIBI), Universidad Agroforestal Fernando Arturo de Meriño, Universidad Agroforestal y el Museo de las Telecomunicaciones del INDOTEL.

El programa temático, desarrollado durante el curso de verano, contó con la colaboración de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), y a través de sus apoyo recibimos a las científicas Andrea Da Poian, científica PHD de la Universidad Federal, Río de Janeiro, Carolina Braga profesoras adjuntas, científica

PHD de la Universidad Federal, Río de Janeiro y Luisa Ketzer profesoras adjuntas, científica PHD de la Universidad Federal, Río de Janeiro.

Objetivo General

Al finalizar el VERANO INNOVADOR, los participantes tendrán amplios conocimientos en conceptos relacionados a innovación, emprendurismo, creación de empresas y propiedad industrial, y habrán desarrollado la capacidad de solucionar problemas mediante la elaboración de proyectos, el desarrollo de los mismos, la protección mediante las herramientas de propiedad industrial, y la promoción de sus productos o procedimientos, a través de distintos medios para llevar al público.

Objetivos específicos

1. Que los participantes adquieran conocimientos sobre los conceptos relacionados a innovación, y propiedad industrial.
2. Identifiquen un problema y provean solución mediante una idea escrita.
3. Pongan en práctica y desarrollen una idea-solución.
4. Conozcan las herramientas de protección que ofrece la Propiedad Industrial y los procesos para llevar a cabo la misma.

Metodología

El campamento VERANO INNOVADOR tiene una metodología de enseñanza aprendizaje teórica práctica y proyectos a desarrollar, donde se promoverá y animará en los estudiantes la creatividad innovadora como un nuevo valor agregado en el aprendizaje, así como que hagan suyos los proyectos que desarrollen a lo largo del curso con resultados tangibles, que puedan ser objeto de protección de Propiedad Industrial.

La teoría es llevada a cabo mediante el desarrollo de charlas interactivas, así como ejercicios donde se puede poner de manifiesto el dominio de los temas, bajo el modelo de INNOESCUELA que ha resultado de mucho beneficio en España.

Asimismo, la parte práctica se lleva a cabo desarrollando los productos que hayan surgido como soluciones a los problemas detectados y realizando visitas in situ.

Perfil de los participantes:

- Estudiantes de tercero de bachillerato o 5to de media de escuelas públicas (incluidas las técnicas, vocacionales).

- Índice escolar de 85 puntos en el 3ro, 4to y 5to de media, y específicamente en Matemáticas y Ciencias Naturales, al momento de postulación
- Compromiso de participar en el campamento con duración las cuatro semanas de Julio.
- Subir un video donde nos explique el por qué quieres participar en el Campamento Verano Innovador

Criterio de selección del estudiante:

- Revisión de los videos de motivación
- Selección de 25 estudiantes por la calificación y 25 estudiantes por destreza
- Igualdad de género.

Carga horaria

Tendrá una carga de ciento cuarenta horas (140), divididas en sesiones de ocho (07) horas diarias, durante un período de cuatro (04) semanas con carácter presencial.