

Desafío Jóvenes Recrea STEAM 2024

Portafolio del proyecto **Formato**



Educación



Jalisco
GOBIERNO DEL ESTADO



Desafío Jóvenes Recrea STEAM 2024

Instrucciones de llenado



1. Nombre del proyecto

Es el nombre con el que se identifica al proyecto, propuesta, modelo o prototipo. El título debe ser conciso; debe estar formulado de modo tal que exprese con pocas palabras y de modo preciso, el objetivo de la investigación y/o desarrollo, las variables bajo consideración, la población o universo sobre la que se extenderán las conclusiones, y de ser necesario, dónde se llevará a cabo y cuándo.



2. Descripción del proyecto

Deberá presentar en pocas líneas, pero de manera clara, las ideas que el proyecto impulsa, en qué consiste, a quiénes beneficia, cuándo y cómo deberá ponerse en operación. Es importante que los elementos principales de la planificación sean formulados sintética y claramente. (en español e inglés)



3. Justificación

Formular la relevancia de la propuesta con argumentos convincentes. Se trata de exponer la importancia de llevar adelante la propuesta.

Contiene, de forma explícita o implícita, un propósito o finalidad; un "para qué" se realiza el proyecto, haciendo referencia al problema que se pretende solucionar o atender con el proyecto.



4. Objetivo general y específicos.

El objetivo general, es la expresión más amplia acerca del propósito o fines del proyecto. Los objetivos específicos, describen los aportes, las relevancias y las consecuencias del proyecto.



5. Descripción metodológica.

Exponer de manera clara, cada una de las etapas a las que deberá someterse el desarrollo del proyecto, así como las técnicas concretas aplicables en cada una de ellas.

Pudiendo considerarse:

- Planeación
- Diseño
- Ejecución
- Evaluación

Desafío Jóvenes Recrea STEAM 2024

Además, deberá, definir la temporalidad/cronograma del proyecto, desde su inicio hasta su puesta en operación.



6. Beneficiarios del proyecto.

Señalar a qué grupos poblacionales o comunidades beneficiará el proyecto.



7. Costo de implementación.

Registrar el presupuesto de proyecto, entendido como el costo total proyectado para completar el desarrollo desde que inicia, hasta obtener los resultados específicos.

Es el estimado detallado, de todos los costos necesarios para completar las tareas del proyecto.



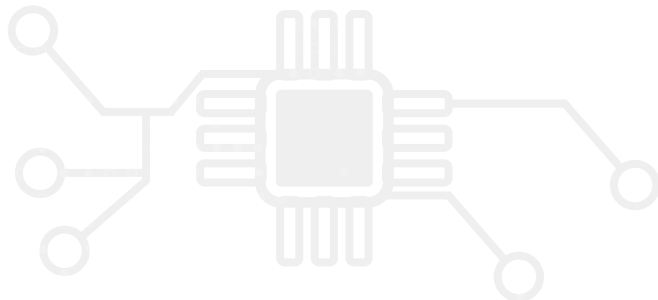
8. Localización geográfica del proyecto.

Expresar si el proyecto, modelo o prototipo, tendrá un lugar geográfico específico (localidad, delegación, municipio o entidad federativa) para su operación o si no lo requiere; y de igual forma cuál será su cobertura geográfica.



9. Bibliografía utilizada.

Señalar las fuentes de información en un formato libre, entre los que se incluyen, diversos tipos de documentos o testimonios, que contienen datos útiles para satisfacer una demanda de información pertinente al proyecto.



Desafío Jóvenes Recrea STEAM 2024



1. Nombre del equipo:

2. Datos de los participantes:

Participante 1	Nombre	Matrícula
	Correo electrónico	No. celular
	Nombre de la escuela	Teléfono
	Subsistema	Municipio

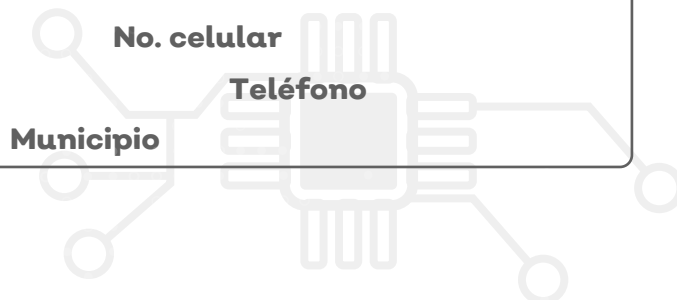
Participante 2	Nombre	Matrícula
	Correo electrónico	No. celular
	Nombre de la escuela	Teléfono
	Subsistema	Municipio

Participante 3	Nombre	Matrícula
	Correo electrónico	No. celular
	Nombre de la escuela	Teléfono
	Subsistema	Municipio

Participante 4	Nombre	Matrícula
	Correo electrónico	No. celular
	Nombre de la escuela	Teléfono
	Subsistema	Municipio

3. Datos del profesor asesor:

Profesor Asesor	Nombre	
	Correo electrónico	No. celular
	Nombre de la escuela	Teléfono
	Subsistema	Municipio



Desafío Jóvenes Recrea STEAM 2024

1. Nombre del proyecto.



2. Descripción del proyecto

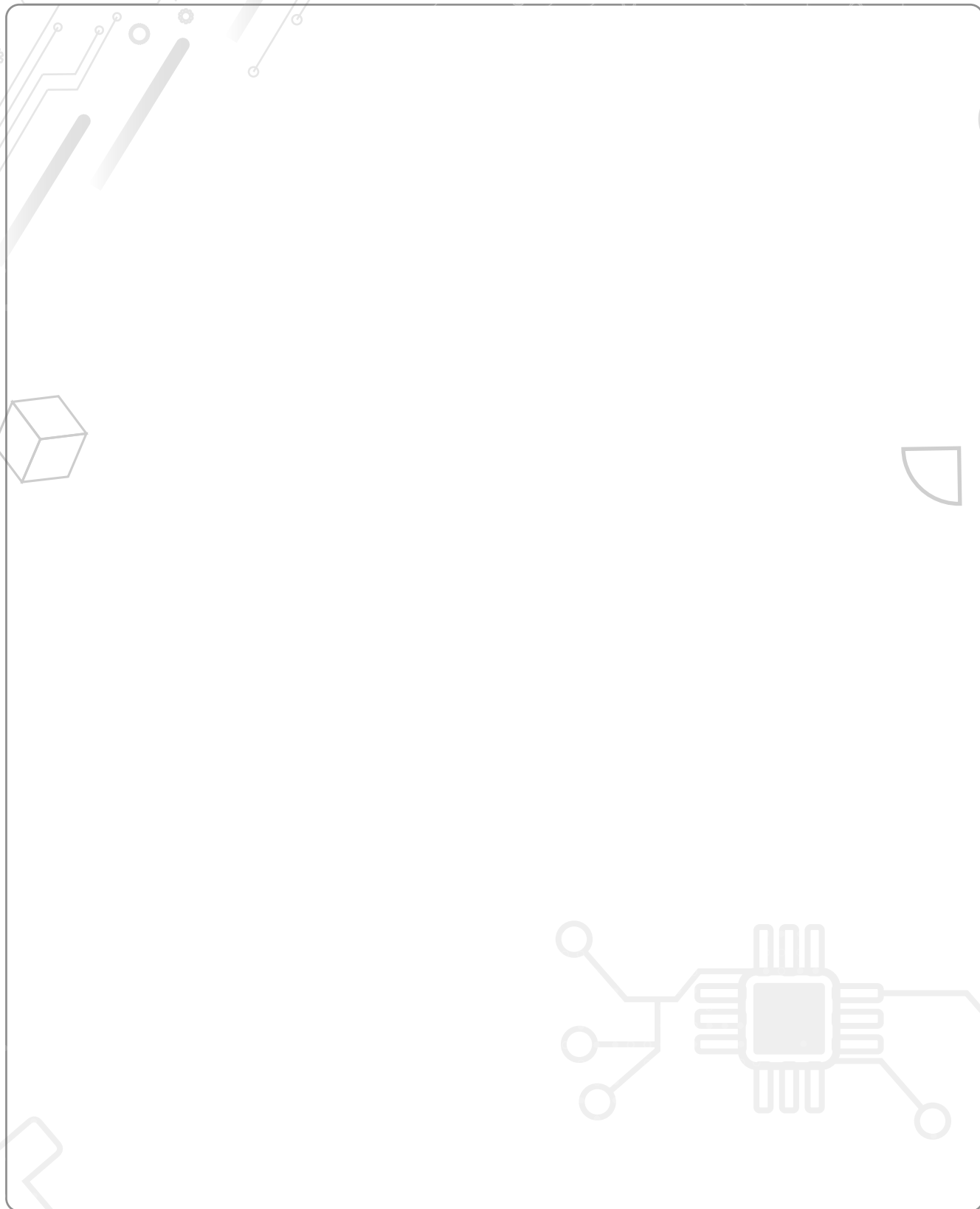


Desafío Jóvenes Recrea STEAM 2024



Desafío Jóvenes Recrea STEAM 2024

3. Justificación



A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the student to write their justification. The box is positioned in the center of the page, below the section header. The background of the page features faint, light gray technical illustrations, including a circuit board pattern in the top left, a 3D cube on the left side, a gear and a semi-circle on the right side, and a microchip with circuit traces at the bottom right.

Desafío Jóvenes Recrea STEAM 2024

4. Objetivo general y específicos:



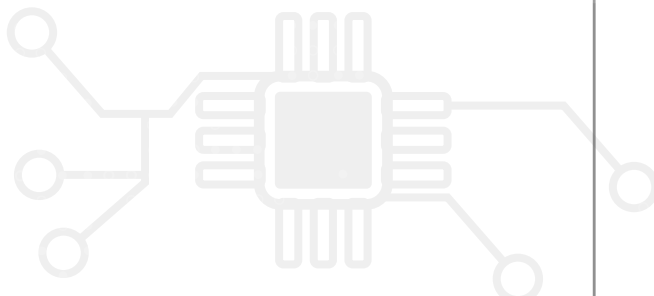
A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the user to write the general and specific objectives of the challenge. The box is positioned below the section header and above the next section header.

5. Descripción metodológica:



A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the user to write the methodological description of the challenge. The box is positioned below the section header and above the footer area. In the bottom right corner of this box, there is a faint, light gray illustration of a microchip or processor connected to various circuit lines and nodes.

**Desafío Jóvenes
Recrea STEAM 2024**



Desafío Jóvenes Recrea STEAM 2024

6. Beneficiarios del proyecto:



7. Costos de implementación: (Presupuesto)



Desafío Jóvenes Recrea STEAM 2024

8. Localización geográfica del proyecto:



A large, empty rectangular box with rounded corners, intended for the student to describe the geographical location of their project. The box is surrounded by faint, light gray icons: a cube in the bottom-left corner, a quarter-circle in the bottom-right corner, and a circular arrow in the top-right corner.

9. Bibliografía utilizada:



A large, empty rectangular box with rounded corners, intended for the student to list the bibliography used in their project. The box is surrounded by faint, light gray icons: a large plus sign in the bottom-left corner, a microchip in the bottom-right corner, and a circular arrow in the top-right corner.