

---

## **10 Proyectos de Alto Impacto en Software**

### **1. MindCare – Apoyo en salud mental**

- **Problema:** altos índices de ansiedad y depresión en jóvenes, falta de atención inmediata.
  - **Solución:** app con test rápido de estado emocional, consejos prácticos, contactos de ayuda y frases motivacionales.
  - **Demo:** cuestionario tipo escala Likert, dashboard con estado emocional del usuario, botón de ayuda.
- 

### **2. SafeRoute Michoacán – Rutas seguras**

- **Problema:** inseguridad en trayectos escolares.
  - **Solución:** mapa colaborativo con reportes de zonas de riesgo y sugerencias de rutas seguras.
  - **Demo:** mapa interactivo con pines de “seguro / inseguro” y reportes en tiempo real.
- 

### **3. Traductor Escolar – Inclusión cultural**

- **Problema:** barrera de idioma para estudiantes hablantes de purépecha y otras lenguas indígenas.
  - **Solución:** traductor simple de frases y materiales escolares español ↔ purépecha.
  - **Demo:** interfaz que traduzca textos básicos de clase (ej. matemáticas, ciencias).
- 

### **4. NutriSmart – Alimentación sana y económica**

- **Problema:** mala alimentación en jóvenes por falta de opciones económicas.
- **Solución:** app que genera menús saludables con base en presupuesto y calorías.

- **Demo:** input de presupuesto semanal → salida con menú sugerido y recetas.
- 

## 5. Profe Virtual – Generador de cuestionarios

- **Problema:** docentes invierten mucho tiempo en crear exámenes.
  - **Solución:** app que toma un tema y genera automáticamente cuestionarios tipo opción múltiple.
  - **Demo:** ingresar “La célula” → app genera 10 preguntas con respuestas.
- 

## 6. Aprende Jugando – Gamificación escolar

- **Problema:** falta de motivación para estudiar.
  - **Solución:** app de competencias entre estudiantes, con preguntas por materia y ranking.
  - **Demo:** juego de trivia entre dos alumnos con puntajes en vivo.
- 

## 7. Vecino Alerta – Reportes comunitarios

- **Problema:** baches, fugas de agua, luminarias apagadas sin reporte eficiente.
  - **Solución:** app para reportar problemas urbanos con foto, descripción y geolocalización.
  - **Demo:** formulario de reporte con mapa y estatus “pendiente / atendido”.
- 

## 8. SchoolProtect – Alertas escolares

- **Problema:** falta de respuesta rápida en emergencias escolares.
  - **Solución:** sistema digital de botón de pánico que notifica a maestros, alumnos y padres.
  - **Demo:** un clic en la app → alerta instantánea a todos los dispositivos vinculados.
- 

## 9. SkillMatch – Red de talentos escolares

- **Problema:** alumnos con talentos desaprovechados y dificultades sin apoyo.
  - **Solución:** app que conecta alumnos para tutorías entre pares (ej. “te ayudo en inglés, ayúdame en mates”).
  - **Demo:** perfiles con habilidades y buscador de coincidencias.
- 

## 10. EcoTrack – Reciclaje gamificado

- **Problema:** falta de cultura de reciclaje.
  - **Solución:** app donde alumnos registran materiales reciclados y ganan puntos/recompensas.
  - **Demo:** registro de materiales → puntaje acumulado → ranking escolar.
- 

### Estrategia de Competencia

- **Salud + seguridad + inclusión** (MindCare, SafeRoute, Traductor) → alto impacto social directo.
  - **Educación + comunidad** (Profe Virtual, Aprende Jugando, Vecino Alerta, SchoolProtect, SkillMatch) → relevancia inmediata en planteles.
  - **Sustentabilidad** (NutriSmart, EcoTrack) → conecta con tendencias globales y da un plus a Michoacán.
- 

Matriz Comparativa.

1. **Impacto social** → qué tanto resuelve un problema real y urgente.
2. **Viabilidad técnica** → qué tan realizable es en nivel medio superior con software.
3. **Factor sorpresa** → qué tan innovador resulta para los jueces.
4. **Motivación estudiantil** → qué tanto puede entusiasmar a los alumnos.

La escala es de **1 a 5** (5 = muy alto, 1 = muy bajo).

---



## Matriz Comparativa de Proyectos

#	Proyecto	Impacto Social	Viabilidad Técnica	Factor Sorpresa	Motivación Estudiantil	Total (máx. 20)
1	<b>MindCare</b> – Salud mental	5	4	5	5	<b>19</b>
2	<b>SafeRoute</b>					
2	<b>Michoacán</b> – Rutas seguras	5	4	4	4	<b>17</b>
3	<b>Traductor Escolar</b> – Purépecha	5	3	5	4	<b>17</b>
4	<b>NutriSmart</b> – Alimentación	4	5	4	4	<b>17</b>
5	<b>Profe Virtual</b> – Cuestionarios automáticos	4	5	3	4	<b>16</b>
6	<b>Aprende Jugando</b> – Gamificación	4	5	3	5	<b>17</b>
7	<b>Vecino Alerta</b> – Reportes comunitarios	4	4	4	3	<b>15</b>
8	<b>SchoolProtect</b> – Alertas escolares	5	4	3	3	<b>15</b>
9	<b>SkillMatch</b> – Red de talentos	4	4	4	4	<b>16</b>
10	<b>EcoTrack</b> – Reciclaje gamificado	4	4	3	4	<b>15</b>

---

## Top 4 recomendados para competir

1. **MindCare** → salud mental es un tema fuerte, actual y con mucha narrativa.
  2. **SafeRoute Michoacán** → seguridad estudiantil, directo al corazón de los jueces.
  3. **Traductor Escolar** → innovación cultural única, diferenciará a tu plantel.
  4. **NutriSmart / Aprende Jugando** (según lo que entusiasme más al grupo).
- 

## Briefs Ejecutivos – Proyectos Seleccionados

---

### **1. MindCare – App de Salud Mental Estudiantil**

#### **Problema:**

La ansiedad, depresión y estrés académico son cada vez más comunes en jóvenes de nivel medio superior. La mayoría no busca ayuda por miedo o falta de recursos.

#### **Solución:**

Una aplicación de apoyo emocional con:

- Test rápido de estado de ánimo (tipo escala Likert).
- Consejos y ejercicios breves de relajación.
- Frases motivacionales diarias.
- Directorio de contactos de ayuda (profesores, psicólogos, líneas de apoyo).

#### **Usuarios objetivo:**

Estudiantes de nivel medio superior, maestros y orientadores escolares.

#### **Demo a presentar:**

- Un cuestionario simple con resultados (“ansiedad leve”, “estrés moderado”).
- Un dashboard que muestre el estado emocional.
- Un botón de “Ayuda inmediata”.

### **Narrativa para los jueces:**

“Con esta aplicación buscamos que ningún estudiante se sienta solo en sus problemas emocionales. Queremos ser el primer puente entre la necesidad y la ayuda real.”

---

## **2. SafeRoute Michoacán – Rutas Escolares Seguras**

### **Problema:**

La inseguridad en trayectos escolares afecta a miles de estudiantes. Muchos evitan ciertas calles o cambian de ruta sin información confiable.

### **Solución:**

Un mapa colaborativo donde los estudiantes y vecinos:

- Marcan zonas seguras o de riesgo (colores o íconos).
- Comparten reportes en tiempo real (ej. asaltos, calles oscuras).
- Sugieren rutas más seguras hacia la escuela.

### **Usuarios objetivo:**

Alumnos, padres de familia y autoridades educativas.

### **Demo a presentar:**

- Mapa con pinos de colores (verde = seguro, rojo = inseguro).
- Reporte rápido (“alumbrado apagado”, “zona de riesgo”).
- Ruta sugerida entre dos puntos.

### **Narrativa para los jueces:**

“Nuestra aplicación convierte la experiencia de los estudiantes en información útil para toda la comunidad, ayudando a salvar vidas y prevenir riesgos.”

---

## **3. Traductor Escolar – Inclusión Lingüística en Michoacán**

### **Problema:**

Muchos estudiantes en Michoacán hablan purépecha u otras lenguas indígenas, lo que genera barreras en el aprendizaje de materias en español.

**Solución:**

Un traductor escolar enfocado en la educación:

- Traducción de frases y textos básicos español ↔ purépecha.
- Diccionario digital con términos escolares (ej. matemáticas, ciencias).
- Función de voz a texto para mayor accesibilidad.

**Usuarios objetivo:**

Estudiantes bilingües, maestros y comunidades indígenas.

**Demo a presentar:**

- Un cuadro de texto con traducción inmediata.
- Ejemplo con vocabulario escolar (“photosynthesis → jinkoni anapu”).
- Interfaz sencilla y culturalmente amigable.

**Narrativa para los jueces:**

“Queremos que ningún alumno quede atrás por hablar su lengua materna. La diversidad cultural es riqueza, y con este software la convertimos en inclusión.”

---

**4. NutriSmart – Alimentación Sana y Económica****Problema:**

Muchos jóvenes no llevan una alimentación adecuada por falta de información y dinero. Esto afecta su salud, rendimiento académico y físico.

**Solución:**

Un generador de menús y recetas:

- Introducir presupuesto semanal y número de personas.
- Sugerencias de menús balanceados y económicos.
- Recetas fáciles con ingredientes locales.
- Información nutricional básica (calorías, proteínas, etc.).

**Usuarios objetivo:**

Estudiantes, familias y comedores escolares.

**Demo a presentar:**

- Input: “Presupuesto semanal: \$300, 3 personas”.
- Output: menú semanal con recetas fáciles.
- Pantalla con lista de compras generada automáticamente.

#### **Narrativa para los jueces:**

“Con NutriSmart demostramos que comer sano no es caro ni complicado. Queremos que cada familia pueda mejorar su salud sin afectar su economía.”

---

#### **Estrategia de Presentación en el Concurso**

1. **Introducción impactante:** que cada equipo inicie con un dato fuerte o testimonio (“1 de cada 3 jóvenes presenta ansiedad” / “40% de los alumnos en Michoacán hablan o conocen purépecha”).
  2. **Demo en vivo:** aunque sea prototipo sencillo, que los jueces vean funcionar la app en pantalla.
  3. **Narrativa social:** enfatizar que es **para la comunidad y por la comunidad**.
  4. **Visión de futuro:** decir cómo el proyecto puede crecer (ej. integrar IA, expandirse a más escuelas, conectarse con autoridades).
-