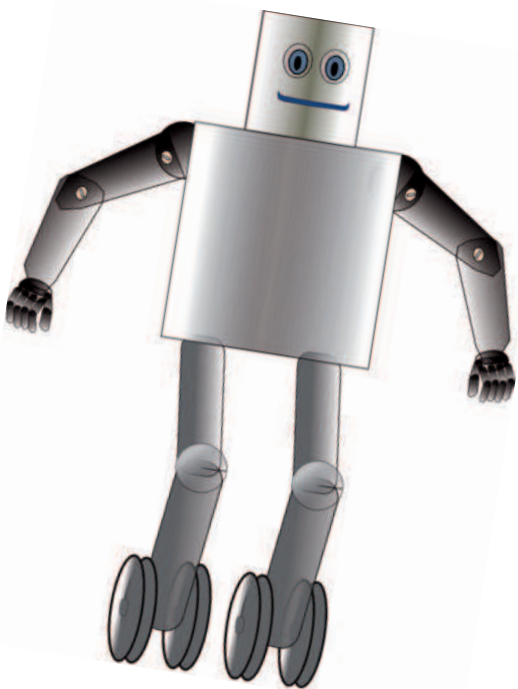




CUADERNO DE LA EMPRESA INNOVADORA

TERCER CURSO DE LA ESO



Este cuaderno pertenece a:

I.E.S.: _____

CURSO 20__ / 20__

Esta obra ha sido desarrollada en primera edición en 2014 y en segunda edición en 2017 por:

- Manuel Blázquez Merino
- Federico Baeza Román

La obra está protegida con Licencia *Creative Commons*



Usted es libre de compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. La licencia le permite poder descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar o modificar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.

El licenciante no puede revocar estas libertades siempre y cuando siga los siguientes términos de la licencia:

- **Reconocimiento** - Debe dar un crédito adecuado, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda o su uso.
- **No Comercial** - Usted no puede usar el material con fines comerciales.
- **Sin obra derivada** - Si modifica, transforma o rehace el material, el material modificado no puede ser distribuido.
- **Sin restricciones adicionales** - No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que esta licencia permita.

Para contactar con los autores, diríjase por email a manuel.blazquez@milnumb.com

CUADERNO DE LA EMPRESA INNOVADORA

INDICE GENERAL

PRIMERA FASE

1. LA EMPRESA INNOVADORA

- 1.1. Formamos la empresa innovadora - ¿Quiénes somos?
- 1.2. Damos de alta nuestra empresa innovadora en la plataforma digital
- 1.3. Trabajamos la Imagen de marca
- 1.4. Diseñamos nuestro logotipo
- 1.5. Nuestras responsabilidades y compromisos en la empresa

2. NUESTRA INNOVACIÓN

- 2.1. Trabajamos qué es Innovación
- 2.2. Hacemos el taller de innovación
- 2.3. Investigamos la innovación
- 2.4. Reforzamos el concepto de Innovación
- 2.5. Buscamos problemas/necesidades y generamos ideas
- 2.6. Aplicamos restricciones a nuestras ideas

3. SELECCIONAMOS Y DESARROLLAMOS LA IDEA INNOVADORA

- 3.1. Elegimos qué queremos construir
- 3.2. El primer boceto
- 3.3. Mejoramos la idea original y realizamos los dibujos
- 3.4. Trabajamos en la imagen de nuestro proyecto

SEGUNDA FASE

4. PLANIFICAMOS LA CONSTRUCCION DE NUESTRA IDEA

- 4.1. La lista de materiales
- 4.2. El presupuesto de materiales
- 4.3. ¿Cuánto cuesta nuestro trabajo?
- 4.4. Hacemos el taller de Planificación
- 4.5. Planificamos las etapas de fabricación
- 4.6. Dibujamos el diagrama de procesos
- 4.7. Planificamos con el diagrama de Gantt
- 4.8. Calculamos el coste de la mano de obra
- 4.9. Comenzamos la fabricación: El diario de incidencias
- 4.10. Documentamos la fabricación
- 4.11. Realizamos el manual de instrucciones de nuestro objeto innovador

5. PONEMOS EN PRÁCTICA EL CONTROL DE CALIDAD DE NUESTRO TRABAJO

- 5.1. Controlamos la calidad de nuestro trabajo
- 5.2. ¿Cuáles son las ventajas y los puntos fuertes de nuestra innovación?
- 5.3. Aplicamos herramientas de control de calidad: Las tablas de mejora e ideales

TERCERA FASE

6. REALIZAMOS NUESTRA PÁGINA WEB

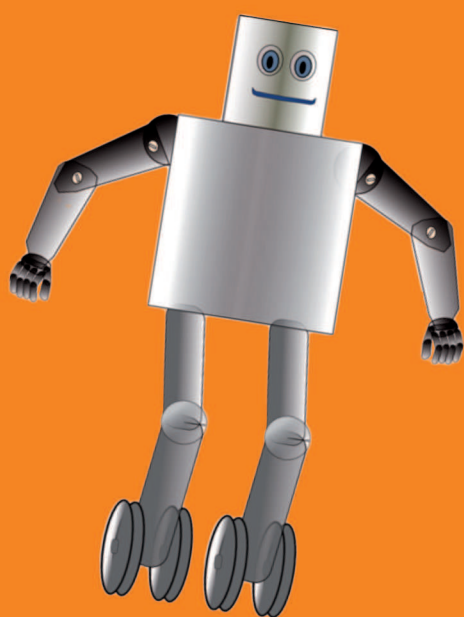
- 6.1. Primer código para la web
- 6.2. Cambia el código y experimenta
- 6.3. Copiamos el texto del código

7. PROTEGEMOS NUESTRAS IDEAS

- 7.1. ¿Podemos proteger nuestras ideas? Taller de Propiedad Industrial e Intelectual
- 7.2. Elaboramos nuestro documento de patente de innovación

Anexo- Solicitud de Patente InnoEscuela

1



La empresa
innovadora

1.1. MONTAMOS NUESTRA EMPRESA INNOVADORA

Presentaos como empresa innovadora

¿Cómo os queréis llamar?

--

Curso	Chicos	Chicas	Edades

¿Cuáles son vuestros objetivos como empresa?

--

¿Cómo crees que tienen que ser las relaciones entre los integrantes de una empresa?

--

Haced una lista de empresas que todos conozcáis y explicar lo que creéis que hacen. Dibujad sus logotipos

--

La ficha de los miembros del equipo

Nombre:

Mis notas del año pasado fueron:

Mis hobbies favoritos son:

--	--	--	--	--

Mis inquietudes laborales y profesionales en el futuro son:

Me dibujo tal y como me veo

¿Qué crees que aportas de positivo a a empresa innovadora?

¿Qué cosas tuyas negativas crees que la empresa innovadora te va a ayudar a mejorar?

Nombre:

Mis notas del año pasado fueron:

Mis hobbies favoritos son:

--	--	--	--	--

Mis inquietudes laborales y profesionales en el futuro son:

Me dibujo tal y como me veo

¿Qué crees que aportas de positivo a a empresa innovadora?

¿Qué cosas tuyas negativas crees que la empresa innovadora te va a ayudar a mejorar?

La ficha de los miembros del equipo

Nombre:

Mis notas del año pasado fueron:

Mis hobbies favoritos son:

--	--	--	--	--

Mis inquietudes laborales y profesionales en el futuro son:

Me dibujo tal y como me veo

--	--

¿Qué crees que aportas de positivo a a empresa innovadora?

¿Qué cosas tuyas negativas crees que la empresa innovadora te va a ayudar a mejorar?

Nombre:

Mis notas del año pasado fueron:

Mis hobbies favoritos son:

--	--	--	--	--

Mis inquietudes laborales y profesionales en el futuro son:

Me dibujo tal y como me veo

--	--

¿Qué crees que aportas de positivo a a empresa innovadora?

¿Qué cosas tuyas negativas crees que la empresa innovadora te va a ayudar a mejorar?

La ficha de los miembros del equipo

Nombre:				
Mis notas del año pasado fueron:				
Mis hobbies favoritos son:				
Mis inquietudes laborales y profesionales en el futuro son:			Me dibujo tal y como me veo	
¿Qué crees que aportas de positivo a a empresa innovadora?				
¿Qué cosas tuyas negativas crees que la empresa innovadora te va a ayudar a mejorar?				

Nombre:				
Mis notas del año pasado fueron:				
Mis hobbies favoritos son:				
Mis inquietudes laborales y profesionales en el futuro son:			Me dibujo tal y como me veo	
¿Qué crees que aportas de positivo a a empresa innovadora?				
¿Qué cosas tuyas negativas crees que la empresa innovadora te va a ayudar a mejorar?				

1.2. DAMOS DE ALTA NUESTRA EMPRESA INNOVADORA EN LA PLATAFORMA DIGITAL

Ingresad vuestro perfil de empresa y vuestros datos en la plataforma y anotad los datos que os servirán en un futuro. Esta será vuestra ficha de empresa.

FICHA DE EMPRESA

Los nombres de cada usuario en la empresa son:

Nombre del componente	Nombre de usuario

La dirección de correo electrónica de la empresa es:

Correo electrónico de la empresa	Contraseña para el correo

Los datos de correo electrónico de cada miembro de la empresa son:

Nombre del componente	Nombre de correo electrónico	Contraseña de correo

Las direcciones URL reservadas para vuestra empresa son:

Dirección URL para vuestro blog corporativo	
Dirección URL para vuestro espacio web	

Recordad que la contraseña para operar en el blog y en el espacio web es el mismo que el de vuestro correo electrónico de empresa.

1.3. TRABAJAMOS LA IMAGEN DE MARCA

La imagen de marca, también llamada imagen corporativa, son un conjunto de elementos gráficos que define la empresa. En cierto modo, el conjunto de logotipos, gráficos y dibujos y sobre todo, los colores que una empresa utiliza, sirven para que el público reconozca la marca incluso mediante el logotipo. Esta es una parte importante de definición de cómo queréis que os reconozcan.

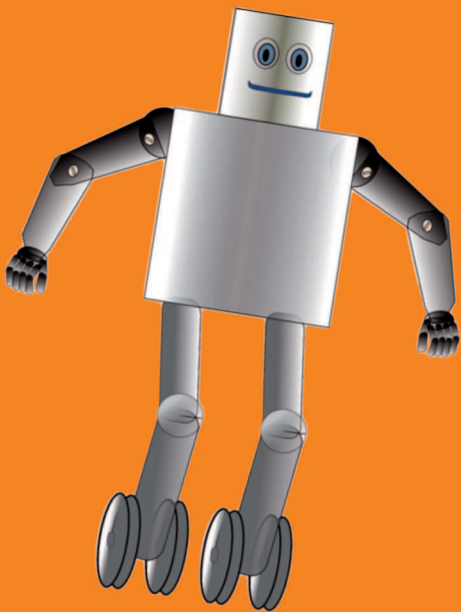
Antes de iniciaros en el diseño de vuestros logotipos y de elegir los colores, realizad el taller de Imagen de Marca.

¿Qué hemos aprendido en el Taller de Imagen de Marca? ¿Qué ideas nos ha aportado para iniciar el diseño de nuestra marca?

1.4. DISEÑAMOS NUESTRO LOGOTIPO

Diseñad y dibujad un logotipo para vuestra organización. Elegid bien los colores y las formas y sobre todo, seguid los consejos que habéis aprendido en el Taller de Marca. ¿Cuál es su significado? ¿Qué os ha inspirado?

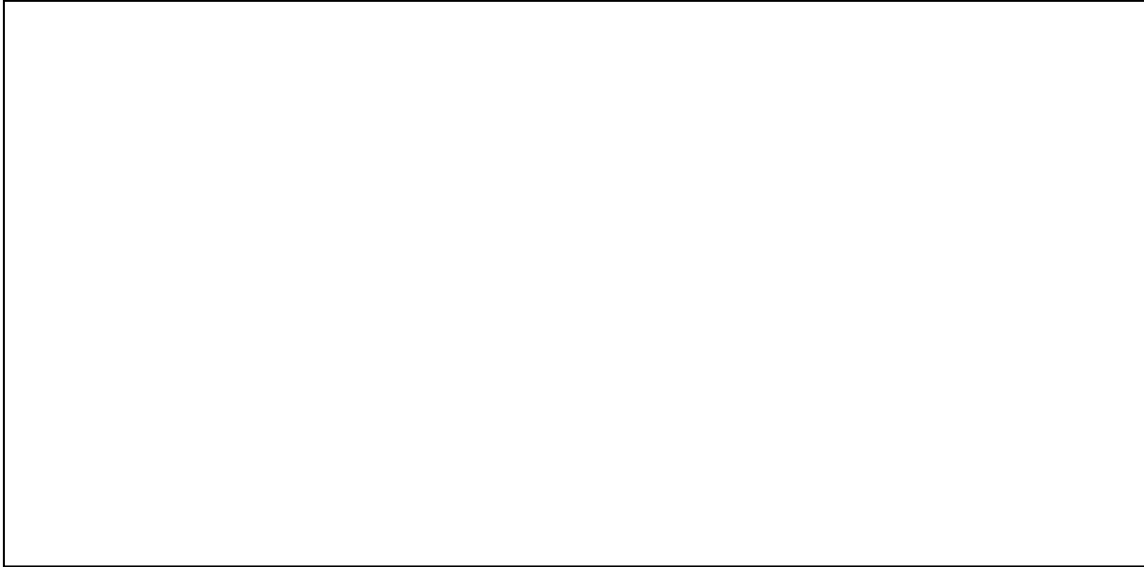
2



Nuestra
innovación

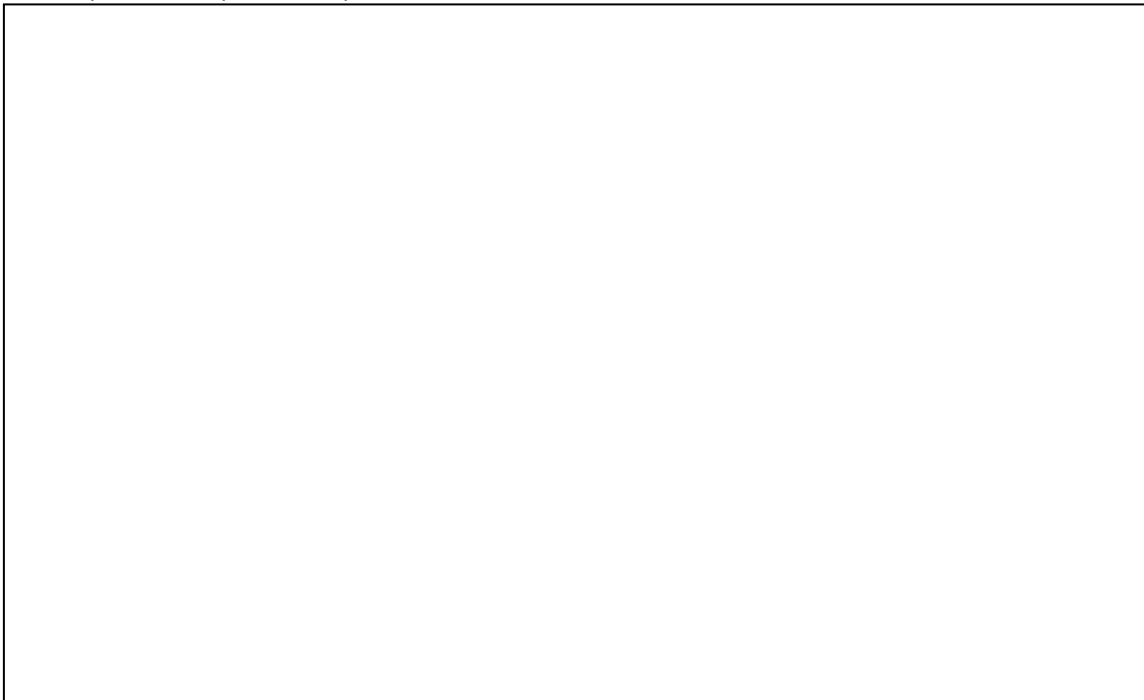
2.1. REFLEXIONAMOS ANTES DE INNOVAR

Reuníos en equipo y tratad de discutir sobre las cosas positivas y las cosas negativas que ha traído consigo la Tecnología al mundo en el que vivís. En este tipo de reuniones uno de vosotros ha de anotar todas las cosas que se digan. Después haced un resumen de lo que habéis discutido y transcribidlo a este espacio.



2.2. HACEMOS EL TALLER DE INNOVACIÓN

Entre el material que tenéis en vuestro espacio en la plataforma digital, trabajareis con vuestro profesor el concepto de innovación y qué ha supuesto para la humanidad la creación de innovaciones a lo largo de nuestra historia. Tomad [nota](#) en el siguiente espacio de las ideas más importantes que crees que se tratan en el taller.



2.3. INVESTIGAMOS LA INNOVACIÓN

En el taller habéis aprendido el concepto de innovación y lo que supone como beneficio. Ahora os toca investigar por vuestra cuenta ejemplos de innovación.

En este curso nos vamos a centrar en recordar todo lo que habéis aprendido en las áreas de la mecánica y estructuras y vamos a incorporar elementos eléctricos y electrónicos para desarrollar vuestra innovación. A continuación, vais a realizar una investigación de campo de las principales innovaciones llevadas a cabo en los campos del aprovechamiento de la energía, la electricidad y la electrónica. Vuestro equipo tratará de encontrar ejemplos a lo largo de la historia de la Humanidad en la que la introducción de una innovación ha supuesto un avance tecnológico, científico o social. Indicad el contexto histórico, describid la innovación en los siguientes cuadros e incorporad una pequeña fotografía relacionada con el tema o un dibujo que aluda a la innovación descrita.

Área técnica	EL USO RACIONAL DE LA ENERGÍA
	[Pega aquí una fotografía o un dibujo alusivo]

Área técnica	LA ELECTRICIDAD
	[Pega aquí una fotografía o un dibujo alusivo]

Área técnica

LA ELECTRÓNICA

[Pega aquí una fotografía o un dibujo alusivo]

Área técnica

LAS COMUNICACIONES

[Pega aquí una fotografía o un dibujo alusivo]

Área técnica

LOS ORDENADORES Y LA INFORMÁTICA

[Pega aquí una fotografía o un dibujo alusivo]

2.4. REFORZAMOS EL CONCEPTO DE INNOVACIÓN

Tras trabajar el taller de Innovación e investigar sobre la innovación en diversas áreas de la Ciencia y la Técnica, demostrad que entendéis el concepto. Describid lo que entendéis por INNOVACIÓN

Lo que entendemos sobre Innovación es...

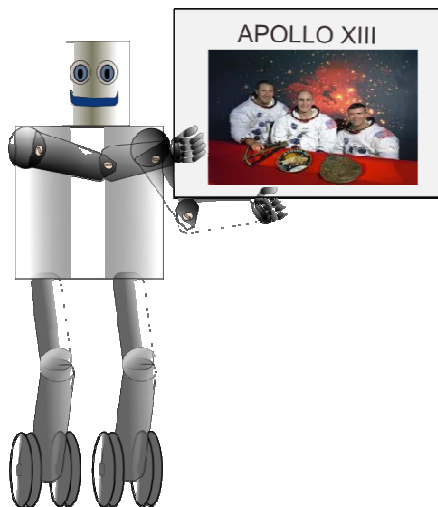
2.5. UNA HISTORIA QUE NOS INSPIRA

En el material de Primer ciclo, aprendisteis a buscar necesidades y crear ideas. En su momento, aplicasteis la técnica del *Brainstorming* o “Lluvia de ideas” para generar una gran lista de ideas. Esta técnica es muy empleada por las empresas cuando necesitan dar una solución a un problema. A menudo los problemas se resuelven de forma sencilla pero otras veces la solución resulta compleja.

Observad esta historia real. Mediante el programa Apolo de la NASA, el hombre fue capaz de ir a la Luna hasta en seis ocasiones con las misiones Apolo 11, 12, 14, 15, 16 y 17. Sólo una, el Apolo 13, tripulada por 3 astronautas (Lovell, Swigert y Heise), no llegó a posarse en la Luna porque en el viaje de ida explotó uno de los tanques de oxígeno líquido del módulo de servicio. La misión entonces cambió radicalmente: el objetivo no era posarse en la Luna sino devolver a los tres astronautas sanos y salvos a la Tierra.

En pocos minutos, el mando central en Houston pudo darles las nuevas coordenadas para acercarse a la Luna y con el impulso de su gravedad, tomar de nuevo rumbo a la Tierra, pero el problema mayor es que la propia respiración de los astronautas en un módulo tan pequeño estaba haciendo aumentar el nivel de dióxido de carbono en su interior. El filtro de CO₂ se había dañado y la atmósfera en la nave se hacía cada vez más irrespirable. Había que pensar de qué forma evacuar el dióxido de carbono y sustituirlo por oxígeno respirable.

Se reunieron entonces varios ingenieros en la Tierra y pusieron encima de una mesa todos los objetos que había dentro de la nave y realizaron, sin darse cuenta, un *brainstorming*, es decir,



se pusieron a buscar una solución para inventar un sistema de filtrado de CO₂ que pudiera mantener vivos a la tripulación. Y los ingenieros de tierra pudieron improvisar una forma de unir unos contenedores con una manguera, un calcetín y cinta aislante para evacuar el gas nocivo, reconduciendo con otra manguera el aire respirable. Los tres astronautas pudieron volver a la Tierra.

Esta historia, que ha inspirado a mucha gente para nunca rendirse ante las adversidades, ha de servir para observar vuestro entorno y dar soluciones. Haced una lista de ideas y comparad sus ventajas e inconvenientes.

2.6. RESTRINGIMOS LA LISTA DE IDEAS

Pensad ahora que necesitáis aplicar tres restricciones a las ideas:

- a) El objeto tiene que ser factible, es decir, se ha de poder fabricar,
- b) El objeto tiene que funcionar con electricidad y,
- c) El objeto tiene que disponer de algún control electrónico

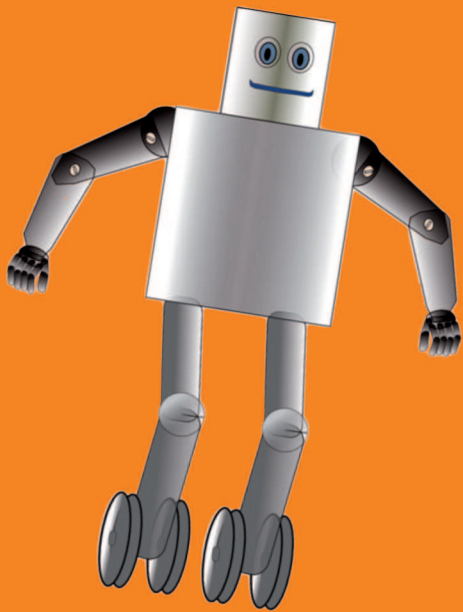
Así la lista ha quedado reducida a estas tres ideas. Dadle otra vuelta a cada una de ellas para ayudaros en la valoración. Tratad de hacer un esquema o un boceto de cada una de ellas, escribid breves notas en cada uno de los espacios. No tratéis de organizar la información que pensáis sobre cada uno de los objetos

OBJETO DE LA IDEA 1:

OBJETO DE LA IDEA 2:

OBJETO DE LA IDEA 3:

3



Seleccionamos y
desarrollamos
la idea innovadora

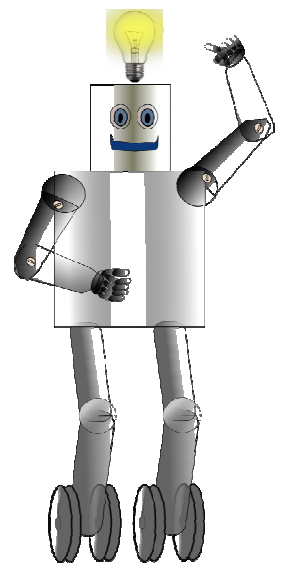
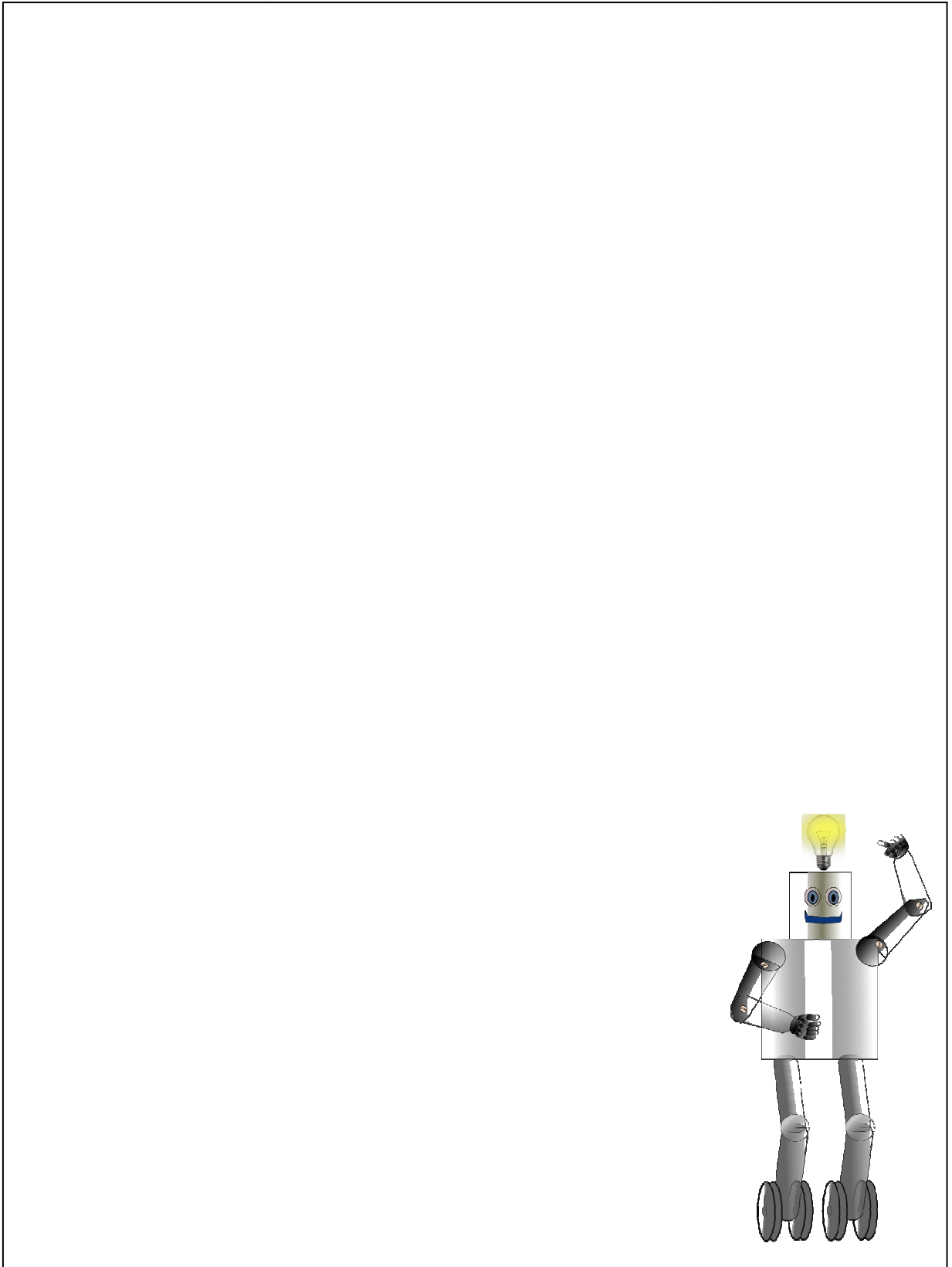
3.1. ELEGIMOS QUÉ QUEREMOS CONSTRUIR

Una vez que habéis dejado la lista reducida a tres ideas, es la hora de analizarlas una a una para elegir la definitiva. Es un momento crucial en vuestro trabajo. Contestad a las siguientes preguntas y añadid algún criterio que consideréis importante: En la columna "E" escribid una breve respuesta mientras que en la columna "C" dad una nota entre 0 y 10 a modo de calificación.

Criterio	Idea 1: _____		Idea 2: _____		Idea 3: _____	
	E	C	E	C	E	C
¿Qué grado de dificultad nos supone fabricar esta idea?						
¿Qué grado de utilidad supone para la sociedad esta idea?						
¿Esa utilidad se traduce en unos beneficios fáciles de explicar y comprender?						
¿Tiene un desarrollo técnico complejo y necesitaréis ayuda del profesor?						
¿Será fácilmente vendible, aplicable? ¿Y usable?						
¿Es grande, mediano o pequeño el volumen de posibles beneficiarios de esta idea?						
¿Necesita un desarrollo técnico complejo?						
¿La propiedad de este producto se podría proteger con facilidad? (patentes, modelos de utilidad, secreto notarial)						
¿Es grande el coste económico para fabricar la idea?						
VALORACIÓN NUMERICA	SUMA IDEA 1		SUMA IDEA 2		SUMA IDEA 3	

3.2. EL PRIMER BOCETO

Acabáis de elegir vuestra idea innovadora. Ahora haced un pequeño dibujo a modo de boceto sobre en qué consiste. El dibujo es de estilo libre y podéis hacer todos los comentarios en torno al dibujo que necesitéis para explicar la idea.



3.3. MEJORAMOS LA IDEA ORIGINAL Y REALIZAMOS LOS DIBUJOS

Contestad ahora a este cuestionario para tratar de mejorar la idea. No obstante, es mejor que os deis un tiempo y discutáis sobre esta cuestión. Acceded en los próximos días al foro de la plataforma virtual, abrid un tema de conversación, por ejemplo "*Mejoras en la idea original*" y empezad a comentar. Con un poco de esfuerzo seguro que conseguís llegar a alguna conclusión sobre una posible mejora.

Cuando consideréis que habéis acabado la discusión en el foro, acceded al área particular de vuestra empresa o equipo y rellenad el formulario de este punto donde encontrareis las preguntas.

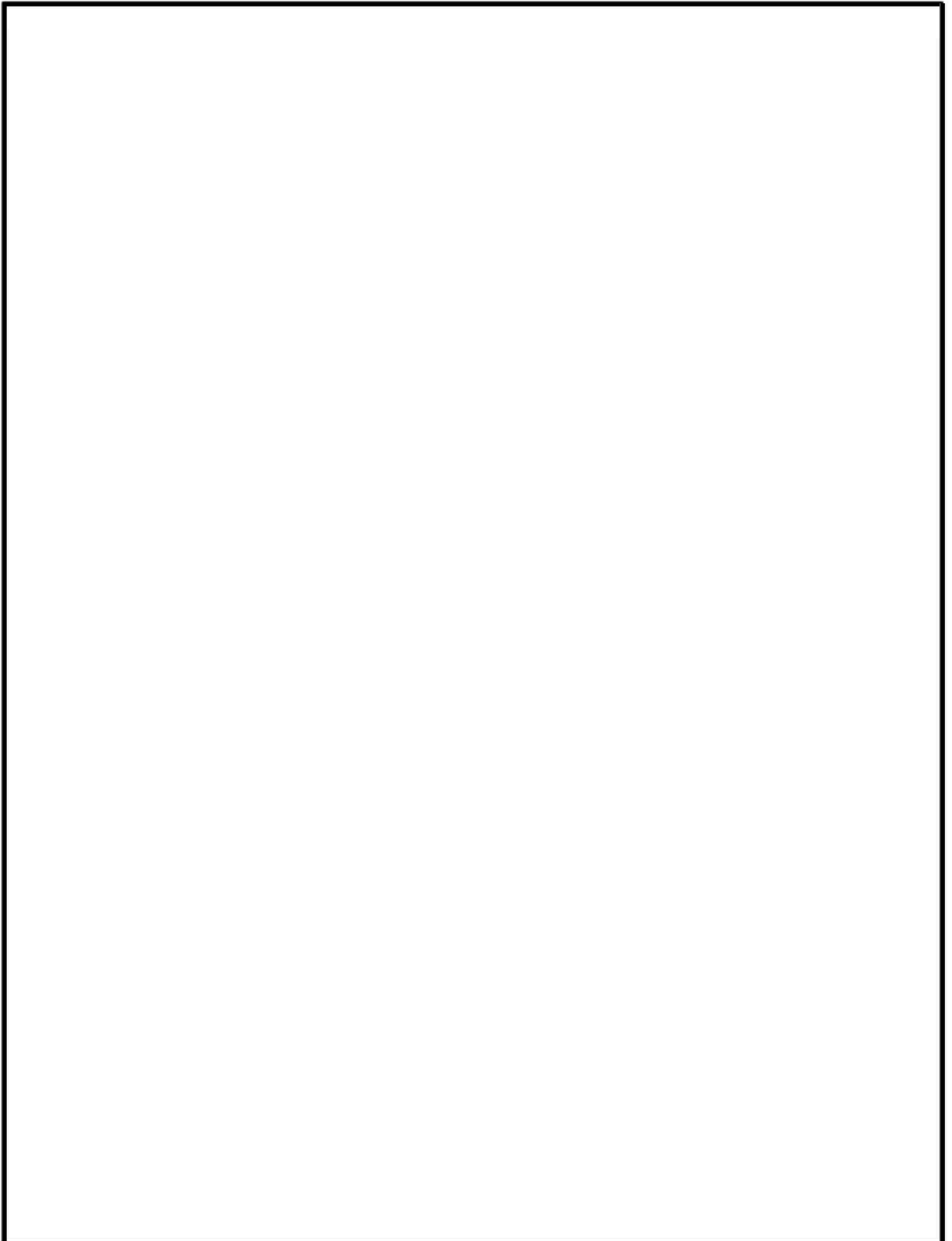
¿Cumple vuestra idea innovadora las funciones que habíais pensado originalmente?

¿Podría mejorarse si se le añadiera algo más? ¿El qué?

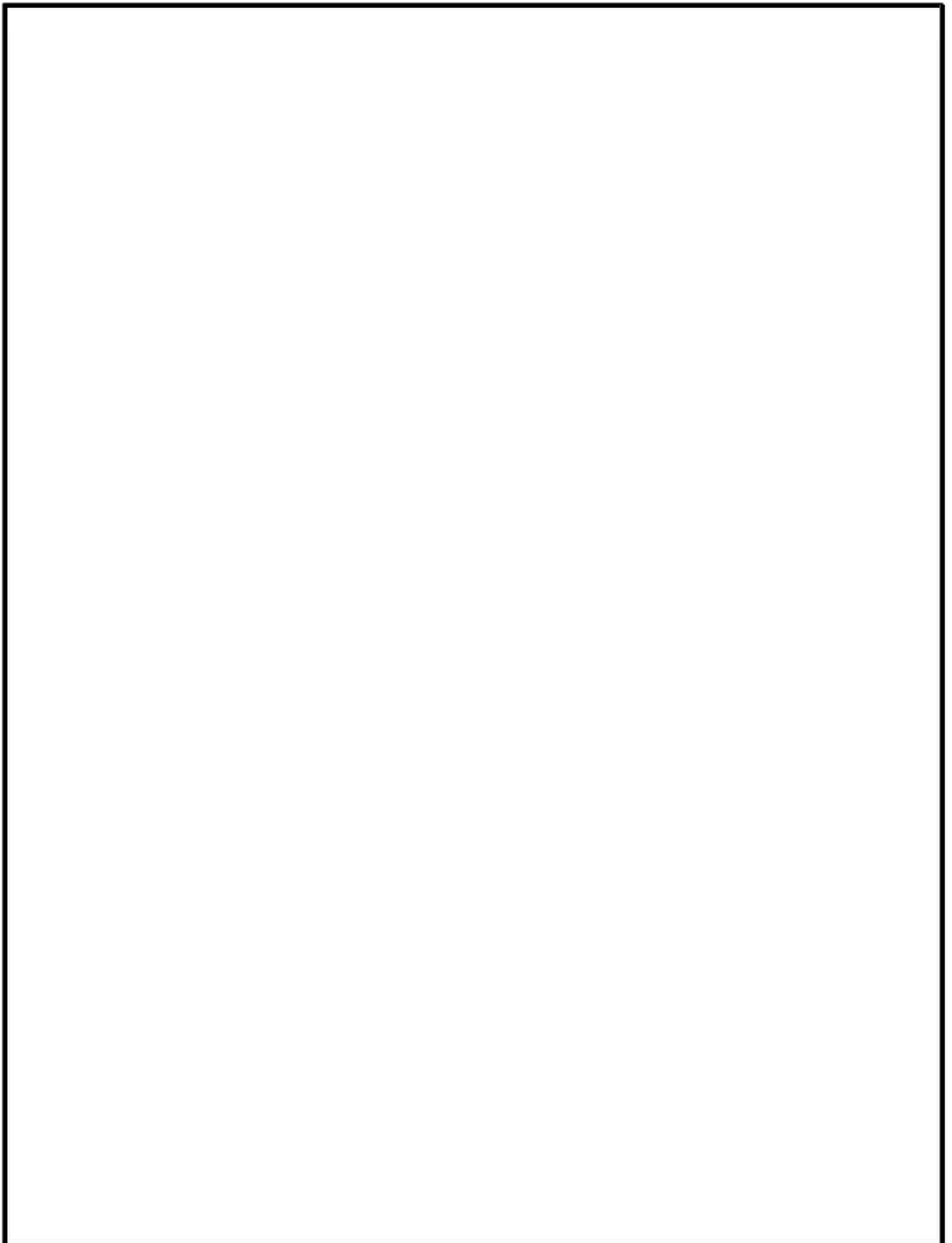
¿Sería muy complejo poner en práctica las nuevas mejoras?

¿Serían muy caras las nuevas mejoras? ¿Qué opina vuestro profesor?

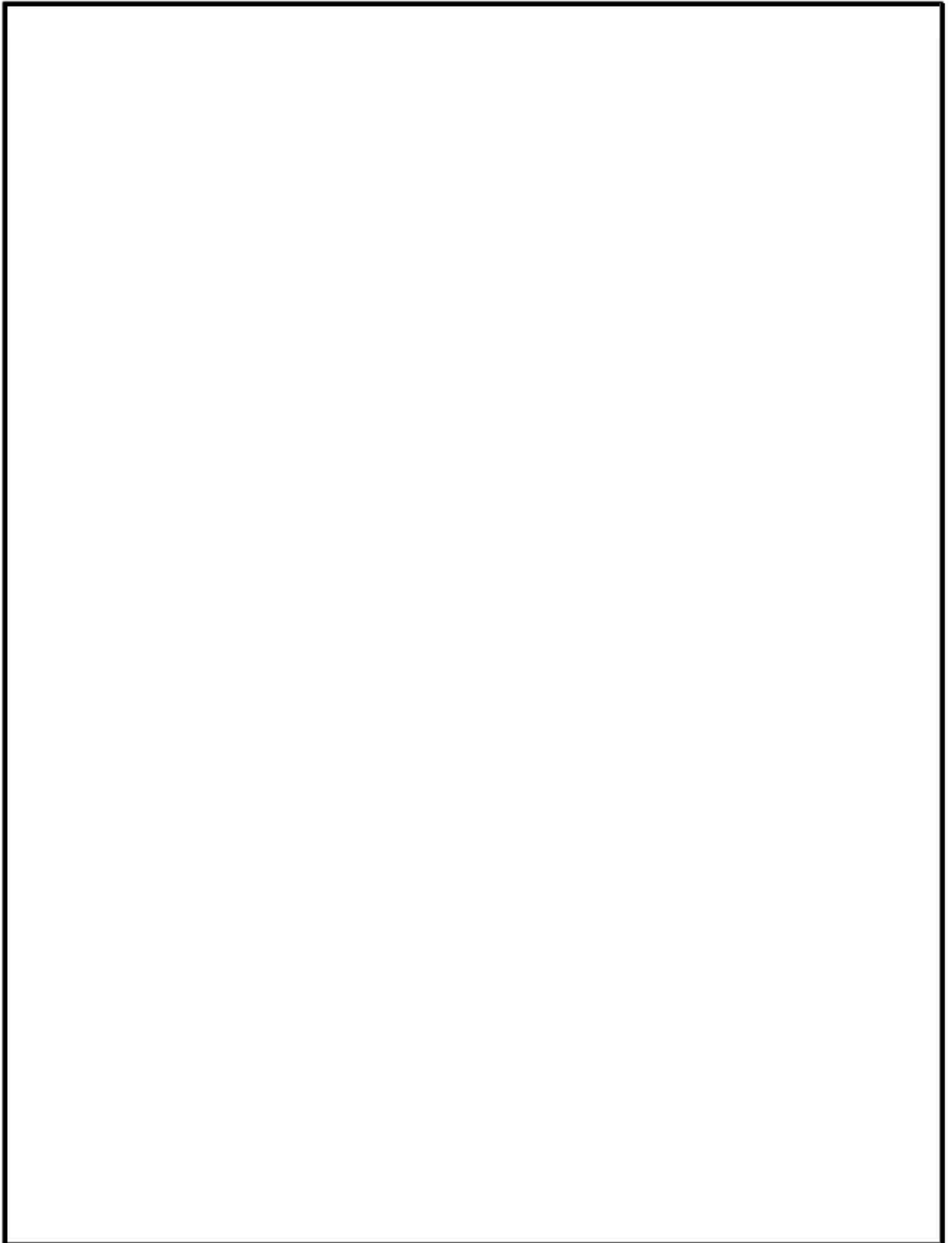
Ahora ya tenéis claro que es lo que vais a fabricar. Por tanto, utilizad los planos siguientes para diseñar el aspecto de vuestra idea. En el dossier, tenéis dos planos disponibles pero haced cuantas copias hagan falta para dejar la idea clara.



	FECHA	NOMBRE	FIRMA	I.E.S. _____
Dibujado por:				_____
Comprobado por:				_____
Escala:	Título			Versión

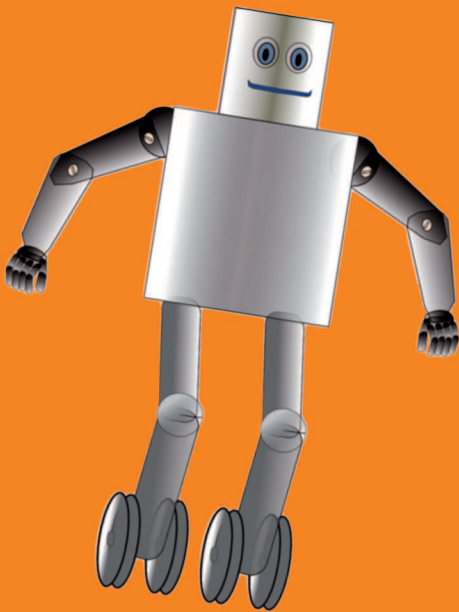


	FECHA	NOMBRE	FIRMA	I.E.S. _____
Dibujado por:				_____
Comprobado por:				_____
Escala:	Título			Versión



	FECHA	NOMBRE	FIRMA	I.E.S. _____
Dibujado por:				_____
Comprobado por:				_____
Escala:	Título			Versión

4



Planificamos la
construcción
de nuestra idea

4.3. ¿CUÁNTO CUESTA NUESTRO TRABAJO?

Para conocer el precio final de cualquier producto es necesario evaluar lo que cuestan los materiales, la mano de obra, etc. Además tenéis que contar con que el precio final del objeto ha de cubrir los gastos de fabricación, el coste de la mano de obra para pagar los salarios y tenéis que añadir un beneficio. Las empresas utilizan el beneficio para repartirlo entre sus propietarios o para invertirlo en mejorar la empresa.

En el caso de valorar el coste del trabajo del personal, una de las partidas que siempre hay que tener en cuenta es el coste de la mano de obra. Para conocer su coste económico es necesario responder lo más preciso posible a dos cuestiones:

- a) ¿Cuánto cuesta la mano de obra por hora trabajada?
- b) ¿Cuántas horas se han de invertir para realizar el trabajo?

4.3.1. El cálculo de la mano de obra

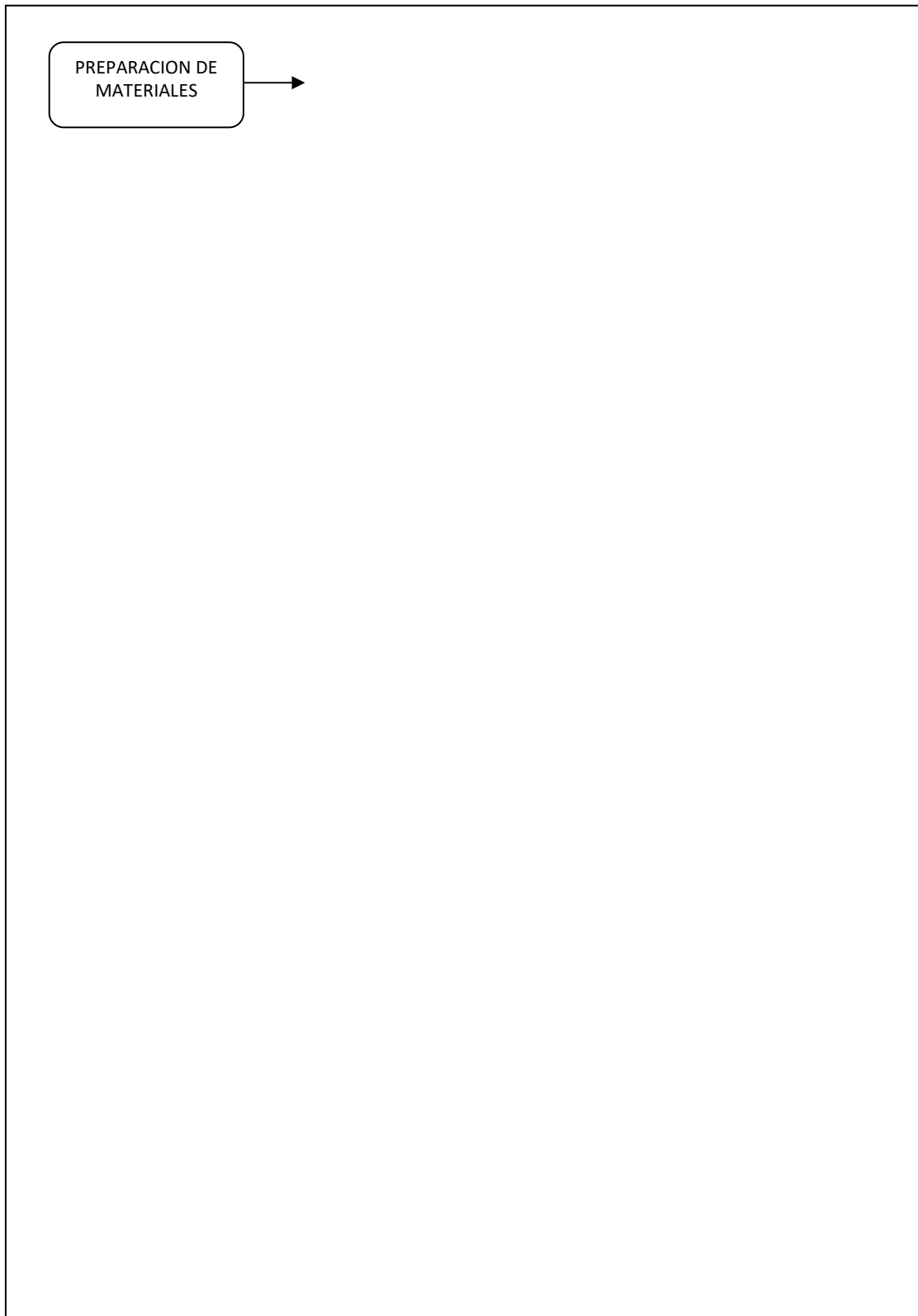
La primera tiene fácil respuesta ya que se trata de estimar el salario por hora de cada uno de los miembros de la empresa. Quizás queráis simplificar a un modelo en el que todos los miembros repercutan un coste igual sea cual sea el tipo de trabajo que hacen, por ejemplo 7 euros por hora trabajada, lo que supone un total de 35 euros por hora si sois 5 componentes.

Si lo que queréis es simular lo que ocurre en la industria o en las empresas, cada uno de los componentes asumirá una o dos responsabilidades, con lo que los costes por hora serán diferentes. Por ejemplo, si las responsabilidades aceptadas por cada uno de los miembros son la de diseñador-delineante, operario de montaje, dirección de obra, técnico de planificación, etc., los costes podrían ser respectivamente de 7 €/hora, 5 €/hora, 10 €/hora. Elegid el modelo que más se adapte a vuestra organización y calculad en el siguiente cuadro el coste de mano de obra. Preguntad a vuestro profesor para realizar estos cálculos.

Proponemos el coste-hora de nuestro trabajo

4.6. DIBUJAMOS EL DIAGRAMA DE PROCESOS

Ahora realizad el diagrama de flujo o diagrama de procesos utilizando los símbolos y formas aprendidos en el Taller de Planificación.



4.7. PLANIFICAMOS CON EL DIAGRAMA DE GANTT

Presenta el diagrama de Gantt sobre la siguiente plantilla, sombreando sobre la cuadrícula la duración de las diferentes etapas.

Nº de etapa	Línea temporal → Una cuadrícula = _____ horas
1.0	

4.10. DOCUMENTAMOS LA FABRICACIÓN

A medida que lleváis a cabo la fabricación siguiendo el plan establecido, es muy adecuado que se documente la evolución mediante fotografías tomadas en diferentes momentos. Pegad a continuación alguna fotografía que muestre cómo vais avanzando.

Foto de preparación de materiales

Foto 1 de fabricación

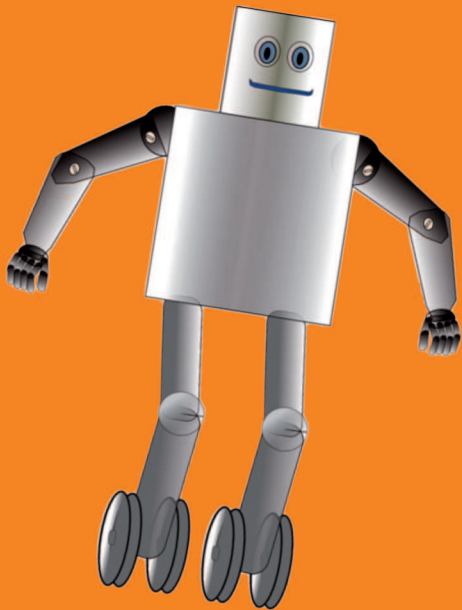
Foto 2 de fabricación

Foto 3 de fabricación

Foto 4 de fabricación

Foto del objeto de innovación al
finalizar la fabricación

5



Ponemos en práctica
el control de calidad
de nuestro trabajo

5.1. CONTROLAMOS LA CALIDAD DE NUESTRO TRABAJO

Habéis acabado de fabricar el proyecto y ahora es el momento de evaluar tanto el objeto como vuestro trabajo. Responded a las siguientes preguntas del siguiente cuestionario, sombreando la escala. La nota mínima supone marcar solo el cuadro de la izquierda mientras que el máximo grado de similitud corresponde con el sombreado de todos los cuadros hasta el de la derecha.

1. ¿Cuál es el grado de similitud de vuestra idea original y del objeto innovador que habéis construido?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2. ¿Creéis que el número de modificaciones incorporadas a lo largo de la fabricación se han debido a que el equipo no ha pensado bien en el diseño inicial?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

3. ¿Cuál es el grado de satisfacción del equipo con la finalización del proyecto?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

4. ¿Qué mejorarías en el diseño original para que resultara un mejor producto?

5. ¿Ha sido equitativa la implicación de todos los miembros de la empresa?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

6. ¿Se han comprometido por igual todos los miembros de la empresa?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

7. ¿Creéis que el objeto innovador habría resultado mejor si hubierais trabajado más en el diseño y en la fabricación?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

8. ¿Creéis que el objeto innovador habría resultado mejor si hubierais contado con mejores herramientas y materiales?

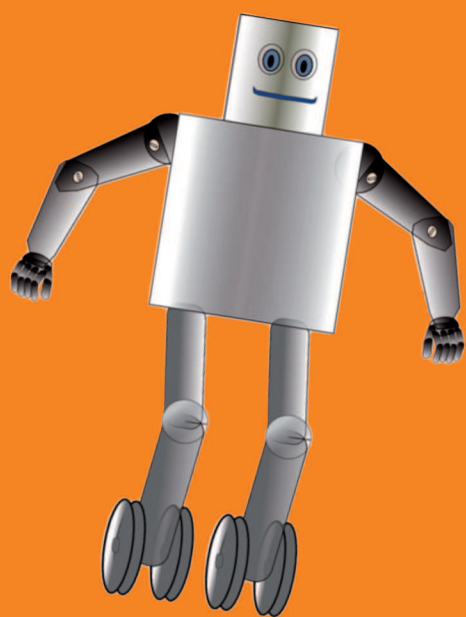
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

9. Indicad en líneas generales qué ha sido lo mejor y lo peor del trabajo en equipo:

Lo mejor ha sido: _____

Lo peor ha sido: _____

6

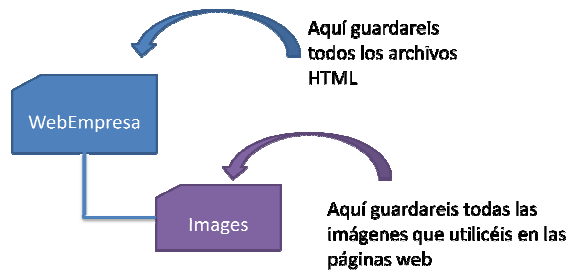


Realizamos
nuestra página web

6.1. PRIMER CÓDIGO PARA LA WEB

Cómo ya has aprendido en clase de Tecnología, hacer una página web consiste fundamentalmente en escribir código HTML, por lo tanto, vas a generar un archivo de texto que después será interpretado por un navegador web como Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari o Microsoft Explorer.

Lo primero es tener clara la estructura de archivos. Para ello, elige una ubicación en tu ordenador y crea una carpeta donde incorpores todos los elementos de la web, que puedes llamarla "WebEmpresa". A partir de aquí, forma la siguiente estructura:



Para hacer la página web podéis utilizar un editor HTML, pero una vez que conozcáis el código se puede emplear un editor de texto cualquiera. Empezar abriendo el "Bloc de Notas" o cualquier editor de texto y escribid el siguiente código. Observad que aunque escribáis todo, en azul aparece la parte del código que se encuentra en el HEAD es decir, la parte que no se ve. Todo lo que queráis que se vea se encuentra escrito entre las etiquetas BODY en negro.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Nuestra innovación</title>
<style type="text/css">
<!--
body,td,th {color: #333333;
}
body {background-color: #FFFF99;
}
-->
</style></head>
<body>
<h1 align="center">AQUI PONED EL NOMBRE DE VUESTRA EMPRESA</h1>
<h2 align="center">Aquí podéis poner un slogan que os defina</h2>
<hr />
<h4>Aquí podéis escribir un breve texto con vuestras actividades</h4>
<hr />
<div style="font:'Times New Roman', Times, serif">
<h2>Escribid el nombre de vuestro objeto innovador</h2>
<!--En la siguiente línea tenéis que sustituir el archivo robot.png por una imagen del objeto innovador -->
</div>
<hr />
<p>Esto es un espacio de texto donde podéis escribir todo lo que queráis para describir vuestro objeto innovador</p>
<p>Cada párrafo tiene que ir entre las dos etiquetas p y podéis poner todos los que queráis para que la explicación sea suficientemente clara.</p>
</body>
</html>
```


6.2. CAMBIA EL CÓDIGO Y EXPERIMENTA

Una vez que habéis escrito el código anterior, donde se muestra un ejemplo muy sencillo con texto e imágenes, observad cómo queda en un navegador. Para ello, primero tenéis que guardar el archivo de texto, por ejemplo, como "home.html" en la carpeta de "WebEmpresa". Recordad guardar igualmente la imagen que queréis que aparezca en la carpeta "Images" y escribid su nombre exactamente igual en la línea de código correspondiente.

Ahora, al hacer doble clic sobre el archivo vuestro navegador habitual se abrirá y os mostrará la página web. Observad como quedaría el código en la siguiente imagen.



Ahora, cambiad todo lo queráis en la web, como:

- Los textos para adaptarlos al contenido que queráis mostrar,
- El color de fondo de la página,
- El color, tipo y tamaño de la letra
- La imagen y su posición en la página
- Los separadores horizontales.

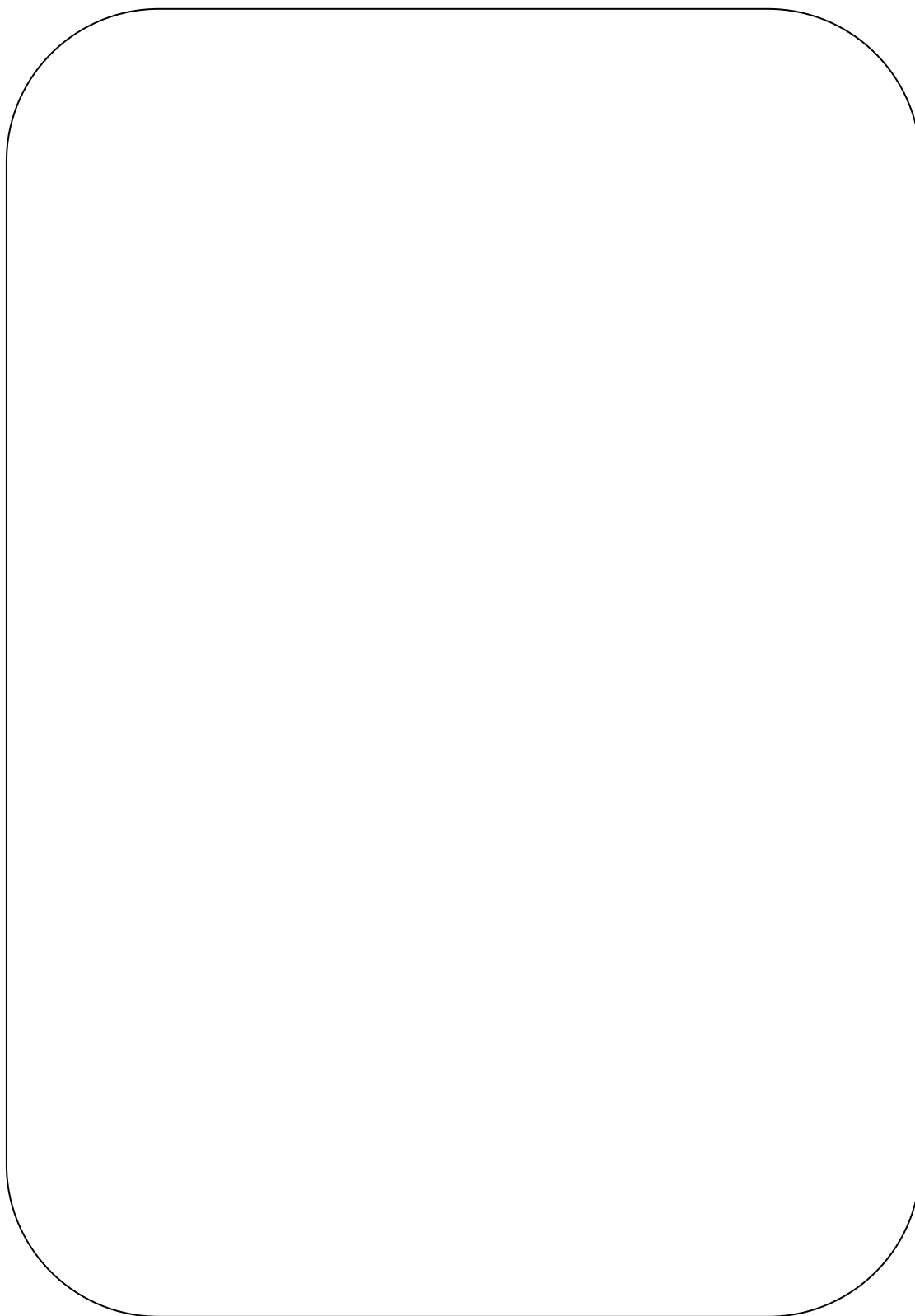
Tratad de investigar que son las listas e implementadlas en el código. Este recurso es muy útil para navegar en vuestra web si vais a crear varias páginas.

Si os atascáis pedid ayuda a vuestro profesor.

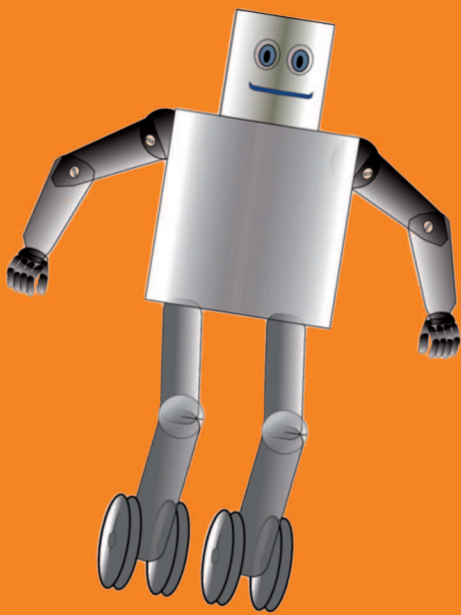
Cuando tengáis lista la página web, subid la web a vuestro espacio de publicación en la plataforma digital. Con ello, no solamente tendréis guardado vuestro trabajo sino que además podréis publicar la web en Internet para que todo el mundo pueda ver vuestra innovación y saber más de vuestra empresa.

6.3. COPIAMOS EL TEXTO DEL CÓDIGO

Copiad el código HTML de vuestra web y escribid cuantos comentarios sean necesarios para que recordéis la utilidad de cada línea o expresión.

A large, empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for pasting HTML code and adding comments. The box is centered on the page and occupies most of the lower half of the document.

7



Protegemos
nuestras ideas

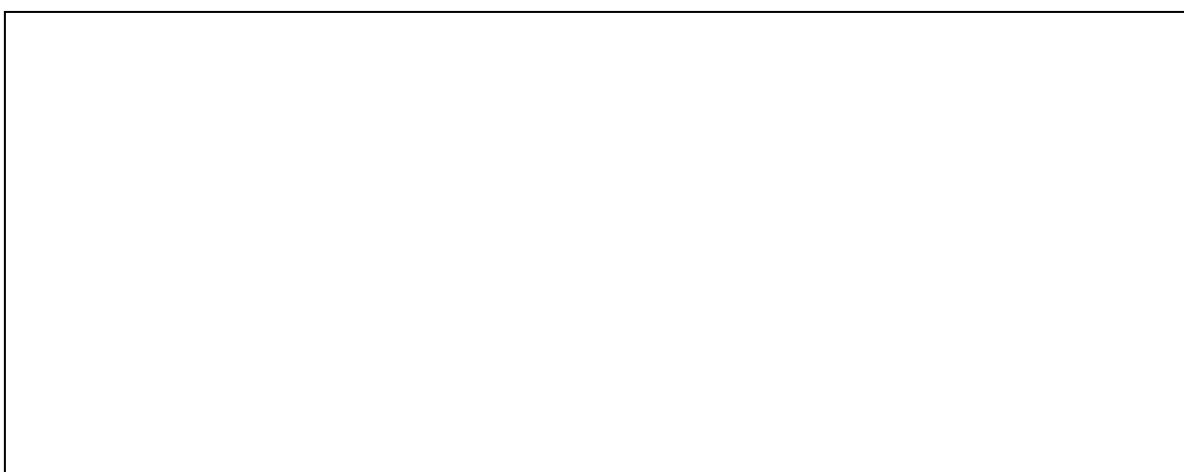
7.1. LA PROTECCIÓN DE LAS INNOVACIONES

Vuestras ideas son útiles y por ello han de protegerse. De esto se encargan las leyes de Propiedad Industrial, para los objetos innovadores y las invenciones, y la Propiedad Intelectual, para proteger las creaciones artísticas y literarias.

Para saber más sobre el proceso de protección de las ideas y los objetos, visionad el Taller de Protección de Innovaciones.

7.2. ¿QUÉ QUEREMOS PROTEGER?

El objeto que habéis diseñado contiene una innovación. Esta es la parte más importante que hay que proteger y ha de estar suficientemente clara. En el siguiente cuadro, anotad todos los puntos que consideréis importantes para reivindicarlos como de creación propia. Estos son anotaciones cuya explicación tendréis que ampliar en el documento de patente.



7.3. INVESTIGAMOS QUE EXISTE

Seguramente vuestro objeto innovador se ha basado en un objeto o sistema existente. Y también es probable que existan objetos parecidos o que tengan una utilidad similar. Haced una búsqueda en Internet sobre objetos o innovaciones similares a la vuestra y describidlos. Estos objetos pertenecen a lo conocido como Estado de la Técnica o Estado del Arte. Ampliad esta información en el documento de patente.

Para que no se escape ningún dato, vais a elaborar una base de datos con la información de búsqueda. La base de datos contará, al menos, con los siguientes campos:

- Nombre de la invención
- Nombre del inventor o empresa inventora
- Fecha de invención
- Breve resumen de la invención

Los datos que habéis grabado en la base de datos podrán ser incorporados en la solicitud de patente. Ahora desarrollad vuestro propio documento de patente Utilizando cuantas páginas os hagan falta. No se os olvide firmar el documento.

InnoEscuela 3.0

SOLICITUD DE PATENTE DE INNOVACIÓN

Datos de los solicitantes

Fecha de presentación:

Solicitantes e inventores:

Dirección web:

Datos del centro de enseñanza

Nombre:

Dirección

Teléfono:

Dirección web:

Título de la innovación:

Breve resumen de la innovación

Dibujo descriptivo de la innovación

Descripción del Estado del Arte

Descripción textual de la innovación

Descripción de la innovación – Dibujos

Reivindicaciones

A quien pueda interesar, por el presente documento, los miembros de la empresa de innovación firman esta solicitud de patente, asegurando que todo lo que aquí ha sido escrito es verídico y corresponde con una idea original.

LA EMPRESA DE INNOVACIÓN

(Firma de todos los miembros de la empresa de innovación)

[Localidad]

[Día Mes Año]

