



LA CAMPAÑA

Buenas o malas, grandes o pequeñas, los inventos han definido nuestro mundo moderno. ¡Sólo piensa cómo sería nuestra vida sin focos eléctricos, teléfonos, autos, aviones o computadoras!

¿Y ahora qué? ¡Eso te lo dejamos a ti! Pregúntate...
¿Qué puedes inventar para hacer la vida más fácil, el planeta más verde y el mundo mejor?

¡Inventa una tecnología nueva o adaptada y participa del **Desafío Inventa tu Mundo!**

Ashoka GenV y la Fundación Lemelson brindarán apoyo a 50 jóvenes que con sus invenciones busquen generar un **cambio social positivo**, ofreciéndoles asesoramiento, capital semilla, oportunidades de trabajo en red y hasta una beca US\$20,000 dólares.

¡Inventa Tu Mundo! ¡Participa ya!

Las ideas son consideradas a medida que son recibidas y los proyectos pueden ponerse en marcha en cualquier momento. No esperes hasta el final de la convocatoria (**15 de Marzo de 2009**) para enviarnos tu idea.



GUÍA PASO A PASO PARA PARTICIPAR

1) Soñar:

Inventa una nueva tecnología o adapta una existente para mejorar la calidad de vida, hacer que el planeta sea más verde y el mundo mejor. Si necesitas inspiración, puedes ver [aquí](#) algunas historias.

2) Enviar tu idea:

Envíanos tu idea en sólo 200 palabras. Cuéntanos: ¿cuál es tu invento y cómo puede éste crear un cambio social positivo? Si puedes, envíanos una foto de tu prototipo. [¡Envíanos tu idea ahora!](#)

3) Planear:

Una vez que recibimos tu idea y elegimos apoyarla, te enviaremos un Plan de Acción para que puedas aplicar para recibir el capital inicial.



4) Hacer:

Envía tu Plan de Acción y presenta tu proyecto ante un panel de asesores para recibir sugerencias y consejos. Una vez aprobado, recibirás el capital inicial y estarás listo para poner en marcha tu emprendimiento.

¿Qué inventar?

Algunos consejos útiles:

- **iHazlo fácil!**
Ayuda a alguien a hacer algo esencial: obtener agua, cocinar sin una cocina, leer sin electricidad, etc.
- **iHazlo verde!**
Genera energía limpia a partir del sol o del viento. Reduce los residuos y el impacto en el medio ambiente.
- **iHazlo mejor!**
Mejora una tecnología ya existente haciéndola más económica, liviana, más accesible, etc.

iInventa tu mundo!

REGLAS Y CONDICIONES

Las ideas de proyectos son evaluadas a medida que son recibidas y el capital inicial puede ser otorgado en cualquier momento del proceso. La fecha límite para la primera ronda es el 31 de Diciembre de 2008. **La segunda y última ronda cierra el 15 de Marzo de 2009.**

Criterios de elegibilidad

1. El Desafío está abierto a jóvenes de entre 12 y 20 años en Norteamérica y Europa y de 12 a 24 años en el resto del mundo (se solicitará una prueba de edad antes del otorgamiento del capital inicial).
2. Cada participante puede acceder a un máximo de un (1) capital inicial.
3. Cada participante deberá enviar un plan de acción detallando las actividades que serán realizadas y cómo se destinarán los fondos del capital inicial.
4. Cada participante deberá formar un equipo con al menos otros dos jóvenes para calificar para recibir financiamiento.
5. Aquellos participantes menores de 18 años deberán tener el apoyo y autorización de sus padres o tutor para recibir el capital inicial y poner en marcha sus emprendimientos.
6. Las ideas o planes de acción deberán ser enviados antes del 31 de Diciembre en inglés, español o francés para ser considerados en la Primera Ronda, o antes del 15 de Marzo de 2009 para ser considerados en la segunda y última ronda.



Criterios de evaluación

El capital inicial será otorgado a aquellos proyectos que mejor cumplan con los siguientes criterios:

1. **Innovación** – El proyecto utiliza una tecnología nueva o adaptada para afrontar n desafío local o global.
2. **Impacto** – El proyecto tiene el potencial de producir un impacto significativo y mensurable en relación al problema que busca resolver.
3. **Sustentabilidad** – El proyecto tiene el potencial de producir un cambio positivo que continúa en el tiempo. En otras palabras, no se trata de un evento puntual y/o único.
4. **Liderado y dirigido por jóvenes** – Los líderes del proyecto deben tener entre 12 y 20 años (en Norteamérica y Europa) o entre 12 y 24 años (resto del mundo).

Premios adicionales

- **Mesa Redonda sobre Cambio Climático** – un distinguido panel de jurado seleccionará los cinco mejores emprendimientos tecnológicos para participar de una mesa redonda sobre Cambio Climático en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT).
- **Primer Premio** – entre todas las invenciones recibidas, el jurado otorgará a un equipo una beca de US\$20,000 dólares para su educación universitaria.

Pautas generales

1. **Fecha límite** – La primera ronda de recepción de proyectos cierra el 31 de Diciembre de 2008. La segunda y última ronda cierra el 15 de Marzo de 2009. Las ideas y proyectos son considerados a medida que son recibidos. Sugerimos no esperar hasta las fechas límites para enviar las ideas.
2. **Capital inicial** – este Desafío otorgará hasta un máximo de 50 capitales iniciales.
3. **Presentación de proyectos** – Primero, envía una breve descripción de tu idea a través del formulario disponible en: <http://genv.wufoo.com/forms/envia-tu-invento/> Si tu idea cumple con los criterios descriptos anteriormente, te enviaremos un formulario de presentación o "Plan de Acción" para aplicar al capital inicial. Recibimos todo tipo de ideas, incluso si son similares a otras que ya hayan sido presentadas por otros jóvenes.
4. **Para consultas en español escribir a mmansilla@ashoka.org**

Descargo de responsabilidad – Conformidad con restricciones legales

Ashoka GenV cumple en su totalidad con todas las leyes y reglamentaciones de los Estados Unidos, incluyendo las reglamentaciones de la Oficina de Control de Activos Extranjeros, control de exportación y leyes en contra del lavado de dinero. Todos los capitales iniciales serán otorgados sujetos al cumplimiento con



tales leyes. Ashoka no otorgará ningún capital inicial en el caso que hacerlo fuera ilegal. Esto puede prohibir el otorgamiento de capitales iniciales en ciertos países y/o a ciertos individuos o entidades. Todos los destinatarios deberán cumplir con estas leyes en la medida que éstas les apliquen. Ningún destinatario tomará ningún tipo de acción que podría causar la infracción de ninguna ley por parte Ashoka. Además, Ashoka no otorgará ningún capital inicial a compañías involucradas en la promoción del uso del tabaco.

LA ALIANZA DE ASHOKA Y FUNDACIÓN LEMELSON

Inventa tu Mundo es una alianza entre Ashoka GenV y la Fundación Lemelson para inspirar y apoyar a una nueva generación de inventores que utilizan la tecnología para generar un cambio social positivo.

Durante 10 años y en 14 países, Ashoka GenV ha trabajado con jóvenes para poner en marcha más de dos mil emprendimientos sociales liderados por jóvenes. Inventa tu Mundo marca el comienzo de una nueva etapa para Ashoka GenV que nos permite:

- Destacar el rol que las invenciones pueden tener en crear cambio social y;
- Alentar a más jóvenes a generar cambio social a través de inventos.

¿Por qué inventos? Los desafíos más críticos de hoy, tales como el cambio climático y el desarrollo sustentable, son globales y complejos. Requieren de muchas soluciones creativas y audaces. Los inventos por sí solos no van a resolver nuestros problemas, pero sin ellos tampoco podremos atender nuestras necesidades más urgentes.

Con ese espíritu, Inventa tu Mundo busca apoyar a jóvenes inventores para crear un futuro mejor.

Acerca de la Fundación Lemelson

La Fundación Lemelson celebra y apoya a inventores y emprendedores a fin de fortalecer la vida social y económica. Fundada por Jerome Lemelson, uno de los inventores más prolíficos de los Estados Unidos, la Fundación Lemelson utiliza sus recursos para reconocer y celebrar a inventores exitosos, inspirar y acompañar a jóvenes, inventores y emprendedores en sus comunidades; diseminar tecnologías para mejorar la vida de las personas, generar oportunidades emprendedoras, e investigar y compartir información que destaque el valor de las invenciones en la sociedad. Al día de hoy, la Fundación ha donado o comprometido más de US\$140 millones de dólares para lograr su misión.

