

70

LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL
REPENTINA

AGOSTO - DICIEMBRE 2022

TEMA:

**OPTIMIZAR EL LAPSO DE SALUD: VIVIR BIEN A CUALQUIER EDAD
(CONCURSO INTERNACIONAL)**

OBJETIVO :

Diseñar una solución que permita mantener y mejorar la salud de manera general para evitar enfermedades con el pasar de los años. Especialmente dirigido a personas que se encuentran en desventaja, tales como personas en situación de pobreza, con escasez de alimento, en situación de calle, o inseguridad climática.

BASES DE CONCURSO:

COMIENZAN LAS BASES DEL CONCURSO

<https://www.contestwatchers.com/?p=36245>

<https://longevity.stanford.edu/design-challenge/>

El Centro de Longevidad de Stanford invita a estudiantes universitarios de todo el mundo a competir por el premio de \$10,000 USD en su 10° Concurso Anual de Diseño.

El tema para el 2023 es "Optimizar el Lapso de Salud: Vivir Bien a Cualquier Edad"

Entregándose un total de más de \$17,000 USD en premios en efectivo, y un viaje pagado a Stanford para los finalistas, donde podrán presentar sus diseños a reconocidos líderes de la industria, academia, y gobierno.

Uno de los logros más grandes de la historia humana durante el siglo XX ha sido el casi duplicar la expectativa de vida a lo largo de casi todo el mundo. Actualmente teniendo como reto clave asegurar que la calidad de vida de esos años añadidos se mantengan al ritmo con los incrementos dramáticos en la expectativa de vida. Debemos desarrollar nuevas maneras de alinear el lapso de vida con el **lapso de salud, refiriéndose al periodo de tiempo en el que la gente se mantiene saludable,**

móvil, y con agudeza mental, libre de dolores y enfermedades crónicas, o discapacidad. El enfoque del 10° Concurso de Diseño Anual del Centro de Longevidad de Stanford es crear soluciones que optimicen la duración de la salud promoviendo la longevidad.

Se invita a los estudiantes de diseño a **crear soluciones que contribuyan hacia la optimización de la duración de la salud a cualquier edad. Se reciben especialmente diseños dirigidos a personas que se encuentran en desventaja, tales como personas en situación de pobreza, con escasez de alimento, en situación de calle, o inseguridad climática.**

Algunos ejemplos de soluciones esperadas (más no limitadas) que:

- Incrementen la actividad física
- Mejoren la dieta
- Mejoren los hábitos y la calidad de sueño
- Disminuyan los padecimientos crónicos
- Mejoren la salud mental
- Mejoren la conexión social

BENEFICIOS

Los finalistas recibirán:

- \$1,000 USD para prototipar y prepararse para las finales
- Mentoría por parte de profesionales experimentados de la industria
- Viaje pagado (limitado) a las finales que sucederán en la Universidad de Stanford en abril del 2023, si las condiciones lo permiten

Los ganadores recibirán*:

- 1er Lugar: \$10,000 USD
- 2° Lugar: \$5,000 USD
- 3er Lugar: \$2,000 USD

*Todos los premios se encuentran sujetos a retención de impuestos. Un 30% de parte del gobierno federal de Estados Unidos y un 7% de retención estatal (en caso de que el pago exceda los \$1,500 USD)

PROCESO DE APLICACIÓN

1. Diseña un producto, servicio o programa que busque resolver el tema del Concurso, "Optimizar el Lapso de Salud: Vivir Bien a Cualquier Edad"
2. Envía tu diseño (totalmente gratis) en cualquier fecha antes del **8 de diciembre del 2022**
3. El **25 de enero del 2023** entre 6 a 8 equipos serán seleccionados como finalistas.
4. La Final de la competencia se llevará a cabo en la Universidad de Stanford en **abril del 2023** (si las condiciones lo permiten; con fecha exacta aún por ser definida)

PARTICIPANTES **(LA REPENTINA SE CONTEMPLA DE MANERA INDIVIDUAL)**

- Cada equipo debe contar con **al menos un estudiante de tiempo completo** en alguna institución acreditada de nivel superior ubicada en cualquier parte del mundo (pudiendo participar desde nivel licenciatura hasta doctorado)
- Los equipos **no deben de contar con más de 5 miembros**, y **pueden incluir no estudiantes.**
- **Pueden participar estudiantes de manera individual.**
- Sólo estudiantes serán permitidos estar presentes en la final.

PROPIEDAD INTELECTUAL

Cualquier propiedad intelectual desarrollada por algún equipo durante la participación del Concurso continuará siendo propiedad del diseñador, el equipo de diseño, la Universidad o empleadores de los participantes, según sea el caso. El Centro de Longevidad de Stanford y los patrocinadores del Concurso se reservan los derechos de publicitar los diseños que han sido entregados. Los equipos interesados en la protección de propiedad intelectual deberán tomar los pasos necesarios para proteger las invenciones patentables, trabajos sujetos a derecho de autor o cualquier otra propiedad intelectual antes de ser enviada la propuesta. Cualquier contacto por parte del equipo con cualquiera de los Patrocinadores del Concurso es estrictamente voluntario. Los acuerdos hechos entre los equipos y los Patrocinadores se encuentran fuera del alcance del Centro de Longevidad de Stanford o la Universidad de Stanford y deberán realizarse de manera separada entre los equipos y los Patrocinadores.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los jueces del Concurso serán conformados por expertos en diseño y tecnología incluyendo académicos con experiencia en el tema; ejecutivos de empresas de tecnología y bienes de consumo; inversionistas de riesgo; y representantes de organizaciones relacionadas con los temas afines al tema del Concurso.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

IMPACTO 40%	¿La propuesta mejorará los resultados de una vida larga?
ORIGINALIDAD 30%	¿La propuesta se ha visto antes? ¿Existe algo similar en el mercado?
FACTIBILIDAD 20%	¿La propuesta se encuentra fundamentada? ¿Puede producirse a gran escala?
ASEQUIBILIDAD 10%	Los equipos deben de identificar su público meta ¿El costo de la propuesta a gran escala podrá ser asequible para la población en general?

Existe un puntaje modificador de acuerdo a lo apegada que se encuentra la propuesta al tema general del Concurso.

TERMINAN LAS BASES DEL CONCURSO

“El diseño crea cultura. La cultura moldea valores. Los valores determinan el futuro.”

Robert L. Peters

ENTREGABLES:

- 4 láminas de la propuesta final del producto en formato PLANTILLA DE REPENTINA 7°
 - Lámina 1: Memoria descriptiva y propuesta visual de elementos (perspectivas)
 - Lámina 2: Mostrar fundamentación y etapa creativa a través de organizadores gráficos (mapa mental, diagramas, etc.) o collages
 - Lámina 3: Uso, dimensiones y escala humana
 - Lámina 4: Detalles descriptivos y técnicos de los elementos diseñados (componentes, materiales, etc.)
- Técnica Sketch de calidad o Render
- Las 4 láminas se entregan en un solo documento
- Formato PDF
- Nombre del Documento: Apellidos Nombres
- Peso menor a los 5MB (Sugerencia para reducir tamaño de archivo: <https://www.ilovepdf.com/es>)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN *(se recomienda tener a la mano ésta lista de comprobación)*

ELEMENTOS DEL CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO</p> <p>40%</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La propuesta es original, no es una copia directa de algún otro producto <input type="checkbox"/> La propuesta es innovadora <input type="checkbox"/> La propuesta se alinea con el tema y demuestra que puede mejorar el lapso de salud de los usuarios <input type="checkbox"/> La propuesta se enfoca en un público meta y se identifica la manera en la que se verá beneficiado dicho público
<p>ASPECTOS TÉCNICOS</p> <p>25%</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Presenta detalles del diseño, Información que sustente técnicamente la viabilidad y factibilidad en la propuesta. (Materiales, procesos, acabados, componentes, tecnología, diagramas, etc., según requiera el proyecto). <input type="checkbox"/> Considera los aspectos ergonómicos del usuario <input type="checkbox"/> Considera los aspectos y dinámicas del entorno físico y social
<p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA Y COMUNICACIÓN DE LA PROPUESTA Y CONCEPTO</p> <p>25%</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se presenta por medio de “sketch” o “renderizado” a un nivel de detalle y calidad acorde a las competencias del semestre <input type="checkbox"/> Incluye perspectiva, isometría y/o vistas para mostrar la propuesta adecuadamente <input type="checkbox"/> Utiliza diferentes dibujos para explicar la versatilidad funcional del objeto <input type="checkbox"/> Comunica a través de imágenes y/o texto el principio, teoría o enfoque en el que se basa la solución. <input type="checkbox"/> Presenta con claridad la interacción del usuario con el diseño
<p>PRESENTACIÓN</p> <p>10%</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cumple con el uso del formato aportado <input type="checkbox"/> Cuenta con buena redacción y excelente ortografía
<p>TOTAL - 100%</p>	

NOTAS IMPORTANTES

- Hora y fecha límite de recepción: domingo 2 de octubre 22:00 hrs (10:00 p.m.)
(Después de esta hora no se recibirán los proyectos)

ATENCIÓN PROFESOR

- **No podrá alterar el valor de la repentina**, el cual será de 20 puntos sobre la calificación final.
- **No podrá recibir repentinias después de la hora y el día indicado**, ni recibirlas por otro medio que no sea como Tarea en MS Teams.

ATENCIÓN ESTUDIANTE

- El desarrollo de la repentina es **individual**
- El desarrollo de la repentina deberá ser únicamente **durante los días indicados y en el período de tiempo establecido**, no podrá efectuarse en otro día bajo ninguna circunstancia.
- **La forma de entrega será de manera digital**, al profesor, a través de la plataforma MS Teams; y a la Coordinación, vía correo asignado para repentinias.