



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO®

Instituto Tecnológico de Pabellón de Arteaga
Departamento de Ciencias Económico Administrativas

**REPORTE FINAL PARA ACREDITAR LA RESIDENCIA
PROFESIONAL DE LA CARRERA DE
INGENIERIA EN GESTION EMPRESARIAL**

PRESENTA:
KAREN AIDEE DE LUNA SOLIS

[ELABORACION Y GESTION DE PROYECTOS EJECUTIVOS]

DESCUBRE Y MUSEO INTERACTIVO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Nombre del asesor externo
Lilia Cristina Muñoz Alonso

Nombre del asesor Interno
Zaira Fabiola Torres Campos
Agosto/2020

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo fue realizado bajo la supervisión de la Mtra. Zaira Fabiola Torres Campos y de la Ing. Lilia Cristina Muñoz Alonso a quienes me gustaría expresar mis más profundos agradecimientos, por hacer posible la realización de este estudio y trabajo.

Además de agradecer su paciencia, tiempo y dedicación que tuvieron para que esto saliera de manera exitosa o aprender de la mayor manera posible.

Gracias por el apoyo y por ser pieza clave en mi reporte.

Quiero agradecer a la escuela por la oportunidad de haber realizado mis estudios en ella gracias a ellos podré concluir con la carrera gracias a la escuela por apoyar a los alumnos a ser mejores y ayudarnos a elegir un buen lugar para realizar dichas residencias.

A mis padres, por darme la vida y ayudar a elegir los caminos correctos que se han puesto en mi vida.

A mi padre, por ser una importante en mi ayudarme cuando no las cosas y explicarme, supiera. Por ser mi con su edad también



una carrera tener el título y por enseñarme que cuando algo se quiere lograr o cumplir nunca debemos de tener barreras para alcanzar lo que nos proponemos. Por trabajar tan duro para sacarnos adelante y por pagar mi carrera universitaria.

parte muy educación, por sabía cómo hacer aunque él no lo ejemplo que aun está por terminar

A mi madre por apoyarme y darme aliento para seguir, por nunca dejar de cuidarme y darme consejos que me sirven para toda mi vida. Por tener paciencia cuando estoy estresada y aun así no dejar de apoyar. Por cuidar a mi hija por ayudarme con ella cuando yo estaba ocupada o tenía tareas que realizar. Por impulsarme a terminar una carrera y trabajar duro para sacarnos adelante. Por ayudarme en proyectos, maquetas que, aunque no sabía, me ayudaban con amor y siempre salían increíble las cosas.

A mis hermanas por entender cuando estaba estresada o por ayudarme con la niña en ratos por tenerle paciencia y porque quiero que ellas también se sientan orgullosas de su hermana mayor.

A mi hija gracias a que ella llegó a mi vida y me dio la motivación de ser alguien en la vida de echarle muchas ganas a mis sueños y de que ella se sienta orgullosa de mí cuando sea más grande. De poner tener un buen trabajo para que no le falte nada.

A dios por brindarme la oportunidad de vivir, por permitirme disfrutar cada momento de mi vida y guiarme en el camino correcto y por darme oportunidades increíbles.

RESUMEN

Mi proyecto trata de hacer la gestión de proyectos ya que para museo descubre es muy importante el traer cosas nuevas e innovadoras de salas científicas, tecnológicas de arte de ciencia, etc.

El propósito del museo descubre es dar a conocer como el mundo, la ciencia fue cambiando a lo largo del tiempo y como ya se sabe para los niños es una gran oportunidad de aprender y saber cómo pasaron las cosas hace millones de años.

La primera actividad que queremos traer entre otras es hacer una sala o una exposición de ingeniería híbrida en motocicletas donde el primer paso es buscar la información necesaria para llevarla al lugar, pero en forma divertida buscando que más que una plática las personas puedan aprender de formas más dinámicas ya que como mencione no solo será la explicación de cómo cambió la motocicleta, sino que también conozcan como es el estilo de vida de ellos los BIKERS.

El primer paso para la realización del proyecto será la investigación desde cuando se crearon, como cambiaron, impacto que tuvo, etc.

La segunda parte es armar ficha preliminar y hacer una presentación corta para poder llevarla a los empresarios para conseguir patrocinios para conseguir fondos para lo que

se quiere hacer ya que como esta primera exposición es de motocicletas pues tenemos que llevar cosas que sean muy visuales para la gente.

Ahorita nos toca la pandemia y es muy importante para nosotros el cuidar a la gente que no tengamos problemas o contagios ya que esta vez en el museo descubre todo será diferente ahora por la pandemia no podrán tomar las atracciones sólo los guías o el personal que esté explicando el tema podrá tomar las cosas. Por esa razón debemos hacer que las cosas sean más dinámicas y visuales para que les quede claro, pero por ahora no podrán hacer uso de las actividades.

Los siguientes pasos son las cotizaciones de las salas, hacer la imagen o el diseño del área, pero estas cosas ya las hacemos en conjunto con otras áreas ya que este se trabaja por áreas y cada una hace su parte entonces en conjunto se trabajan.

Así es como se gestionan los proyectos aquí en Museo Descubre y lo bien que se maneja o la buena coordinación que tienen cada una de las áreas. El museo descubre cuenta con muchas áreas para desarrollar tus conocimientos y puedes explotar tus habilidades y descubres o aprendes a hacer cosas que te ayudarán mucho a tu área laboral si en esto te quieres dedicar

Índice

CAPÍTULO 1: PRELIMINARES	4
1. Portada.	1
2. Agradecimientos.	2
3. Resumen.	3
4. Índice.	4
Lista de Tablas	4
CAPÍTULO 2: GENERALIDADES DEL PROYECTO	6
5.- Introducción	6
6. Descripción de la empresa u organización y del puesto o área del trabajo del residente.	6
7. Problemas a resolver, priorizándolos.	10
8. Justificación	11
9. Objetivos (General y Específicos)	12
CAPÍTULO 3: MARCO TEÓRICO	13
10. Marco Teórico (fundamentos teóricos).	13
	4

CAPÍTULO 4: DESARROLLO	20
11. <i>Procedimiento y descripción de las actividades realizadas.</i>	20
<i>Cronograma de actividades</i>	21
CAPÍTULO 5: RESULTADOS	22
12. <i>Resultados</i>	22
CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES	26
13. <i>Conclusiones del Proyecto</i>	26
CAPÍTULO 7: COMPETENCIAS DESARROLLADAS	27
14. <i>Competencias desarrolladas y/o aplicadas.</i>	27
CAPÍTULO 8: FUENTES DE INFORMACIÓN	29
15. <i>Fuentes de información</i>	29
CAPÍTULO 9: ANEXOS	31
17. <i>Anexos</i>	31
• <i>Búsqueda de información</i>	31
• <i>Creación de fichas preliminares</i>	48
• <i>Búsqueda de patrocinadores</i>	49
• <i>Búsqueda de otras empresas</i>	50
• <i>Presentación para empresarios</i>	52
• <i>Guion museográfico</i>	54
• <i>Propuestas de salas</i>	55
• <i>Algunas exposiciones</i>	56
• <i>Patrocinios</i>	61

CAPÍTULO 2 GENERALIDADES DEL PROYECTO

INTRODUCCIÓN

El poder realizar proyectos que ayuden a la empresa a realizar nuevos recorridos o nuevas exposiciones hablando de temas de suma importancia para que las personas conozcan más de cosas científicas, tecnológicas, innovación, etc.

Al igual se conoce como en años remotos se usaban saber cómo eran saber cómo fueron creadas y diseñadas desde un inicio hasta estos tiempos.

Los proyectos de ingeniería son muy complejos ya que se puede abarcar todo lo que se necesite y puedes trabajar de la mano con otras áreas de la empresa, se aprende a conocer lo que hacen cada una de ellas aprendes a cómo trabajan las diferentes empresas e igual aprendes a hacer las cosas de manera correcta si tienes buena guía. el poder sacar los presupuestos el poder llevar a cabo las actividades hace que saques gran parte de tu imaginación ya que donde yo estoy echas a volar tu imaginación y como son salas y son cosas nuevas podemos sacar cosas nuevas y aparte de eso podemos seguir llevando control de todo lo que se vaya haciendo.

Realización de nuevos proyectos para la mejora del museo para la innovación de él y para que las personas conozcan nuevos avances tecnológicos con tecnología mejorada, con cambios en la ciencia y nuevas exposiciones que le permitirán conocer y pasar un

rato agradable con la compañía de sus familias ya que no tenemos límites de edad desde los más chiquitos hasta los más grandes conocerán nuevas cosas y podrán interactuar con ellas y así conocer y entender un poco más del tema.

DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA U ORGANIZACIÓN Y DEL PUESTO O ÁREA DE TRABAJO DEL RESIDENTE

Misión

Democratizar el conocimiento en el Estado de Aguascalientes, articulando un ecosistema que estimule la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación y el desarrollo de capital humano especializado.

Visión

Ser el pilar del cual se articule el ecosistema de innovación en el Estado de Aguascalientes.

Objetivo

Transformar las capacidades de la población de los sectores productos y de las organizaciones gubernamentales para desarrollar habilidades, competencias y aptitudes con el propósito de crear una Sociedad del Conocimiento Incluyente, que integre plenamente la innovación, la cultura digital, el desarrollo científico, tecnológico, cultural, económico, medio ambiente, social y humano, gestionando permanentemente el conocimiento en un marco de responsabilidad para impulsar la combatividad del Estado de Aguascalientes.

Área

Gestión de Recursos

Investigación de datos de las empresas.

Recopilación de la información necesaria para generar los proyectos.

Elaborar fichas técnicas, presentaciones, canvas y pitch de los proyectos.

Gestionar las llamadas, citas y en su caso asistir en conjunto con Dirección del Museo para atención y seguimiento de los proyectos.

Búsqueda y seguimiento de fondos a través de convocatorias tanto público como de la iniciativa privada.

Principales clientes

El museo no cuenta con clientes específicos sin embargo los clientes más frecuentes son las escuelas de gobierno (kínder, escuelas, secundarias)

Tiene convenios con empresas para realizar descuentos en sus instalaciones.

El público en general ya que las entradas son generales, cualquier persona puede entrar y de cualquier edad la entrada es gratis para niños de 0-3 años.

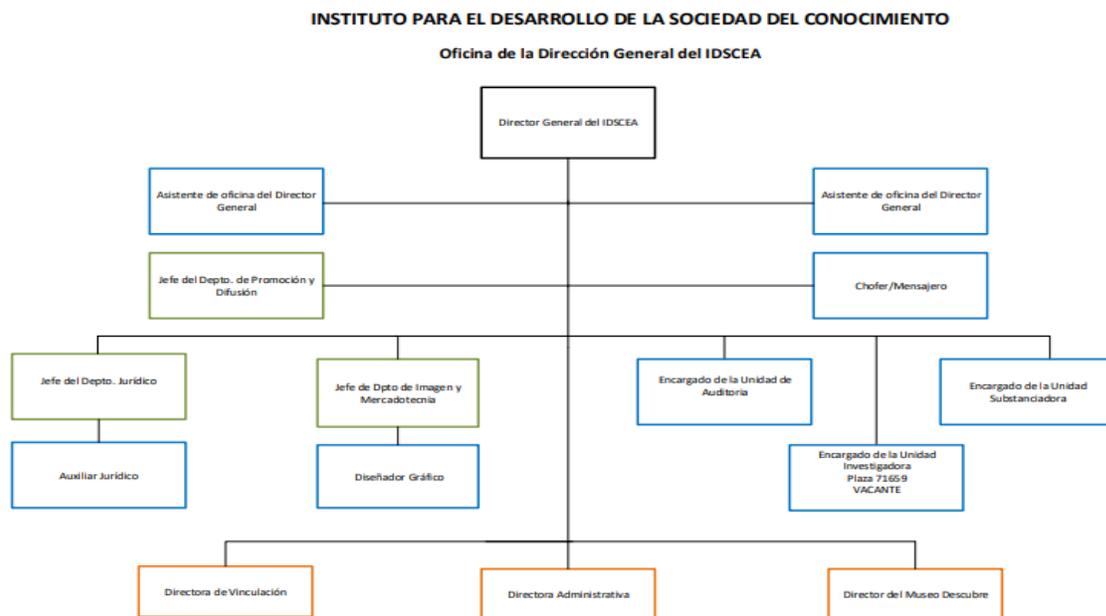


DIAGRAMA 1 DIRECCIÓN GENERAL IDSCEA

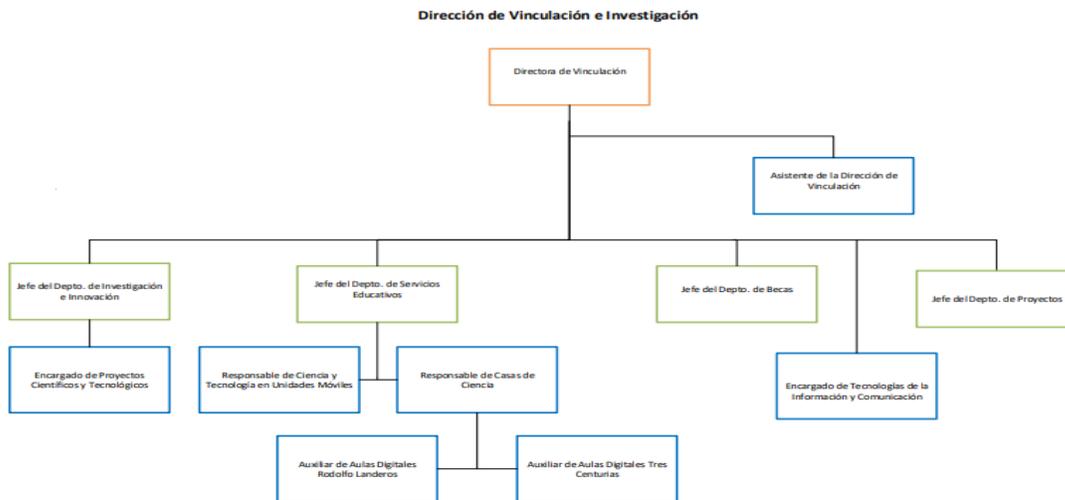


DIAGRAMA 2 DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN E INVESTIGACIÓN

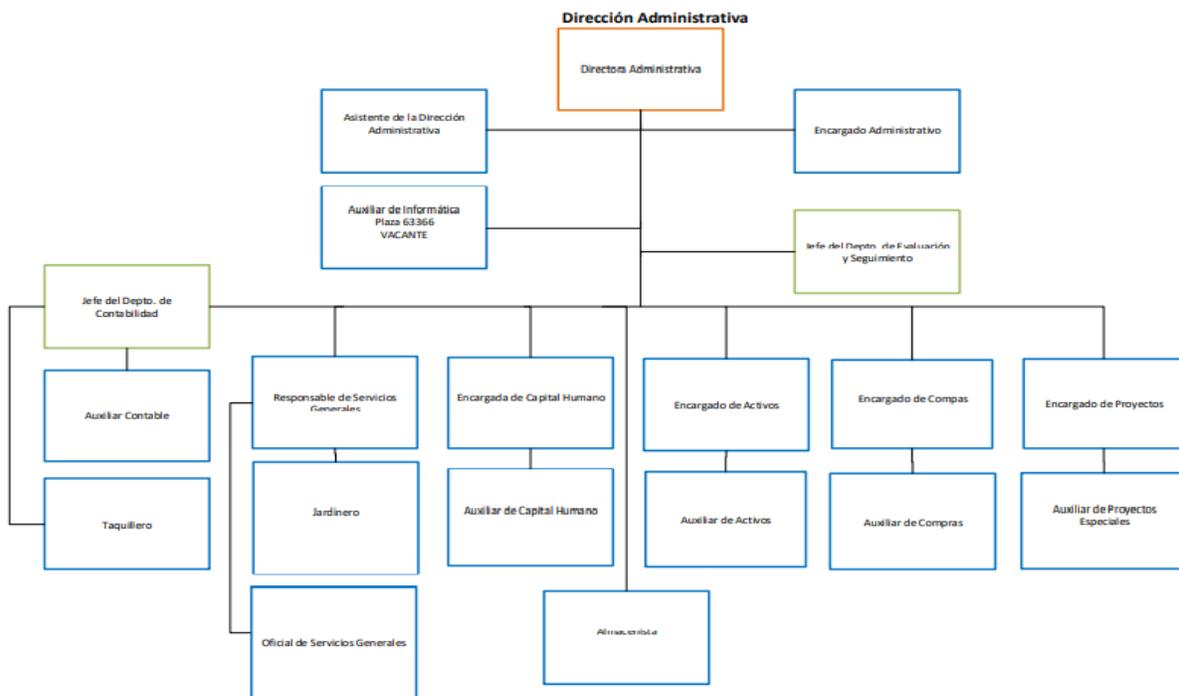


DIAGRAMA 3 DIRECCIÓN ADMINISTRATIVA

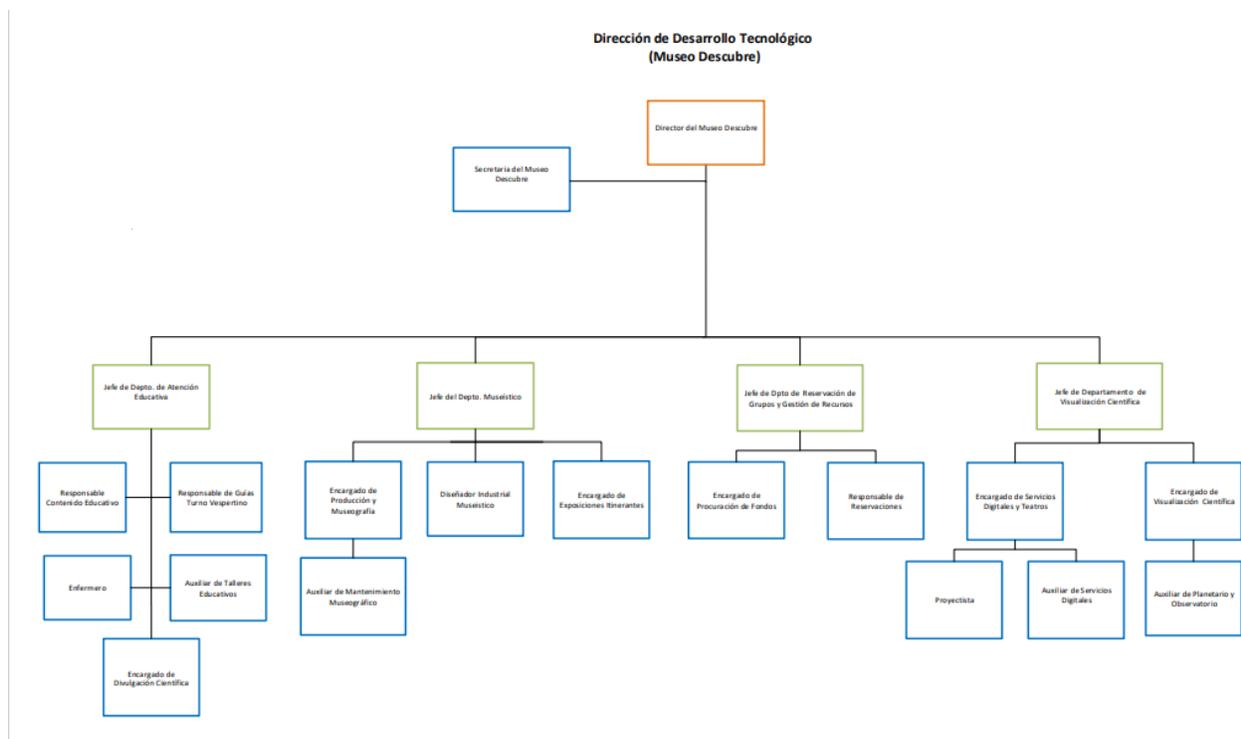


DIAGRAMA 4 DIRECCIÓN DE DESARROLLO TECNOLÓGICO

PROBLEMAS A RESOLVER PRIORIZÁNDOLOS

Para el museo Descubre que este año en particular sufrió una baja muy fuerte ya que por la situación que estamos viviendo de la pandemia tuvo que cerrar sus puertas y adaptarse o adaptarse a nuevas formas de enseñanza en las instalaciones ya que por la situación no se debe tener contacto con las cosas que aquí tenemos.

Este año será distinto ya que se adaptarán varias exposiciones y algunas otras permanecerán cerradas estas adaptaciones incluyen que nadie podrá tocar las cosas que tenemos en nuestras exhibiciones o nuestras áreas para evitar contagios.

Para esto estamos diseñando nuevos modelos o nuevas ideas de dar a conocer avances tecnológicos, avances de interés para la gente sin necesidad de que sean cosas interactivas.

Otro de los problemas que tenemos es que el museo no cuenta con el personal correcto o el número que debe ser de empleados para trabajar por eso debemos estar apoyando lo más que se pueda en todas las áreas involucradas.

Estamos en busca de exposiciones que no requieran el contacto físico al igual que este año los cupos serán limitados y solo muy pocas personas podrán ingresar con las medidas de cuidados señaladas.

Ahora todo cambia este año se renueva cambia sus formas de enseñanza y para museo descubre tiene que renovarse.

Tenemos que buscar nuevas exposiciones dentro y fuera del museo para así seguir promoviendo el museo aún en tiempos de pandemias estamos mostrando no solo avances tecnológicos si no también que estamos diseñando o video grabando exposiciones para que las personas puedan verlo sin tener que salir de sus domicilios y en la comodidad de su hogar.

Como se muestra en el diagrama 1 del IDCEA yo estuve apoyando a esa parte del museo en la dirección general, integrando los proyectos junto con las demás áreas involucradas, entre varias de las áreas completábamos los proyecto ya que cada uno tiene sus puntos.

Muchos de los problemas que existen es la falta de comunicación de una área a otra (DIAGRAMAS) y así la información no siempre llega por el área que debe de ser esos problemas son muy contantes entre las áreas.

JUSTIFICACIÓN

La dirección del Museo Descubre tiene como meta para el 2021 la consecución de recursos que le permitan generar nuevas y mejores exhibiciones interactivas. Además, estamos en formación del Patronato conformado por empresas emblemáticas de la región para lo cual la gestión que realice la residente será de gran ayuda y de alto impacto.

Para museo descubre es muy importante el saber y crear nuevos proyectos y nuevas salas donde se pueda notar el avance tecnológico, donde demos a conocer las nuevas cosas y las cosas viejas que pasaron hace años, dar a conocer como fue evolucionando la vida como fue evolucionando la historia y debemos estar al corriente de nuevas formas para que las personas tengan buen y agradable momento y que se lleven una enseñanza hasta tu hogar y una buena experiencia.

Los proyectos que estoy haciendo son de buscar mucha información y de crear nuevas formas para llegar a los objetivos que aquí se necesitan.

El museo cuenta con gran número de exposiciones que necesitan ser modificadas científicamente o tecnológicamente por ser obsoletas; puesto que se trata de un museo de ciencia tiene que cambiar o evolucionar correctamente y consecutivamente es

importante la realización de nuevas salas para que las personas conozcan más no solo las que están ahora.

Para el museo descubrir es importante la realización de este proyecto ya que en poco tiempo busque la información y pusimos en evidencia que trabajando en equipo las cosas son más rápidas.

Estoy aprendiendo a buscar la información, el poder hacer fichas de cada uno de los proyectos es algo que te ayuda mucho para saber llevar la idea, el ver cómo es que las otras áreas trabajan para comprar los materiales, hacer requisiciones pedir cotizaciones e incluso yo llevar cuentas de las cosas que se van comprando o saber cuánto es el dinero con el que podemos seguir trabajando es algo que no se compara aprendes muchas cosas aprendes de cada una de las personas con las que trabajas y poco a poco te vas familiarizando con los proyectos y la institución.

OBJETIVOS (GENERALES Y ESPECÍFICOS)

Objetivo General: Crear y elaborar proyectos que aporten y ayuden en la procuración de fondos y la creación de alianzas estratégicas.

Objetivos Específicos:

Ensamblar los proyectos que se generen en la Dirección del Museo Descubre para procuración de recursos tanto públicos como privados.

Buscar nuevos proyectos que podamos traer al museo y que ayuden a los clientes a aprender con facilidad.

Llevar las carpetas con los resultados, las cuentas y la parte de papeleo de cada uno de los proyectos.

CAPÍTULO 3: MARCO TEÓRICO

MARCO TEÓRICO

La investigación es muy detallada y busca que la parte de la explicación y los argumentos sean verdad y sobre todo que dejen o den a conocer los antecedentes que tienen la información que se está buscando y saber redactar todo el material necesario al igual que la parte de las fichas, las presentaciones dirigidas a los colaboradores y nuevos colaboradores y siguiendo la línea ya una vez que esté todo completo es momento de desarrollar todo el esquema de la área, con ya lo mencione es importante el que todo quede con toda la transparencia posible y que todo esté claro y conciso.

Integrales en iniciativas privadas y públicas, estableciendo e implementando a nuestro cliente una metodología que permita cumplir con los alcances y lineamientos de imagen corporativa, normas y reglamentos de construcción correspondientes.

Los Proyectos Ejecutivos Integrales se desarrollan de acuerdo a las necesidades del cliente.

¿Qué es un proyecto ejecutivo?

Es un conjunto de memorias, planos, cálculos y especificaciones que contienen datos y detalles precisos suficientes para que los profesionales de los distintos ramos estén en posibilidades de interpretar la información gráfica y escrita contenida en el mismo para poder ejecutar la obra. El Proyecto Ejecutivo forma parte del proceso de Planeación que debe llevarse a cabo para garantizar el éxito de la obra.

La investigación es un proceso de constante exploración y descubrimiento, se caracteriza por atributos como son el basarse en trabajos realizados por otros investigadores; entre las características de una investigación está el hecho de que esta se puede repetir, se puede generalizar a otras instituciones, se basa en algún razonamiento lógico y está vinculado a una teoría, se generan nuevas preguntas o es de naturaleza cíclica, es incremental y se debe emprender con el fin de mejorar a la sociedad, y permite generar información que facilite la toma de decisiones para atender necesidades o resolver problemas de toda índole. La investigación puede abordar temas relacionados con la violencia, el matrimonio, el trabajo, la enfermedad, el matrimonio, los medios de comunicación, las emociones humanas, la familia, procesos, el entorno.

Como crear exposiciones

1. Cuenta una historia

El cerebro humano ha sido diseñado para responder a las historias como un mecanismo de supervivencia (¡No salgas de la cueva! ¡Un mamut gigantesco está explorando el área!) y también como un mecanismo de entretenimiento (...y después, cuando el mamut se acercó, salté de mi escondite, tenía ramas pegadas a mí y comencé a rugir como una bestia feroz...). Y ese doble rol ha ayudado a desarrollarlo a una de las herramientas comunicacionales más poderosas que el ser humano ha conocido hasta ahora.

La historia es cómo percibimos y procesamos el mundo de los hechos a nuestro alrededor.

Las historias son mucho más interesantes que los hechos porque las historias nos entretienen. El arte de contar historias ayuda a atraer y mantener la atención. Ayuda a la audiencia a entender y recordar lo que se dijo mucho después de que se haya acabado la historia.

En vez de solo presentar tu trabajo como una serie de hechos (presupuestos, figuras, averías) que aburrirán incluso a la audiencia con el más noble corazón, organiza tus hechos en una historia

2. Haz Preguntas en Momentos Cruciales

Las declaraciones suenan trilladas y esperadas. Especialmente durante una presentación. Ya que una presentación esencialmente consiste en una serie de declaraciones que se juntan, una sola declaración no tendría el potencial de intrigar a la audiencia - ni siquiera una sola.

¿Pero qué si en vez de eso, haces una pregunta?

Una pregunta hace que se corte el ritmo regular de la presentación y ayuda a marcar como algo importante lo que estás diciendo. Más que eso, una pregunta hace que la presentación se convierta desde una historia pasiva a una búsqueda activa que la audiencia puede explorar por sí misma a través de sus respuestas.

3. Organiza Tu Presentación en 3 Puntos Claros

El *número 3* ha sido considerado un número mágico en algunas culturas desde la antigüedad. Algo sobre las cosas en los tres fascina a la mente humana y ayuda a retener mejor la información: cuerpo, mente y alma; bloqueo de existencias y barril; mantequilla de maní y mermelada (dos ingredientes pero tres palabras que componen un todo); sangre, sudor y lágrimas.

Mágico o no, el número tres funciona como un encanto. Al final de la presentación, todos podemos recordar tres cosas que se dijeron.

Así que en vez de dejar esas tres cosas al azar, ¿por qué no tomar el mando y organizar tu presentación en tres puntos principales? Así puedes estar seguro de que tu audiencia está prestando atención a las cosas importantes y no a los detalles insignificantes.

Incluso si estás haciendo más de tres puntos, lo que será más probable, puedes encontrar maneras de organizarlos todos en puntos menores dentro de tres categorías principales. De esa manera, puedes fácilmente dirigir y resumir la esencia de tu presentación al final.

4. Rómpelo Con Humor

El humor hace que el mundo de vueltas. Y lo mismo es para el mundo de los negocios. Al final del día, nadie quiere trabajar duro y sin algún tipo de diversión.

Así que incluso cuando te estés presentando frente a un cliente o inversionista "serio", recuerda usar un poco de humor dentro de tu presentación. Esto no significa que tienes

que hacer chistes todo el tiempo. Simplemente significa ser animado, alegre y de buen ver.

¿El humor no es tu punto fuerte? No hay problema. ¡Puedes encontrar presentaciones sobre cómo crear presentaciones con humor!

Diseña un PowerPoint con propósito. No un PowerPoint que simplemente rellena la pared que tengas detrás. O un PowerPoint que repita tu presentación en forma de puntos claves. Esos tipos de PPT son inútiles.

Lo que definitivamente quieres hacer en vez de eso es crear un PowerPoint que le haga complemento a tu presentación. Eso lo completa como una historia narrativa.

Eso significa seleccionar un diseño de presentación PowerPoint que mejor se acomode a tu estructura narrativa. Las buenas ideas de presentaciones se pierden fácilmente en un diseño mediocre. Necesitarás de diapositivas en tu presentación para realzar tus ideas innovadoras.

Y también significa usar citas, frases claves, imágenes y otros elementos visuales que apoyen y maximicen, no sobrescriban los poderes persuasivos de tu presentación.

Piensa en tu PowerPoint como una manera de guiar a tu audiencia a través de tu presentación mientras los mantienes comprometidos y enfocados en ella todo el tiempo.

Como realizar presentaciones en power point

1. Simplifica el texto

La presentación en PowerPoint (o cualquier otro formato) complementa la exposición que vas a hacer en persona y por tanto no necesitas ni debes incluir en las diapositivas todo el texto que vas a decir. Nadie tendrá tiempo para leerlo todo, y si lo hacen no podrán a la vez prestar atención a lo que estás diciendo.

El texto de las diapositivas debe ser el estrictamente necesario y usarse más como un mapa conceptual o claves principales de lo que estás diciendo que como una historia coherente de por sí. Si quieres que la presentación tenga sentido de por sí para alguien que únicamente tenga el archivo PPT, usa las notas y comentarios.

2. Limitate a un mensaje por diapositiva

Ejemplo exagerado de mezcla de varios temas en una única diapositiva

Tan importante es mantener el texto a raya como limitar los conceptos que se presentan a la vez. Una diapositiva, un tema, es un buen punto de partida. Mezclar varios temas diluye el mensaje, confunde a los espectadores y te hace a ti mismo más difícil hacer una presentación coherente.

Presentando un único tema por diapositiva convierte la información en trozos más fáciles de digerir y por tanto más fáciles de recordar. Sin pasarse, claro, tampoco quiere esto decir que las presentaciones necesiten tener 400 diapositivas.

3. Resume tu presentación en tres puntos

Resume los puntos más importantes al final de la presentación

La presentación puede ser enormemente compleja y larga, pero los puntos más importantes no deberían ser más de tres y deberían estar claramente definidos. En inglés se llama a estos puntos *takeaways*, algo así como ideas que te llevas a casa.

Probablemente los asistentes no se acuerden de lo que has hablado en el 90% de las diapositivas, pero con suerte recordarán los tres puntos más importantes. Para reforzarlos, añádelos al final de tu presentación, resumidos, siendo un buen momento para que los asistentes hagan fotos de la diapositiva o la compartan en redes sociales.

4. Ordena el contenido

Reordenar diapositivas es muy fácil

Una presentación es una historia, y como tal necesita tener una introducción, una trama y un final. Y que la trama sea coherente, agrupando de forma inteligente los temas que se tratan y sin saltar de un tema a otro o hacer parones constantes para añadir aclaraciones.

Antes de ponerte manos a la obra en PowerPoint, crea un guión pormenorizado de todo lo que vas a tratar en la presentación. Si ya empezaste con la presentación, no tengas miedo de reordenar diapositivas a posiciones que tengan más sentido, aunque comprueba después que no se haya roto la continuidad y todo siga teniendo sentido.

5. Usa listas numeradas

Es más fácil hacer referencia a las listas numeradas

Hablábamos antes de simplificar el texto, y una de las formas más eficaces de hacerlo es crear listas. Las listas con viñetas son muy eficaces, pero intenta reemplazarlas por listas numeradas. Te hará la vida más fácil a ti y a quienes están asistiendo a la presentación.

Con listas numeradas sabes de antemano cuántos elementos hay en total y puedes seguir el orden natural. Si estamos hablando del cuarto elemento, después vendrá el quinto. También hace mucho más fácil referirte a sus elementos, pues puedes usar su número en lugar de tener que describirla con intentos como "la segunda por abajo", o tener que leer su texto.

6. No te andes por las ramas

Ve al grano, el tiempo es oro

Que conozcas una buena historia no quiere decir que la tengas que contar, y que conozcas cientos de datos no significa que debas añadir todos ellos a la presentación. Ve al grano y selecciona la información que vas a introducir en tu presentación.

La idea de una presentación es ofrecer la información ya masticada y resumida y no de abrumar con información, anécdotas e historias no estrictamente relacionadas. Guy Kawasaki decía que una presentación no debería durar más de 20 minutos, y si te andas por las ramas lo más seguro es que superes con creces esa cifra.

7. No reinventes la rueda con las fuentes

Un error común en presentaciones es usar un tamaño de fuente demasiado pequeño, y Guy Kawasaki tenía otra regla al respecto que se ha quedado en cierto modo marcada a fuego en la comunidad: no usar un tamaño inferior a 30 puntos.

Pero no solo es importante el tamaño del texto, sino la tipografía. Las fuentes predeterminadas son correctas en la mayoría de los casos y si necesitas usar otra por algún motivo, no reinventes la rueda: elige fuentes sencillas y sin serifas, más fáciles de leer en una pantalla.

8. Incrusta las fuentes en el PPT

Si has ignorado el consejo anterior y has usado fuentes no estándar en tu presentación (quizá porque es la tipografía oficial de tu empresa), entonces asegúrate de que el PPT se verá igual en cualquier PC incrustando las fuentes en el archivo.

Para hacerlo, ve a las Opciones de PowerPoint y entra en el apartado Guardar. Allí encontrarás la opción Incrustar fuentes en el archivo, que puedes elegir en dos sabores: guardando solo los caracteres que se usan en la presentación -que ocupa menos- o guardándolos todos -que permite a otras personas editar el texto más tarde aunque no tengan la fuente.

9. Se consistente con el diseño

Las plantillas corporativas son aburridas y algunos expertos en esto de las presentaciones están en contra de su uso, pero una ventaja obvia que tienen es que se consigue un diseño uniforme, con mismas tipografías, tamaños y estilos de una diapositiva a la siguiente.

Esto no significa que tu presentación tenga que ser completamente monótona y repetitiva, pero puedes añadir la variedad a base de añadir imágenes de calidad a tamaño completo, en lugar de ser original con tipografías y diseños.

10. Usa imágenes de calidad

Imagen de fondo: bien. ¿Clipart? No tan bien...

Hoy en día no tienes excusas para incluir imágenes de calidad en tus presentaciones. Existe una gran cantidad de páginas web donde puedes descargar fotos libres de derechos y de calidad que ilustrarán tu presentación mejor que miles de palabras.

Huye de los cliparts y de las imágenes de stock que no has comprado y por tanto incluyen la marca de agua encima. Los cliparts se han quedado muy anticuados y causarán una mala impresión independientemente del contenido de tu charla.

11. No te pases con las animaciones

Intenta reducir al mínimo necesario tanto las animaciones como las transiciones. A pesar de que te mueras de ganas por usar al menos algunas de las transiciones más molonas disponibles en PowerPoint, rara es la vez en las que aportan algo.

Las transiciones y animaciones distraen del contenido de la charla y se hacen especialmente pesadas cuando se abusa de ellas. Es difícil resistirse a la tentación de usar los efectos más impresionantes, lo sé, pero al menos intenta reducirlas tanto como puedas.

12. Simplifica los gráficos

El consejo de que te ciñas a un tema por diapositiva también se aplica a los gráficos. Con frecuencia usamos gráficos recién sacados de Excel tal cual, lo cual implica que incluyen muchos más datos de los estrictamente necesarios para la presentación.

Los expertos recomiendan simplificar al máximo los gráficos, mostrando solo los datos que vas a tratar en la presentación. En caso de que sean varios, siempre puedes separar el gráfico en varias diapositivas, y centrarte en un dato en cada una de ellas.

13. Incluye el video o usa YouTube

Hay pocos momentos más decepcionantes durante una presentación que cuando alguien necesita reproducir un vídeo, así que sale de PowerPoint y abre el escritorio, busca el video y lo reproduce con un reproductor externo, que luego no funciona por falta de códecs o porque ese PC no tiene un reproductor de vídeo configurado. Evítate problemas e inserta el vídeo en PowerPoint, desde *Insertar - Vídeo*.

También puedes insertar vídeos directamente desde YouTube, aunque a veces puede dar problemas. Si quieres asegurarte de que todo irá bien, sube el vídeo a YouTube (como privado, si no quieres que nadie lo vea) y añade un enlace en la presentación. Asegúrate, eso sí, de que tendrás Internet en el PC que uses para dar la presentación.

CAPÍTULO 4: DESARROLLO

11. PROCEDIMIENTO Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS.

El primer paso para la realización del proyecto fue la búsqueda de la información que necesitamos para el diseño de la exposición así como la teoría de cómo fue que se inició o se creó o crearon las partes lugares o modelos que vamos a presentar en la exposición.

Después se hacen las fichas preliminares para dar a conocer la información a todas las personas y más que nada para llevarlas con los patrocinadores o los empresarios para buscar el patrocinio de ellas.

Enseguida se hace una presentación de 3 o 4 diapositivas que esas son las que se presentan a los empresarios o personas que queremos que nos apoye monetariamente, como son personas muy ocupadas necesitamos explicarles la presentación o lo que se quiere hacer en 5 minutos entonces la presentación debe de ser muy clara y muy resumida pero mostrando el proyecto en sí y así poder animarlos a que colaboren con nosotros de una u otra manera.

Los proyectos deben de ser innovadores para que funcionen al igual que deben de estar listos para cualquier pregunta y sobre todo transparentes para que no tengamos problemas en ellos o en algo que no les quede claro a los colaboradores.

Cuando los proyectos son aprobados y tenemos los colaboradores se empiezan a hacer las cotizaciones de las cosas que van a necesitar así como buscar los proveedores, los recursos y el lugar donde se va a poner ya que viendo las medidas de la exposición que se va a realizar buscamos el lugar que necesitamos y el área donde puede quedar perfectamente.

Se empieza a diseñar la sala cuáles serán los colores, que cosas se van a necesitar donde va situado cada uno de ellos qué y cuáles son los programas que se van a ocupar ya que por ejemplo el de ingeniería híbrida es de motocicletas y cómo es que fueron evolucionando ellas en el transcurso del tiempo y en la primer parte de la exposición ese es el objetivo dar a conocer cómo evoluciona la motocicleta como fue cambiando como es que llegó a ser motocicleta híbrida quien la crea y quien o quienes la evolucionaron a lo largo del tiempo para mostrar esta parte estamos creando un línea del tiempo donde mostremos cómo eran las primeras que hicieron, cómo fue que cambiaron, cómo se transforman.

Esta parte será presentada en pantallas donde la gente pueda ver la historia a través de fotografías, etc.

Ya que con la contingencia se nos ha pedido que sean interactivos que las personas no puedan tocar.

Investigación de datos de las empresas.

Recopilación de la información necesaria para generar los proyectos.

Elaborar fichas técnicas, presentaciones, canvas y pitch de los proyectos.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividades por Quincena	Ago-1a	Ago-2a	Sept 1a	Sept 2a	Oct 1a	Oct-2a	Nov 1a	Nov. - 2a	Dic-1a
Búsqueda de información.									
Realización de fichas preliminares y presentaciones.									
Realización de cotizaciones y diseño de la exposición									
Montaje de la presentación									

CAPÍTULO 5: RESULTADOS

12. RESULTADOS

Para las fichas preliminares se debe hacer la información muy clara y que esté muy muy bien explicada para eso deben usarse las palabras claves para que dejes a las personas felices y entusiasmadas para realizar el proyecto para eso es de suma importancia que lo hagas muy bien hecho y sepas tu explicar la información ya que como no tiene mucha información tratas de que tu idea sea plasmada de forma importante pero si en un caso de que no sea o lo que esperas o tienen dudas sepas arreglarlas sin ningún problema.

PROYECTO	INGENIERÍA HÍBRIDA en METAFEST
KPIS 2020 Descubre	Participar en expos y eventos para mostrar el “rostro tecnológico” de nuestro estado. Incrementar las actividades en el museo.
Objetivo del Proyecto	Desarrollar una muestra tipo exposición interactiva y convención en colaboración con marcas de automotores y motocicletas acerca de ingeniería y energías limpias en vehículos.
Vertientes	1.- Rutas Empresariales y Tecnológicas. 3.- Rutas culturales y sociales.
Alianzas Pentahélice	1.- Harley Davidson Museum, Milwaukee, USA 2.- Asociación Mexicana de Automovilistas A M A, México (Jorge Romo) 3.- SEDEC Ags (Manuel A. Martinez) 4.- Sectur Ags (Humberto Montero) 5.- Sector Empresarial de la Rama vehicular
Recursos / Inversión	\$600,000
Resumen del Proyecto	Ingeniería Híbrida muestra un Live Journey por los avances tecnológicos en la historia de los motores desde los primeros intentos por crear máquinas en movimiento hasta los más avanzados y ecológicos motores híbridos, con la mirada puesta en el futuro de la movilidad, sin perder de vista la interacción y conexión que generan eventos como las competencias de vehículos y los viajes en caravana. En el marco de METAFEST y posteriormente en exhibición temporal en las instalaciones de Museo Descubre, esta exposición busca mostrar además las nuevas aplicaciones de energías limpias que

	contribuyan a una movilidad más responsable con el cuidado del Medio Ambiente.
--	--

Las presentaciones deben de marcar muy bien lo que se tiene pensado hacer y cuáles son los puntos que se van a poner en la exposición sin olvidar ningún detalle al igual se tiene que registrar el monto total o estimado que se va a ocupar para así ser lo más consistente posible y más limpio posible en las cuentas ya que los contribuyentes quieren que todo sea justo y claro ya que si ellos están apoyando a la causa quieren ver resultados reales y verdaderos.

Para sacar cotización es muy complejo ya que pides precio de todo y si eres cliente frecuente podrías hacer varios descuentos en tienda por eso es importante que tengas proveedores para que la mercancía salga a menor precio posible.

Para armar un proyecto están incluidas muchas áreas tanto la de diseño como la de compras el encargado de la búsqueda de la información de la sala.

La meta del proyecto es que la exposición esté lista ya montada en su lugar para así poder disfrutar del trabajo que todos hicimos que todos estuvimos haciendo en todo este tiempo.

CREACION DE NUEVOS MODELOS Y NUEVAS MARCAS	Mostrar como cambiaron las motocicletas a lo largo de los años con una exposicion tipo pared con pantallas donde se transmita como fueron cambiando	
	Mostrar a travez de imágenes, videos antiguos hasta lo nuevo como fueron evolucionando formas de ellas motores ideas, etc	

Los proyectos para museo descubre son muy importantes ya que el museo debe de estar evolucionando y deben seguir cambiando día con día y seguir mostrando avances en el mundo y que las personas conozcan nuevas exposiciones distintas y aprendan más que otra cosa.

Al igual que los patrocinios para museo son importantes ya que así podemos tener la ayuda de más empresas para que el museo siga evolucionando conforme las nuevas formas y nuevos modelos que están evolucionando en estos tiempos.



**HUELLA
TECNOLOGICA.**

CATEGORIA	MEDIDA	MONTO TOTAL
Galaxia	12 x 12	\$50,000
Estrella	8 x 8	\$30,000
Planeta	4 x 8	\$20,000

DESCUBRE
MUSEO INTERACTIVO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

INCLUYE

- PLACA CONMEMORATIVA CON LOGO Y NOMBRE DE LA EMPRESA
- EVENTO DE REVELACION

CONTACTANOS
JULIO ORTIZ PÉREZ
Cargo de Difusión y Ventas
Tel: (449) 9780339 Ext. 7109
<https://www.aquasolcentro.com>

[f](#) [i](#)

ventas@descubre.descubre.gob.mx

**HUELLA
AMBIENTAL.**

CATEGORIA	MEDIDA	MONTO TOTAL
Galaxia	12 x 12	\$15,000
Estrella	8 x 8	\$10,000
Planeta	4 x 8	\$5,000

DESCUBRE
MUSEO INTERACTIVO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

INCLUYE

- PLACA CONMEMORATIVA CON LOGO Y NOMBRE DE LA EMPRESA
- EVENTO DE REVELACION

CONTACTANOS
JULIO ORTIZ PÉREZ
Cargo de Difusión y Ventas
Tel: (449) 9780339 Ext. 7109
<https://www.aquasolcentro.com>

[f](#) [i](#)

ventas@descubre.descubre.gob.mx

Es una campaña que te brinda la oportunidad de contribuir al desarrollo del Museo Descubre ; así mismo te permite dejar un mensaje grabado en la sección que hayas elegido obteniendo un recibo deducible de impuestos

DESCUBRE
MUSEO INTERACTIVO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA

HUELLA CIENTIFICA.

CATEGORIA	MEDIDA	MONTO TOTAL
Galaxia	12 x 12	\$100,000
Estrella	8 x 8	\$80,000
Planeta	4 x 8	\$50,000

DESCUBRE
MUSEO INTERACTIVO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIA

INCLUYE

- PLACA CONMEMORATIVA CON LOGO Y NOMBRE DE LA EMPRESA
- EVENTO DE REVELACION

CONTACTANOS
JULIO ORTIZ PÉREZ
Cargo de Difusión y Ventas
Tel. (449) 9780338 Ext. 7140

<https://www.aquascal.net>

<https://www.facebook.com/museodescubre> <https://www.instagram.com/museodescubre>

museodescubre@descubre.oesoubre.gob.mx

CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES

En este proyecto no solo se creó el proyecto sino que conocí cómo es que trabaja cada área de la empresa se conoce y se aprende a cómo es que se hacen los negocios con otras empresas como es que se manejan como es que implanta la plática o como se empieza, aprendí a cómo hacer citas con los proveedores o con nuestros clientes o personas que eran nuestros socios monetariamente.

Al igual realizamos juntas que hacen los departamentos involucrados en la exposición y esto importante el ver cómo es que cada una de las áreas aporta sus ideas conforme a

su experiencia y así aprendes como es que de una lluvia de ideas puedes crear algo realmente grande.

La realización de búsqueda de información es la parte más complicada ya que debe de ser correcta porque eso es lo que deben de dar a conocer como museo, al realizar las compras los problemas ahora presentados por la cuarentena fueron muchos ya que no todos los lugares estuvieron abiertos para realizar las compras.

Los retos son que la pandemia nos haga quitar lo que creamos con ayuda de todos ya que por la pandemia están cerrando muchas cosas y entre ellas esta esto ya que no es una actividad necesaria o esencial para las personas.

El poder ayudar con la parte de la realización de proyectos o exposiciones en un lugar como museo descubre es una experiencia única ya que aprendes desde lo básico que es la búsqueda de la información y él sabe cómo es que tienes que dar el seguimiento a cada paso que se da en el proyecto.

Al igual nos involucramos a las pláticas para negociar precios los puntos que se deben de tocar, el ver condiciones o el saber cómo y cuánto es lo que se va a tardar en desmontar y montar todo y cuáles son los precios ideales para ese tipo de salas o exposiciones, etc.

Ver desde un principio que es lo que se va a hacer y lograr explicaciones donde tenemos puntos que debemos saber para realizar las negociaciones con cada uno de los clientes y estar presente en las juntas que ella tenía para que escuchara como era que se hablaba y cuales puntos eran importantes y relevantes, así como ver la lluvia de ideas de todas las partes involucradas.

Para la empresa o el museo fue un proyecto que les ayuda mucho en estos tiempos ya que las ideas ya son muy contantes o muy iguales en muchas partes y el poder hacer algo innovador siempre es algo que llama la atención de muchas personas.

Para museo fue una gran ayuda lo que realice no solo el proyecto si no que estuve ayudando en otras cosas para así poder integrarme más en el museo.

Tuvimos un grave problema por la contingencia que se vivió en estos tiempos la exposición no pudo ser montada y tener el resultado final ya que pospusieron las exposiciones para enero ya que como no es una actividad esencial lo mejor era que se pospusiera cuando ya las cosas estuvieran bien y todo pueda volver a funcionar como siempre ha sido.

CAPÍTULO 7: COMPETENCIAS DESARROLLADAS

Apliqué competencias de dirección y administrativas donde usé mucho el fortalecimiento de actividades directivas, el fortalecimiento de organizaciones para la toma de decisiones para la mejora del museo y la habilidad de poder desarrollar presentaciones que favorezcan el lugar donde estoy así mismo poder aplicarlas con los empresarios para una mejor oferta hacia ellos.

Diseñe estructuras administrativas y procesos con base a las necesidades de la organización para competir a aportar al avance y el crecimiento del mismo, así poder alcanzar las metas previstas por la organización para que el museo crezca aún más de lo que ya lo está haciendo.

Gestione la parte administrativa en la que estuve a lo largo de este año para así incrementar el número de visitas y el número de empresarios que están apoyando con nuestras nuevas exposiciones o proyectos que tenemos en puerta ya que este año fue un tanto pesado para todos con la pandemia que nos llegó esta vez y solo perjudico mucho todos los lugares que brindan servicios, fue un cambio tanto para la economía y abarca todo para museo fue un golpe ya que las exposiciones son para un promedio de 20 a 40 personas y en este tiempo no se pudo hacer por la distancia que debemos tomar.

Diseñe proyectos y exposiciones donde las personas puedan conocer las partes tecnológicas, sociales, ambientales e incluso de ciencias para que aprendan un poco mejor cómo fueron cambiando como ha ido evolucionando el tiempo.

Implemente estrategias para mejorar la estrategia que ahora tenemos que tener por el hecho de que las personas no pueden tocar ningún material o ninguna parte de la exposición por la pandemia que ahora atravesamos y para poder saber cuántas personas pueden estar dentro de la exposición que está en ese momento.

Establecimos planes o estrategias para mantener el programa de seguridad e higiene y más en estos tiempos de pandemia por los protocolos de seguridad que ahorita están para todos los lugares implementando medidas sanitarias el uso de cubre bocas para toda las personas el uso de gel antibacterial y el estar desinfectando las áreas donde las personas entren.

Dirigir y señalar cuántas son las personas que van a estar en cada área, cuál va a ser el lugar de encuentro y cómo es que deben de explicar y para dar a conocer cada parte de ellas para una mejor asistencia al público.

CAPÍTULO 8: FUENTES DE INFORMACIÓN

Referencias de Libros

Tobón Tobón, S. (2004). Formación Basada en Competencias. Pensamiento Complejo, Diseño Curricular y Didáctica. 1 ed. ECOE Ediciones.

Garret, R. M. (1996). Resolver Problemas en la Enseñanza de las Ciencias. Colombia: Editorial Alambiques.

Referencias de internet:

Arold D. Kerzner et alt Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling, and Controlling. John Wiley & Sons .10ª edición..

https://www.pluralismoyconvivencia.es/upload/19/71/guia_elaboracion_proyectos_c.pdf

<https://infolibros.org/libros-de-administracion-de-proyectos-gratis-pdf/>

http://saludpublicavirtual.udea.edu.co/eva/pluginfile.php/6117/mod_resource/content/2/Manual%20de%20gesti%C3%B3n%20de%20proyectos.pdf

<http://agora.ceem.org.es/wp-content/uploads/documentos/proyectos/manualproyectos.pdf>

http://eprints.rclis.org/6761/1/serie_7.pdf

Consulpro. (2015). Consultoría de proyectos ejecutivos. 2020, de 2015 Sitio web:

<https://www.consultoriaenproyectos.mx/nuestras-especialidades/estudios-y-proyectos/proyectos-ejecutivos-integrales.html>

Universidad Autónoma de Aguascalientes. (2015). Manual para la elaboración de proyectos ejecutivos . 2015, de Taller de construcción II Sitio web:

<https://es.slideshare.net/semiotica3/manual-para-la-elaboracin-de-proyectos-ejecutivos>

Rosa Beatriz Placeres Espadas. (2009). Manual de elaboracion de tesis y trabajos de investigacion. 2011, de Universidad Politécnica Hispano Mexicana Sitio web:

<https://www.sev.gob.mx/centros-rebsamen/files/2017/03/Manual-para-elaboracion-de-tesis-y-trabajos-de-investigacion.pdf>

Consulpro. (2015). Consultoria de proyectos ejecutivos. 2020, de 2015 Sitio web:

<https://www.consultoriaenproyectos.mx/nuestras-especialidades/estudios-y-proyectos/proyectos-ejecutivos-integrales.html>

Rosa Beatriz Placeres Espadas. (2009). Manual de elaboracion de tesis y trabajos de investigacion. 2011, de Universidad Politécnica Hispano Mexicana Sitio web:

<https://www.sev.gob.mx/centros-rebsamen/files/2017/03/Manual-para-elaboracion-de-tesis-y-trabajos-de-investigacion.pdf>

CAPÍTULO 9: ANEXOS

BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN

**INGENIERÍA HÍBRIDA - EXHIBICIÓN TEMPORAL
MUSEO DESCUBRE- METAFEST**

**1 Proyecto conceptual
Componente 1.1 Guión Temático y conceptual**

La “Colección de conceptos” da el primer paso en la concepción de la nueva exhibición: **Energía Híbrida** del Museo Descubre; estos conceptos a su vez, serán representados a través de los elementos físicos de carácter tecnológico que se desarrollarán y fabricarán en nuestro talleres de producción museográfica. Su contenido es el resultado de un proceso de investigación con base entrevistas a personas involucradas en el motociclismo en Aguascalientes, actores públicos que han participado en caravanas o Road trips, además se siguieron lineamientos basados en las buenas prácticas de la tecnología interactiva y la divulgación científica.

Representa una herramienta previa al desarrollo del guión museográfico, en este documento se presenta el hilo conductor general de la exposición, los temas, mensajes, conceptos y objetivos generales.

Objetivo general: Inspirar al visitante presentando tanto la historia del motociclismo, como los nuevos avances tecnológicos en motocicletas con energía híbrida y telecomunicaciones, dando a conocer el cambio o la transformación que han tenido las motocicletas a lo largo del tiempo, la evolución que se ha tenido hacia las nuevas tecnologías.

Objetivos particulares:

- Despertar vocaciones científico-tecnológicas.
- Fungir como apoyo en la educación de niños y jóvenes.
- Mostrar los avances de la ciencia y la tecnología en México y el mundo.
- Mostrar los avances en motocicletas y mostrar innovaciones en sus sistemas de seguridad y telecomunicaciones.

Mensaje principal de sala:

Los avances tecnológicos son muy importantes en estos tiempos ya que, a través de ellos, podemos generar y dar acceso a energías más limpias para promover el cuidado de nuestro planeta.

Dando a conocer la innovación de estos equipos y buscando que cada vez más personas tengan conocimiento de este tipo de motores de energía híbrida, con la tecnología más avanzada, a través de la exhibición daremos un recorrido por la historia del motociclismo a nivel internacional, las marcas y modelos que marcaron tendencia generando un nuevo estilo de vida “biker”.

Primero abordaremos lo que se ha generado a lo largo de los años, qué fue lo primero que salió al mercado, cómo surgió la idea de las caravanas o “Road Trips”, cómo ha ido cambiando el estilo de los “bikers” y de qué manera los avances tecnológicos en

intercomunicaciones revolucionaron no sólo el estilo de viaje sino la seguridad de los viajeros en dos ruedas.

Guión temático:

1. Primeras motocicletas, primeros motores. (historia)
2. Impacto de motocicletas en la historia: mejor una moto que un auto. (\$)
3. Creación de nuevos modelos y nuevas marcas: Ingeniería híbrida en motocicletas
4. Impacto del uso de los motores de energías limpias. (otros motores)
5. Telecomunicaciones: la nueva seguridad
6. Bikers: un estilo de vida, Road Trip: historias de hermandad Moda y Rock biker

Guión temático y conceptual

1. Historia de cómo se crean las motocicletas.

La historia de la motocicleta siempre estará vinculada con el desarrollo de las primeras bicicletas. La bicicleta ha sido la base para las primeras motocicletas y ayudó a darle forma a la historia de estas máquinas motorizadas.

Los principios de la motocicleta se remontan a 1867 cuando **Calixto Rada** inventó un motor con cilindro a vapor que lo acopló a una especie de bicicleta.



En 1876 un ingeniero alemán Nikolaus August Otto inventó el primer motor de combustión interna, el origen de los motores que se utilizan en la actualidad.

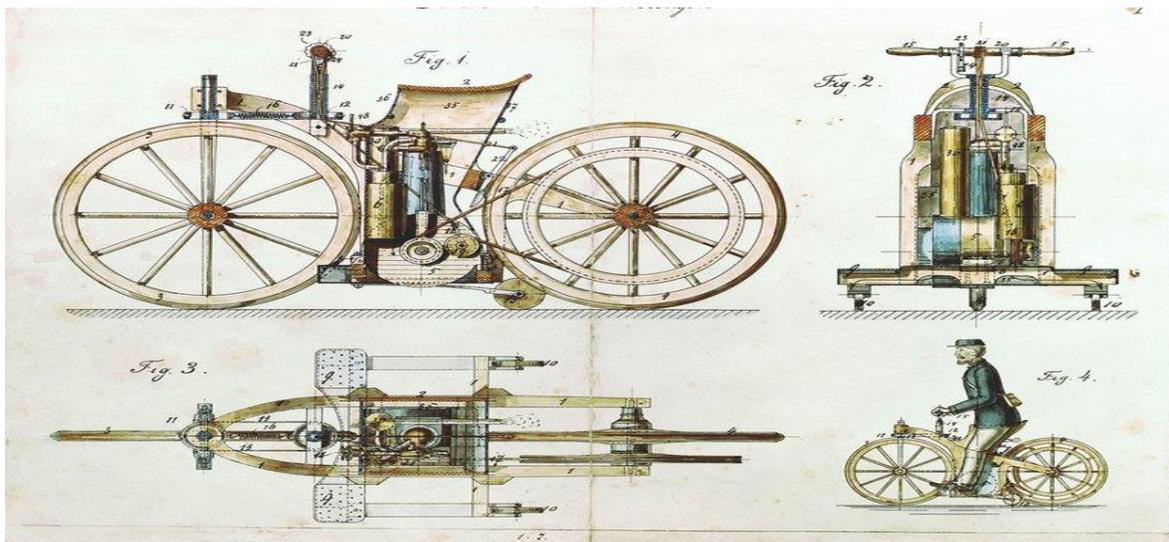


Y por fin en 1894 Hildebrand y Wolfmüller (imagen de los primeros modelos) presentan en Munich la primera moto fabricada en serie con claros fines comerciales.

En la misma época otros fabricantes de motos se hicieron famosos, como Matchless (1899), Norton (1898), Indian (1901) y Harley Davidson (1903).

Las primeras motos no tenían caja de cambios ni embrague, de modo que para arrancar, había que correr al lado de la moto, y después saltar encima del sillín una vez el motor se había puesto en marcha. Todo un juego de habilidad para no alcanzar más de 30-40km/hora.

Montar una motocicleta a finales del siglo XIX o primeros del XX constituía un verdadero riesgo, que sin duda los seguros de motor de la época debían afrontar y responder a continuos incidentes como los habituales parones por problemas de encendido.





La Reitwagen, primera moto de la historia

El ingeniero alemán, Daimler, fabrica en 1885 la primera motocicleta de la historia: un vehículo de dos ruedas, con cuadro de madera, sobre el que monta un motor de explosión cuyo movimiento se transmite a la rueda trasera mediante una correa. El motor va situado verticalmente entre las dos ruedas. El sillín, parecido a una silla de montar, está tan elevado que los pies del conductor no llegan al suelo. Los radios de las ruedas de la Daimler son de madera y la motocicleta se equilibra con dos pequeñas ruedas fijadas a cada lado.

1911 Flying Merkel Model V

En Estados Unidos también le fueron pillando el gusto a esto de las motos y la Flying Merkel Model V es una buena muestra. Estos fabricantes primero realizaron un motor de un cilindro y 316 cc en sus instalaciones en Milwaukee... La Flying Merkel Model V ya tenía dos en V con 884 cc y 6 cv. de potencia, caja de cambios de dos velocidades y transmisión secundaria por correa. Flying se llamaba porque corría ya a 97 km/h.

1913 Peugeot Paris Nice

También en la vieja Europa se comenzaron a popularizar los motores de dos cilindros en V, como la Peugeot Paris Nice de 1914, una moto ligera con motor de 333 cc en V a 45 grados. La moto lograba alcanzar los 60 km/h y contaba con una rudimentaria horquilla delantera que hacía de suspensión. La Paris Nice tuvo bastante éxito, se fabricó entre 1913 y 1915, con cerca de 5.000 motos producidas.

1915 Indian 8 Valve Board Track Racer

Desde sus orígenes la moto y la competición han ido de la mano. Nos gusta especialmente esta Indian 8 Valve Board Track Racer porque fue una moto 100 por cien de carreras que superaba los 120 km/h. Fijate la altura del asiento y en los semimanillares para que el piloto fuera completamente aplanado. El motor de dos cilindros en V era lo más avanzado de la época.

1920 Megola Sport

Desde Alemania llegó este modelo que rompía con el resto gracias a un motor rotativo de cinco cilindros montado en la rueda delantera. La cilindrada de esta moto era de 640 cc. con una velocidad máxima de 85 km/h, sin necesidad de embrague ni de transmisión. La moto fue muy competitiva y logró ganar una carrera del campeonato de Alemania. En total se fabricaron 2.000 unidades de la Megola Sport.

1923 BMW R32

BMW fabricó su primera moto basándose en la experiencia acumulada I Guerra Mundial. Max Friz fue el ingeniero que se encargó de hacer la primera moto BMW y solucionó uno de los principales problemas que tenían los motores en V, que era la refrigeración del cilindro posterior. Creó el primer boxer de la historia y con él, la seña de identidad de las BMW hasta nuestros días. Quién se lo iba a decir al joven Friz.

1925 Bohmerland 598

Los duros años de entreguerras dieron algunas claves técnicas en la evolución de las motos. En Checoslovaquia se fabricó la Bohmerland 598 una moto enorme, su distancia entre ejes es de 3,2 metros que permitía llevar hasta cuatro personas. El motor es de un cilindro de 598 cc con una potencia máxima de 16 cv, con un par excepcional gracias a la enorme carrera de su pistón. La Bohmerland fue diseñada también para la guerra, y por ello tenía varios depósitos de combustible en la parte trasera. de esta moto se fabricaron 3.000 unidades.

1931 Ariel Square Four

Como era de esperar desde el Reino Unido también se hicieron sus contribuciones a nuestra historia... La Ariel Square Four fue una de las motos más populares con un motor de cuatro cilindros que no era más, ni menos, que dos bicilíndricos unidos a modo de cuadrado. La idea fue del ingeniero Edward Turner que buscó un motor muy

equilibrado que primero ofreció a BSA, que lo rechazó, y luego se lo quedó Ariel. Inicialmente fue de 500 cc. pero fue evolucionando hacia cilindradas más altas y 42 cv. de potencia que propulsaban la Square Four hasta los 160 km/h en 1954. Ariel inventó el concepto de la moto más ratera.

1894 Hildebrand & Wolfmüller

La Hildebrand & Wolfmüller fue la primera moto de la historia que se fabricó en serie. Los dos ingenieros tenían ya mucha experiencia en motores de vapor antes de asociarse para fabricar su primer motor de combustión interna, siguiendo la senda que marcó casi diez años antes Daimler. Su motor de dos cilindros y 2,5 cv lograba alcanzar los 45 km/h. Llegaron a producirse hasta 2.000 unidades.



2. Impacto de motocicletas en la historia: mejor una moto que un auto. (\$)

El 29 de agosto de 1885 fue patentado en Alemania el prototipo conocido como Reitwagen, considerada la primera motocicleta con motor de combustión de la historia. El proyecto fue encarado por Göttlieb Daimler, un personaje líder en la industria automotriz alemana y mundial, quien fundó la empresa que llevaba su apellido y se iba a terminar fusionando con Mercedes-Benz. La mención a la otra gran compañía alemana no es casual, porque a finales del siglo XIX, los ingenieros que ya venían trabajando con vehículos movidos por vapor estaban en la búsqueda de hallar motorizaciones más eficientes en el plan de reemplazar la tracción a sangre.

Fue en 1885 cuando se creó la primera moto con motor de combustión, siendo Wilhelm Maybach y Gottlieb Daimler en Alemania, los encargados de fabricar este modelo. Recibió el nombre de “automóvil montable” (riding car), y contaba con un cuadro de

madera, un motor de 4 tiempos instalado sobre unos bloques de goma, y cuatro ruedas de madera con rodadura de hierro; las dos principales y otras dos laterales que aportan estabilidad.

La “Riding Car” disponía de un motor de 1 – 2 caballos y funcionaba a 600 RPM, alcanzando una velocidad máxima de 11 km/h. Actualmente se puede visitar en el museo de Mercedes Benz, y sin duda merece la pena para darte cuenta de cómo ha avanzado la tecnología y la industria del motor en todos estos años.

En promedio, la moto es siete veces más económica que un auto, una convención que va de acuerdo al nivel de sofisticación y equipamiento. Pero sobre la financiación y el costo la moto experimenta una clara ventaja: por costo de compra, seguro, gasolina, repuestos, peaje y gastos extra.

Punto para el auto. Una característica que encumbra al vehículo con techo, a resguardo y con mayor capacidad de espacio. El mal tiempo, la lluvia, el viento, el frío impactan negativamente sobre la opción moto e influyen en la decisión final. La posibilidad de llevar espacios o bolsos, equipamiento, es otro aspecto destacable para el vehículo sobre cuatro ruedas, en contraposición a la moto que no sólo no debe llevar más de una persona, sino que además el acompañante no puede ir descansando.

Una de las razones que más alientan el uso de las motos, fundamentalmente en el ámbito urbano. Cuando el tráfico está estancado, su menor tamaño permite avanzar y agilizar el viaje. Reducen así significativamente el espacio temporal entre el lugar de origen y el lugar de destino, casi un 80% más rápido que el trayecto que haría un auto. Y en simultáneo evita estrés e inconvenientes en el camino.

Para prevenir riesgos en motocicletas es importante el uso de cascos, botas, guantes, trajes especiales

3. Creación de nuevos modelos y nuevas marcas: Ingeniería híbrida en motocicletas

En 1902 se inventó el Scooter (proviene del inglés *scooter*), también conocido como auto sillón, por el francés Georges Gauthier. La scooter es un vehículo de dos ruedas, biciclo, provisto de un salpicadero de protección. Fue fabricada en 1914. Tuvo una gran popularidad, sobre todo entre los jóvenes. Incorpora dos ruedas de poco diámetro y un cuadro abierto que permite al conductor estar sentado en vez de a horcajadas. También tiene una carrocería que protege todos los mecanismos, y ofrece algún pequeño espacio de almacenaje de objetos pequeños y de una rueda de recambio. Son vehículos urbanos, aunque también se pueden hacer viajes largos. Lo que destaca en este tipo de transporte es la comodidad del manejo y facilidad de conducción, y no el desarrollo de grandes velocidades.

En 1910 apareció el sidecar, un carro con una rueda lateral que se une a un lado de la motocicleta. Consta de un bastidor (de una sola rueda) y de una carrocería que protege al pasajero. La motocicleta que lo arrastra, se convierte en un vehículo de tres ruedas y su conducción se controla mediante el giro del manillar, al no poder ejecutarse la basculación. Ya había aparecido años antes, pero en bicicletas y con la proliferación de los vehículos llamados «utilitarios», además de la prohibición de su fabricación por los gobiernos recientemente, ha desaparecido prácticamente de la circulación.

En 1998 la primera fábrica fuera de los EE. UU. de Harley-Davidson fue inaugurada en Manaus, Brasil, tomando ventaja de la zona económica libre de allá. La localización fue escogida para vender motocicletas en el mercado del hemisferio sur.

El Honda confirmó el viernes al final de la producción de CG 125 en Brasil. Lanzado en 1976 como la primera motocicleta nacional de la marca japonesa, fue el más vendido en el país durante décadas.

4. Impacto del uso de los motores de energías limpias. (otros motores)

El parque de vehículos eléctricos a nivel mundial crece exponencialmente, desplazando otro tipo de moviidades. 2018 fue un año importante para el vehículo eléctrico, tanto para el puro como para el híbrido: En España las ventas se duplicaron y en Europa crecieron un 47%. Y en China, por ejemplo, han supuesto la salvación de la industria en el conflicto económico con Estados Unidos.

Por su parte, crece también el peso de las energías renovables en el mix energético mundial. Sólo en instalaciones fotovoltaicas, se espera este año un crecimiento global de alrededor de 110 gigavatios. Y el crecimiento podría ser mayor en Europa, pues el Parlamento de la UE planea una Directiva para fomentar el uso de energía de fuentes renovables. El objetivo es que para 2030 un 35% de la energía sea renovable, un 12% en el caso del sector del transporte.





5. Telecomunicaciones: la nueva seguridad

Se ha desarrollado el **Skully AR-1**, un casco inteligente para motociclistas que funciona con Android.

Este casco inteligente tiene integrada una pantalla en su visera, con la cual es capaz de mostrar notificaciones, información de ruta usando datos GPS e incluso servir de retrovisor, pues cuenta en su parte posterior con una cámara. Entre otras de sus ventajas, está el que puede emparejarse con un smartphone para realizar llamadas o escuchar música

Los objetivos de **Skully AR-1** son dos principalmente: hacerles la vida más fácil a los motociclistas y ser una gran herramienta de seguridad para ellos.

Por ahora, **Skully AR-1** es un proyecto que está en etapa de financiación y sus desarrolladores esperan que su distribución en el mercado comience en mayo del 2015. Tentativamente, su precio rondará los **1399 dólares** en dos colores: negro mate y blanco brillante.

La comunicación entre motociclistas, así como en cualquier comunidad sea del índole que sea es básica. Es algo que hemos comprendido perfectamente, tanto así que hemos creado un *sistema de comunicación no verbal* a base de señales que indican ciertas acciones importantes y muy necesarias a la hora de rodar, son muy útiles sobre todo si se **viaja en grupo**.

Aprender estas señales te ayuda a ti y a tu grupo a cuidarse entre sí y sobre todo a prevenir accidentes.

Señales básicas para circular en grupo

Es obligatorio acatar y repetir estas señales.



Circular en una fila



Circular en dos filas



Disminuir la velocidad



Puede adelantar



Incorporarse a la fila



Obstáculo a la izquierda



Obstáculo a la derecha



Obstáculo a ambos costados



Detener el movimiento

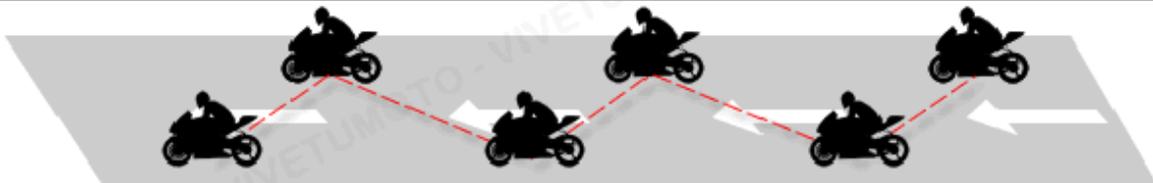


Reten Adelante (Policia/Transito)

Formación en una fila (Hilera)



Formación en dos filas (Zig-Zag)



INTERCOMUNICADOR PARA MOTO FODSPORTS BT-S2 CON BLUETOOTH



Para comenzar el listado te recomiendo el pack que tengo en mi poder para hablar con mi pareja cuando vamos en la moto. Yo decidí comprar este pack porque unos amigos me lo habían recomendado.

Cuando los tuve en mi poder, pude ver que **programarlos es muy fácil**, por lo que mi pareja y yo podemos ir hablando cuando vamos en la moto sin problemas.

Es más, también lo he usado para hablar con otros motoristas y me ha dado muy buenos resultados. Este modelo es capaz de mostrar la conversación hasta con 1000 metros de distancia. Eso sí, a esta distancia la comunicación ya comienza a dar fallos, pero si vas cerca no hay problema.

Pero no solo los puedes usar para hablar con otras personas, sino que lo puedes usar para escuchar música a través de tu móvil. En este caso solo tienes que poner la música a través del bluetooth y comenzar a disfrutar de ella.

En cuanto a la calidad de sonido, la misma es muy buena, tanto a través del micro como a través del auricular. Realmente si estás buscando un pack de 2 interlocutores a buen

precio, este modelo te lo recomiendo y mucho. Yo personalmente volvería a repetir la compra.

INTERCOMUNICADOR PARA MOTO ESTGOUK DE LARGA DISTANCIA



Otra alternativa muy interesante a la hora de comprar unos buenos intercomunicadores es el de la marca Estgouk. También los he probado porque mi mejor amigo lo tiene y la verdad es que dan muy buenos resultados.

En este caso la distancia de conexión es ligeramente superior, porque alcanza una distancia máxima de 1.2km. En este caso es compatible con diferentes sistemas como móvil, mp3, gps... siempre y cuando ellos tenga opción de emitir a través de bluetooth.

Por ejemplo, si tienes un móvil a menos de 10 metros y lo tienes combinado con el aparato, entonces podrás escuchar música o coger una llamada de manera automática, lo que hace que conducir la moto sea realmente muy placentero. Los cambios son automáticos para evitar quitar las manos de los puestos de conducción.

En cuanto a la instalación, no es para nada complicada, al igual que tampoco es complicado unir con otros interlocutores o aparatos con bluetooth. Eso sí, me gusta

porque **cuenta con la opción de eliminar el ruido**, lo cual es de agradecer cuando se va en la moto.

INTERCOMUNICADOR PARA MOTO EXCELVAN CON RADIO FM



En ocasión te presento un modelo que en mi opinión está muy bien, tanto por calidad como por precio. Al ser más económico que los modelos anteriores, entonces el margen de conexión es ligeramente inferior. En este caso la conexión puede ser de hasta 800 metros, aunque puede ser más que suficiente para una buena parte de moteros.

Gracias a este modelo **podrás disfrutar de un buen manos libres**. Además, a través de su AVRCP, podrás escuchar música con mayor tranquilidad, ya que funcionar lo será muy fácil. Además, coger las llamadas es muy fácil, lo que hace que sea una gran opción para poder disfrutar de un viaje en moto mientras estás conectado.

Por otra parte, también **lo puedes conectar a tu GPS** para poder saber que ruta debes tomar en cualquier momento sin mirar la pantalla. Todas las indicaciones te serán mostradas a través del auricular, para que en ningún momento tengas que quitar la vista de la carretera.

Como en los modelos anteriores, el pack incluye dos interlocutores, para conseguir que una pareja pueda estar en contacto durante todo el viaje. En cuanto al tamaño es pequeño, por lo que es muy fácil de instalar.

INTERCOMUNICADOR PARA MOTO LESHP CON BLUETOOTH 3.0



Si solo necesitas un intercomunicador, esta opción seguro que te va a interesar. Es un modelo muy potente y se vende a nivel individual, lo que quiere decir que tendrás que invertir bastante menos dinero para disfrutar de sus beneficios.

El mismo es muy fácil de instalar, gracias en gran parte a que ya incluye todo lo necesario para sujetarlo al casco. Además, la conexión con otros dispositivos es muy sencillo a través de su **conexión bluetooth 3.0**, lo que hace que sea muy práctico. Eso sí, la conexión siempre se debe realizar a un máximo de 10 metros.

Con este intercomunicador no solo podrás hablar con otros motoristas o con tu pareja en la moto. También podrás hacer otras cosas como escuchar música, escuchar la radio o incluso hablar por teléfono si lo has vinculado. En cuanto a su manejo, el mismo es muy sencillo, porque ha sido pensado para que el motorista no se distraiga para funcionar.

En cuanto a la distancia máxima con la cual te podrás comunicar con otros motoristas, la misma será de hasta 1200 metros, aunque cuanto más cerca esté el otro motorista mejor. La calidad del sonido será mucho mayor, sobre todo si hay desniveles entre medias.

INTERCOMUNICADOR PARA MOTO GEEKERSHOP UNIVERSAL



Los intercomunicadores están de moda entre los motoristas, de aquí que cada vez haya más modelos entre los que elegir.

Este modelo en concreto cuenta **permite conectarse con otros motoristas a una distancia máxima de 1000 metros**. Además, dependiendo de tus necesidades, podrás comprarlo a nivel individual o podrás adquirir un pack de 2.

Una de las cosas que más tengo que destacar del mismo es que cuenta con un sonido potente y sobre todo es muy claro. Esto hace que la calidad de la conversación pueda ser muy buena, siempre y cuando otros motoristas cuenten con un buen intercomunicador.

A la hora de escuchar música con el móvil, es una muy buena opción, ya que **la calidad del sonido es muy buena**. Es más, podrás disfrutar mucho más de tus paseos en moto.

Además, si lo tienes conectado con el móvil, podrás recibir llamadas e ir hablando sin tener que soltar las manos.

En este caso podrás comunicarte con otros pilotos siempre y cuando la distancia no sea superior a los 1000 metros, aunque para poder disfrutar de un buen sonido, es mejor que la distancia no supere los 200 metros. A partir de esta distancia el sonido comienza a fallar.

INTERCOMUNICADOR PARA MOTO CARCHET CON MANOS LIBRES



Este intercomunicador no ha sido diseñado solo expresamente para los motoristas, pero te puedo asegurar que los resultados serán realmente buenos. En este caso, **puede ser configurado para poder hablar hasta con 6 personas a la vez**. Esto es importante, ya que así un grupo de motoristas pueden ir hablando mientras disfrutan de su viaje en moto.

Como en los casos anteriores, la conexión se realiza de manera sencilla a través del bluetooth y tiene la opción de elegir la autorecepción de llamadas para coger la llamada sin tener que soltar una mano.

Funciona perfectamente, siempre y cuando la velocidad no supere los 120 km/h. En caso de superar esta velocidad, puede que de algunos fallos. Estos fallos serán mayores cuanto mayor sea la velocidad.

En cuanto a la vinculación, se realizará fácilmente a través de bluetooth, ya sea a través del teléfono, mp3, FM o por ejemplo GPS.

Por calidad precio es una opción muy interesante y a tener en cuenta.

INTERCOMUNICADOR PARA MOTO BOBLOV PARA 800 METROS



A pesar de no ser uno de los modelos que tiene una cobertura más larga, ya que tan solo funciona a una distancia máxima de 800 metros, es un intercomunicador que te dará más de una alegría.

Es un **intercomunicador barato que te dará muy buenos resultados**. Es más, en el precio se incluyen 2 modelos, lo que quiere decir que tu pareja y tu puedes ir hablando mientras montas en moto.

Por ejemplo, podrás hablar por teléfono o con la otra persona sin problemas a una velocidad incluso de 140 km/h. Además, la calidad del sonido es muy buena, por lo que

en muchas ocasiones no te dará la sensación de estar montando en moto dentro de la ciudad. Si buscas calidad a un precio económico, esta opción se adaptará muy bien a tus necesidades.

En cuanto a los botones, los mismos son grandes. Así podrás usarlo incluso con guantes sin problemas, lo que hace que sea muy cómodo de manejar. En cuanto a la recepción de la llamada, la misma pasará a responderse de manera automática en unos segundos. En este tiempo la podrás rechazar con tan solo pulsar un botón.

CREACIÓN DE FICHAS PRELIMINARES

FICHA TÉCNICA PRELIMINAR

PROYECTO	INGENIERÍA HÍBRIDA en METAFEST
KPIS 2020 Descubre	Participar en expos y eventos para mostrar el “rostro tecnológico” de nuestro estado. Incrementar las actividades en el museo.
Objetivo del Proyecto	Desarrollar una muestra tipo exposición interactiva y convención en colaboración con marcas de automotores y motocicletas acerca de ingeniería y energías limpias en vehículos.
Vertientes	1.- Rutas Empresariales y Tecnológicas. 3.- Rutas culturales y sociales.
Alianzas Pentahélice	1.- Harley Davidson Museum, Milwaukee, USA 2.- Asociación Mexicana de Automovilistas A M A, México (Jorge Romo) 3.- SEDEC Ags (Manuel A. Martinez) 4.- Sector Ags (Humberto Montero) 5.- Sector Empresarial de la Rama vehicular
Recursos / Inversión	\$600,000
Resumen del Proyecto	Ingeniería Híbrida muestra un Live Journey por los avances tecnológicos en la historia de los motores desde los primeros intentos

por crear máquinas en movimiento hasta los más avanzados y ecológicos motores híbridos, con la mirada puesta en el futuro de la movilidad, sin perder de vista la interacción y conexión que generan eventos como las competencias de vehículos y los viajes en caravana.

En el marco de METAFEST y posteriormente en exhibición temporal en las instalaciones de Museo Descubre, esta exposición busca mostrar además las nuevas aplicaciones de energías limpias que contribuyan a una movilidad más responsable con el cuidado del Medio Ambiente.

BÚSQUEDA DE PATROCINADORES

TABLA

Museo de Milwaukee	Teléfono +1 414-224-3200 Arquitecto: Santiago Calatrava Dirección: 700 N Art Museum Dr, Milwaukee, WI 53202, Estados Unidos
Indian	Tel: 81 2188 3000 Correo: atenciona.clientes@indianmotorcycle.com Página: http://www.indianmotorcycle.mx/
Yamaha	Dirección: Avenida Presidente Adolfo López Mateos No. 2, Colonia Atizapan Centro C. P. 52900 Página : http://www.yamahamotorace.com.mx/

	tel:449 281 2337 Correo: ventas@yamahamotorace.com
Corona (cervecería)	Dirección: Blvd. José María Chávez 2906, Cd Industrial, 20290 Aguascalientes, Ags. Teléfono: 449 971 1470
Harley Davidson	Página: www.harley-davidson.com/us/en/museum.html
Sectur Ags (Humberto Montero)	Correo: himontero85@gmail.com

BÚSQUEDA DE EMPRESAS CON MOTOCICLETAS HÍBRIDAS

OTRAS EMPRESAS CON MOTOS HÍBRIDAS

HONDA

Honda ha anunciado que lanzará al mercado su primera moto con propulsión híbrida eléctrica autor recargable, la **Honda PCX Hybrid**. Este scooter se basa en la versión de 125 centímetros cúbicos y cuatro tiempos del PCX, al que se le ha añadido un motor eléctrico que proporciona ayuda en la propulsión durante los momentos de mayor exigencia, como las salidas.

Honda ha confirmado que el PCX Hybrid, que por lo visto será idéntico al concepto con el que se presentó el modelo durante el Salón de Tokio el pasado mes de octubre, saldrá a la venta en Japón a partir del 14 de septiembre, menos de un año después. El motor de gasolina desarrolla 9 kW de potencia, mientras que el sistema eléctrico lo apoya con 1,4 kW adicionales. En total, la PCX híbrida empuja con **10,4 kW de potencia (14 CV)** que tienen su origen por separado: por un lado 14 Nm de fuerza par a 6.500 rpm desde el motor térmico y, por el otro, otros 4,3 Nm a 3.000 rpm desde el eléctrico.

YAMAHA

La primera marca en presentar una moto híbrida fue **Yamaha**, con la llamada Gen Ryu que se presentó en Tokio el año 2005. Después de que se registran las patentes y que se reconociese que existieron conversaciones para sacarla al mercado, en 2009 llegó la

crisis financiera y finalmente el proyecto, que estaba cerca de completarse, fue cancelado.



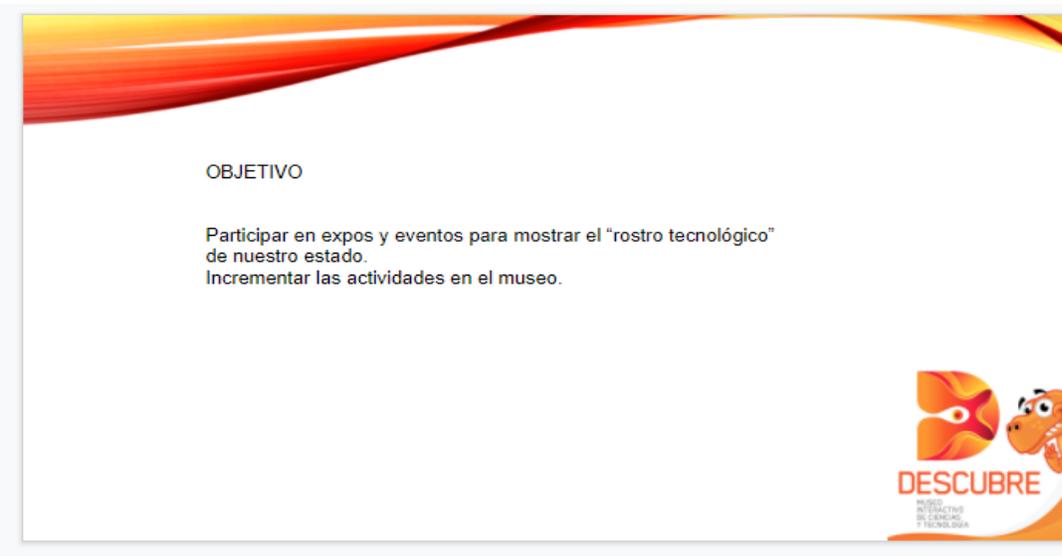
PIAGGIO

En 2010, Piaggio, el fabricante italiano que firma la famosa Vespa, presentó una versión híbrida de su scooter de tres ruedas, el MP3. El modelo, aunque presentaba una solución híbrida enchufable –la Honda PCX es autor recargable– tenía un precio muy elevado que frenó sus ventas y terminó por condenarla a la desaparición del catálogo.



Los principales fabricantes de motocicletas, incluyendo Honda, Yamaha, Kawasaki y Suzuki, han presentado diversas solicitudes de patentes durante la última década, todas ellas relacionadas con la tecnología híbrida. En cambio, Honda es la única que se ha decidido a lanzar un producto electrificado que reduce emisiones y consumo, aunque tradicionalmente los scooters son vehículos austeros en ambos sentidos. Por otro lado, la marca del "ala roja" también ha anunciado que desarrollará junto con Panasonic paquetes de baterías extraíbles para sus futuras motocicletas eléctricas.

PRESENTACIÓN PARA EMPRESARIOS

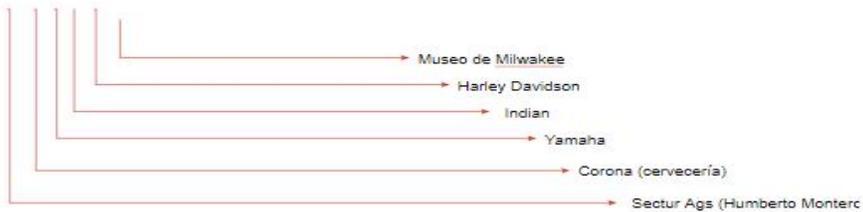


DESCRIPCION DEL PROYECTO

Participar en la expo METAFEST con la finalidad de que conozcan las nuevas y mejoradas motocicletas con ingeniería híbrida donde son más limpias y ayudan más para el ambiente en general
No generando tanto contaminante
Mostrando el rostro tecnológico e incrementar las actividades en el museo.



ALIANZAS



GUIÓN MUSEOGRÁFICO

1 Proyecto conceptual Componente 1.2 Guión Museográfico

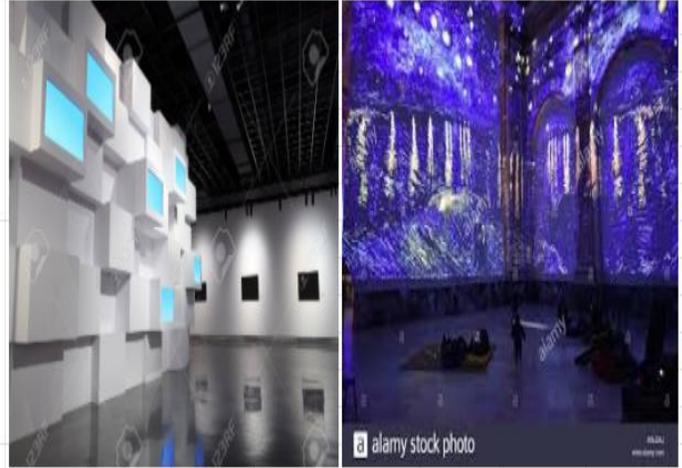
RT 01 Línea del tiempo	
Objetivo de la experiencia:	A manera de introducción a la sala, el usuario se adentra en la historia de la creación de las motocicletas y los primeros motores.
Temas y conceptos que aborda:	1 Historia de la motocicleta 1.1 Los primeros motores
Descripción:	El usuario visualiza una línea del tiempo de la historia de las motocicletas presentado en
Solución técnica conceptual:	Se presentan de manera gráfica 8 hitos en la historia de las motocicletas
	

PROPUESTAS DE SALA

CREACION DE NUEVOS MODELOS Y NUEVAS MARCAS

Mostrar como cambiaron las motocicletas a lo largo de los años con una exposicion tipo pared con pantallas donde se transmita como fueron cambiando

Mostrar a travez de imágenes, videos antiguos hasta lo nuevo como fueron evolucionando formas de ellas motores ideas, etc



Impacto del uso de motores

dar a conocer el impacto que tienen los motores con ingenieria hibrida cual fue su cambio

mostrar a travez de un motor hibrido como es que se esta compuesto , partes, etc.



Estilo de vida (historia de hermandad)

mostrar el rostro tecnologico y dar a conocer como es la vida de los motociclistas

usar ropa adornos, vitrinas con ropa y accesorios que ellos usan



TODAS LAS EXPOSICIONES



METAFEST, apoyo del IDSCEA

- Plataforma Boletify
- E Games
- Ingeniería Híbrida
- Beethoven
- Maratón Virtual
- Innovation Week
- Premio Nacional de Ciencia y Tecnología 2020
- Game of drones
- Hackaton Nissan
- Torneo de ajedrez
- Soap box
- Autocinema



IDSCEA
INSTITUTO PARA EL DESARROLLO
DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO
DEL ESTADO DE AGULASCALIENTES






Apoyo de IDSCEA para METAFEST

Plataforma BOLETIFY

KPIS 2020	Participar en expos y eventos para mostrar el "Rastro Tecnológico" de nuestro estado.
Objetivo del Proyecto	Gestionar los espacios y la venta de boletos para las diversas actividades del METAFEST.





Apoyo de IDSCEA para METAFEST

Plataforma BOLETIFY

Resumen del Proyecto	La plataforma BOLETIFY es la herramienta a través de la cual se llevará a cabo la gestión y organización de espacios para realizar la venta de boletos al evento.
-----------------------------	---





Apoyo de IDSCEA para METAFEST

Plataforma BOLETIFY

Recursos / Inversión	\$87.600,00
----------------------	-------------

Contigo al 100

Apoyo de IDSCEA para METAFEST

E GAMES

KPIS 2020	Ofrecer nuevas experiencias didácticas y divertidas para educación básica y media.
Objetivo del Proyecto	Realizar las finales de la competencia tipo torneo de videojuegos, con sus reglas Realizar juegos para el público cumpliendo con ciertas reglas de la competencia.



Contigo al 100



Apoyo de IDSCEA para METAFEST

E GAMES

Resumen del Proyecto	Los E GAMES, deportes electrónicos o <u>eSports</u> (o e-sports) son competiciones o torneos de videojuegos de carácter competitivo en dónde se enfrentan varios jugadores en tiempo real para cumplir un objetivo
----------------------	--

Contigo al 100

Apoyo de IDSCA para METAFEST

E GAMES

Recursos/Inversión	\$ 600.000,00
--------------------	---------------



Apoyo de IDSCA para METAFEST

INGENIERÍA HÍBRIDA

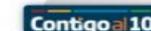
KPI 2020	Participar en expos y eventos para mostrar el “rostró tecnológico” de nuestro estado. Incrementar las actividades en el museo.
OBJETIVO DEL PROYECTO	Desarrollar una muestra tipo exposición interactiva y convención en colaboración con marcas de motocicletas acerca de ingeniería y energías limpiás



Apoyo de IDSCA para METAFEST

INGENIERÍA HÍBRIDA

RESUMEN DEL PROYECTO	El proyecto pretende acercar a las familias y la sociedad la ciencia, tecnología e ingeniería en torno a las motocicletas, sus travesías e historia y las energías limpiás que están revolucionando este mercado, por medio de exposiciones, juegos e interacciones
----------------------	---



Apoyo de IDSCEA para METAFEST

INGENIERÍA HÍBRIDA

Recursos/Inversión	\$600,000
--------------------	-----------



Apoyo de IDSCEA para METAFEST

BEETHOVEN

KPI 2020	Promoción de nuevas actividades basadas en las efemérides ambientales, científicas y tecnológicas como cursos, campamentos, actividades vacacionales y Descubre la noche.
OBJETIVO DEL PROYECTO	Transmitir el trabajo de Beethoven y reconocer la relevancia de este genio en la historia del arte y el mundo



Apoyo de IDSCEA para METAFEST

BEETHOVEN

RESUMEN DEL PROYECTO	El proyecto pretende acercar a los niños a la música clásica y para el desarrollo de habilidades como la atención, la sensibilización, la memoria, la concentración.
----------------------	--



Apoyo de IDSCEA para METAFEST

BEETHOVEN

Recursos/Inversión	\$600,000.00
--------------------	--------------



Apoyo de IDSCEA para METAFEST

TORNEO DE AJEDREZ

KPI 2020	Ofrecer nuevos recorridos que generen experiencias didactas y divertidas. Incrementar las actividades en Museo.
OBJETIVO DEL PROYECTO	EL AJEDREZ TIENE COMO PRINCIPAL OBJETIVO, DESARROLLAR HABILIDADES DE ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN Y MEMORIA.



Apoyo de IDSCEA para METAFEST

TORNEO DE AJEDREZ

RESUMEN DEL PROYECTO	El ajedrez tiene como principal objetivo, desarrollar habilidades de atención, concentración y memoria. Crear torneo de ajedrez donde podrán desarrollar y adquirir habilidades de atención, concentración y memoria que les ayudara en su vida diaria.
----------------------	--



Apoyo de IDSCEA para METAFEST

TORNEO DE AJEDREZ

Recursos/Inversión

\$150,000.00

premios, renta de mobiliario, lonas,
poster, pendones y viniles del evento



Contigo al 100

PATROCINIOS



HUELLA AMBIENTAL.

CATEGORIA	MEDIDA	MONTO TOTAL
-----------	--------	-------------

Galaxia	12 x 12	\$15,000
Estrella	8 x 8	\$10,000
Planeta	4 x 8	\$5,000

INCLUYE

- PLACA CONMEMORATIVA CON LOGO Y NOMBRE DE LA EMPRESA
- EVENTO DE REVELACION

CONTACTANOS
JULIO ORTIZ PÉREZ
Cargo de Difusión y Ventas
Tel.(449)9780338 Ext.7100
<https://www.aquascalientes.gob.mx>
museodescubre@descubre. descubre.gob.mx



HUELLA TEONOLÓGICA.

CATEGORIA	MEDIDA	MONTO TOTAL
-----------	--------	-------------

Galaxia	12 x 12	\$50,000
Estrella	8 x 8	\$30,000
Planeta	4 x 8	\$20,000

INCLUYE

- PLACA CONMEMORATIVA CON LOGO Y NOMBRE DE LA EMPRESA
- EVENTO DE REVELACION

CONTACTANOS
JULIO ORTIZ PÉREZ
Cargo de Difusión y Ventas
Tel.(449)9780338 Ext.7100
<https://www.aquascalientes.gob.mx>
museodescubre@descubre. descubre.gob.mx



HUELLA CIENTÍFICA.

CATEGORIA	MEDIDA	MONTO TOTAL
-----------	--------	-------------

Galaxia	12 x 12	\$100,000
Estrella	8 x 8	\$80,000
Planeta	4 x 8	\$50,000

INCLUYE

- PLACA CONMEMORATIVA CON LOGO Y NOMBRE DE LA EMPRESA
- EVENTO DE REVELACION

CONTACTANOS
JULIO ORTIZ PÉREZ
Cargo de Difusión y Ventas
Tel.(449)9780338 Ext.7100
<https://www.aquascalientes.gob.mx>
museodescubre@descubre. descubre.gob.mx





Es una campaña que te brinda la oportunidad de contribuir al desarrollo del Museo Descubre ; así mismo te permite dejar un mensaje grabado en la sección que hayas elegido obteniendo un recibo deducible de impuestos

**PATROCINADOR
ORO**

- ◆ Publicidad por 1 evento
- ◆ Donativo \$100,000 .
- ◆ Toda la MKT Mediano

CONTACTANOS
JULIO ORTIZ PÉREZ
Cargo de Difusión y Ventas
Tel. (449)9780338 Ext.7106
<https://www.aquascalientes.gob.mx/descubre/>

DESCUBRE
MUSEO
INTERACTIVO
DE CIENCIAS
Y TECNOLOGÍA

Museodescubre/descubre_descubre.gob.mx

PATROCINADOR PLATINO

- ❖ Publicidad por 2 eventos
- ❖ Donativo \$150,000.
- ❖ Toda la MKT Grande



CONTACTANOS
JULIO ORTIZ PÉREZ
Cargo de Difusión y Ventas
Tel. (449)9780338 Ext. 7106
<https://www.aquascalientes.gob.mx/descubre/>



Museodescubre/descubre_descubre.gob.mx

PATROCINADOR TITAN

- ❖ Publicidad principal (todo el año) 3 eventos
- ❖ Donativo \$200,000.
- ❖ Toda la MKT Giga.



CONTACTANOS
JULIO ORTIZ PÉREZ
Cargo de Difusión y Ventas
Tel. (449)9780338 Ext. 7106
<https://www.aquascalientes.gob.mx/descubre/>



Museodescubre/descubre_descubre.gob.mx