

# Desarrollando la siguiente generación de emprendedores de alto impacto

# ‘TrepCamp es uno de los principales programas de emprendimiento de alto impacto en el mundo



Es el principal programa de formación emprendedora dentro las iniciativas del Consejo México-Estados Unidos para el Emprendedurismo y la Innovación (MUSEIC), cuyo enfoque principal se centra en el emprendedor y en desarrollar las competencias necesarias para ayudar a sus participantes a convertirse en emprendedores exitosos.

**+13,500 estudiantes**

capacitados en programa básico

**+800 estudiantes**

capacitados en programa avanzado en Estados Unidos.

# Actualmente contamos con la participación de más de 25 universidades en más de 10 estados del país:



# ‘TrepCamp cuenta con una metodología sólida y única basada en el Modelo de Competencias Emprendedoras™

-Metodología desarrollada por **Impulsa Business Accelerator**, producto de años de investigación y trabajo con emprendedores de alto impacto en los ecosistemas de innovación más avanzados del mundo.

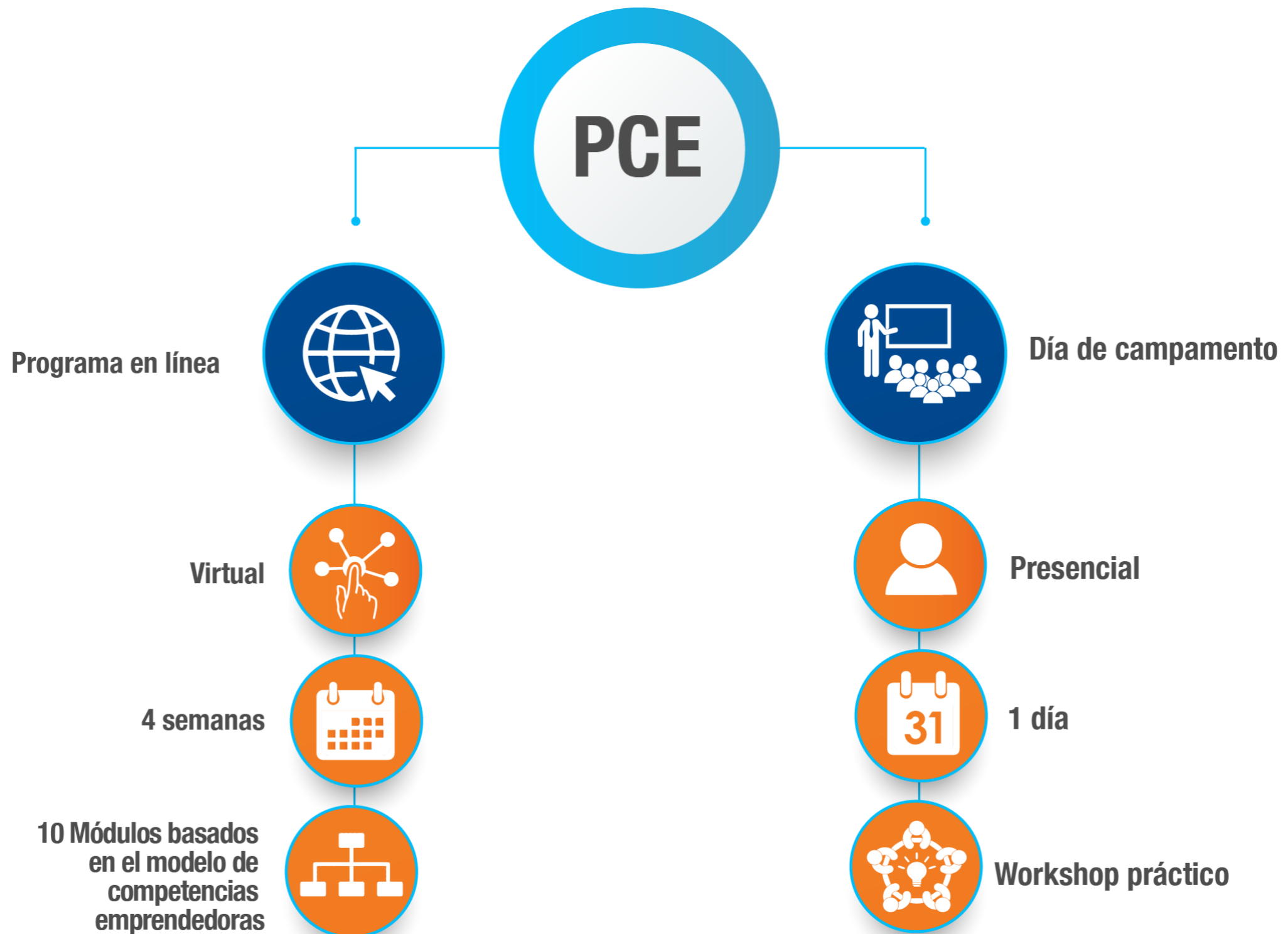
-El Modelo de Competencias Emprendedoras™ identifica más de 20 elementos, agrupados en 6 grandes competencias, que distinguen a los emprendedores de alto impacto del resto.



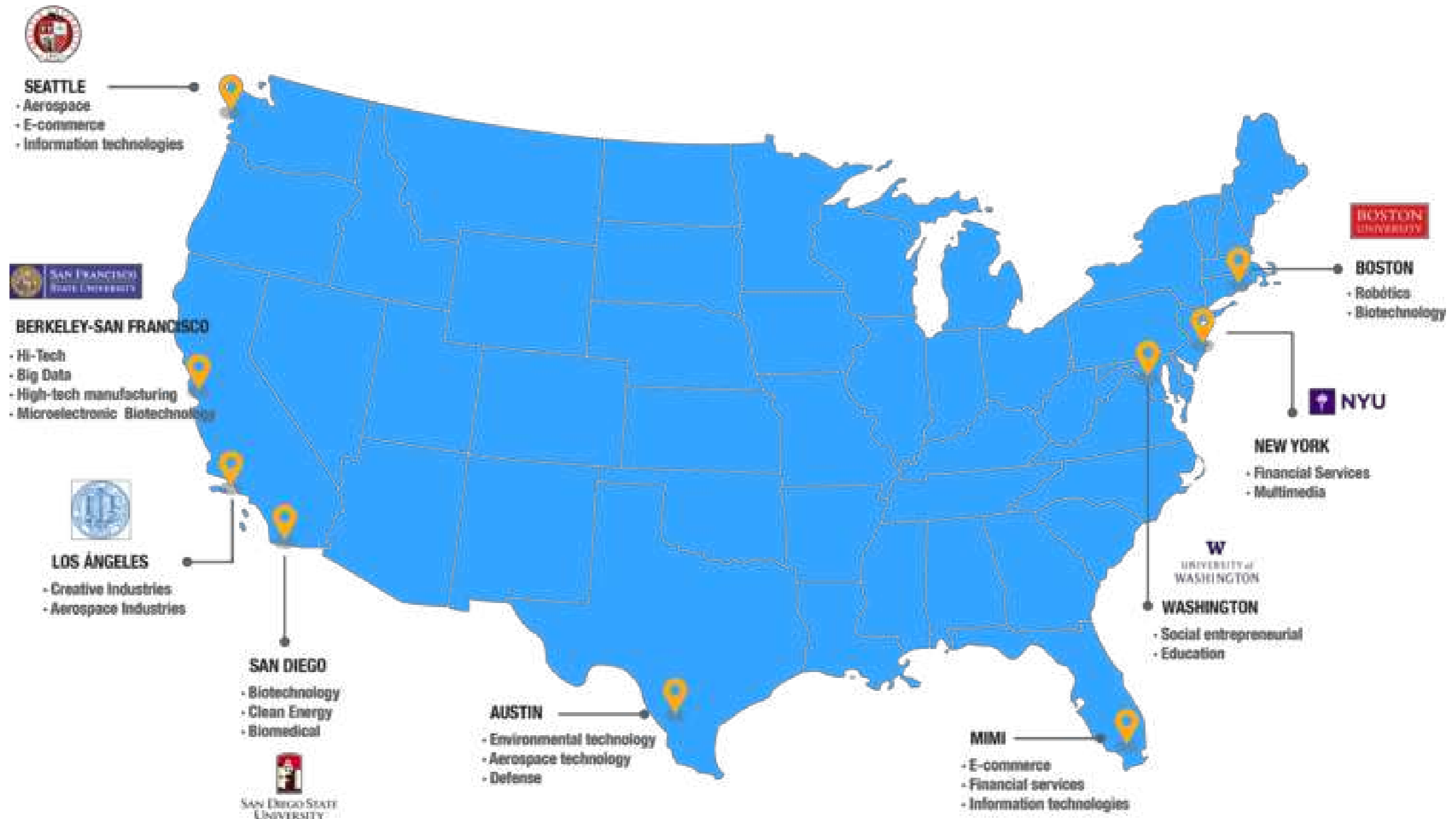
# El programa se compone de 3 elementos clave para la formación de jóvenes en emprendedores de alto impacto:



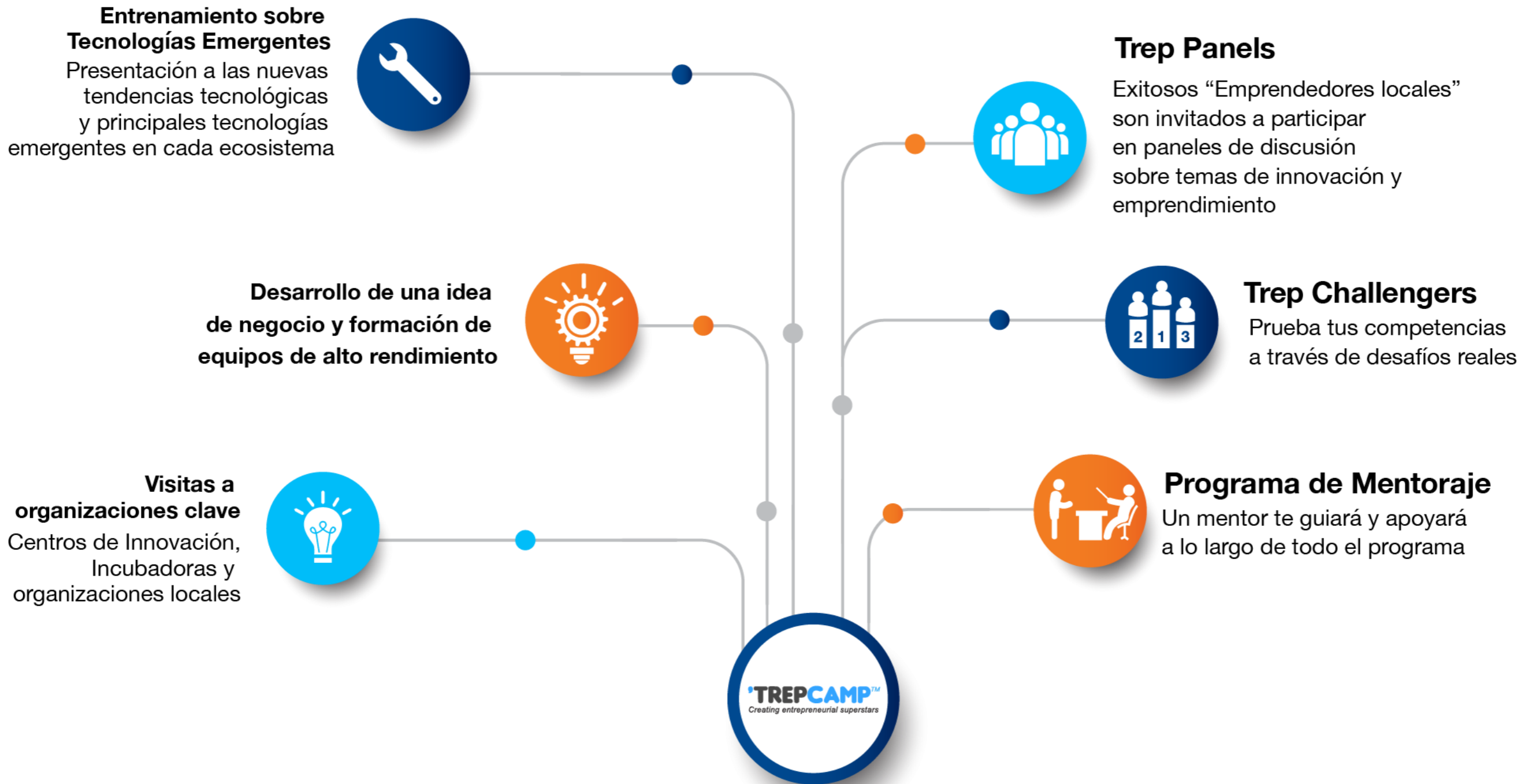
# El Programa de Competencias Emprendedoras (programa básico) consta de 4 semanas y cuenta con un componente virtual y uno presencial.



# Los mejores estudiantes son seleccionados para participar en el programa avanzado, en donde durante 3 semanas los sumergimos en los mejores ecosistemas emprendedores de Estados Unidos

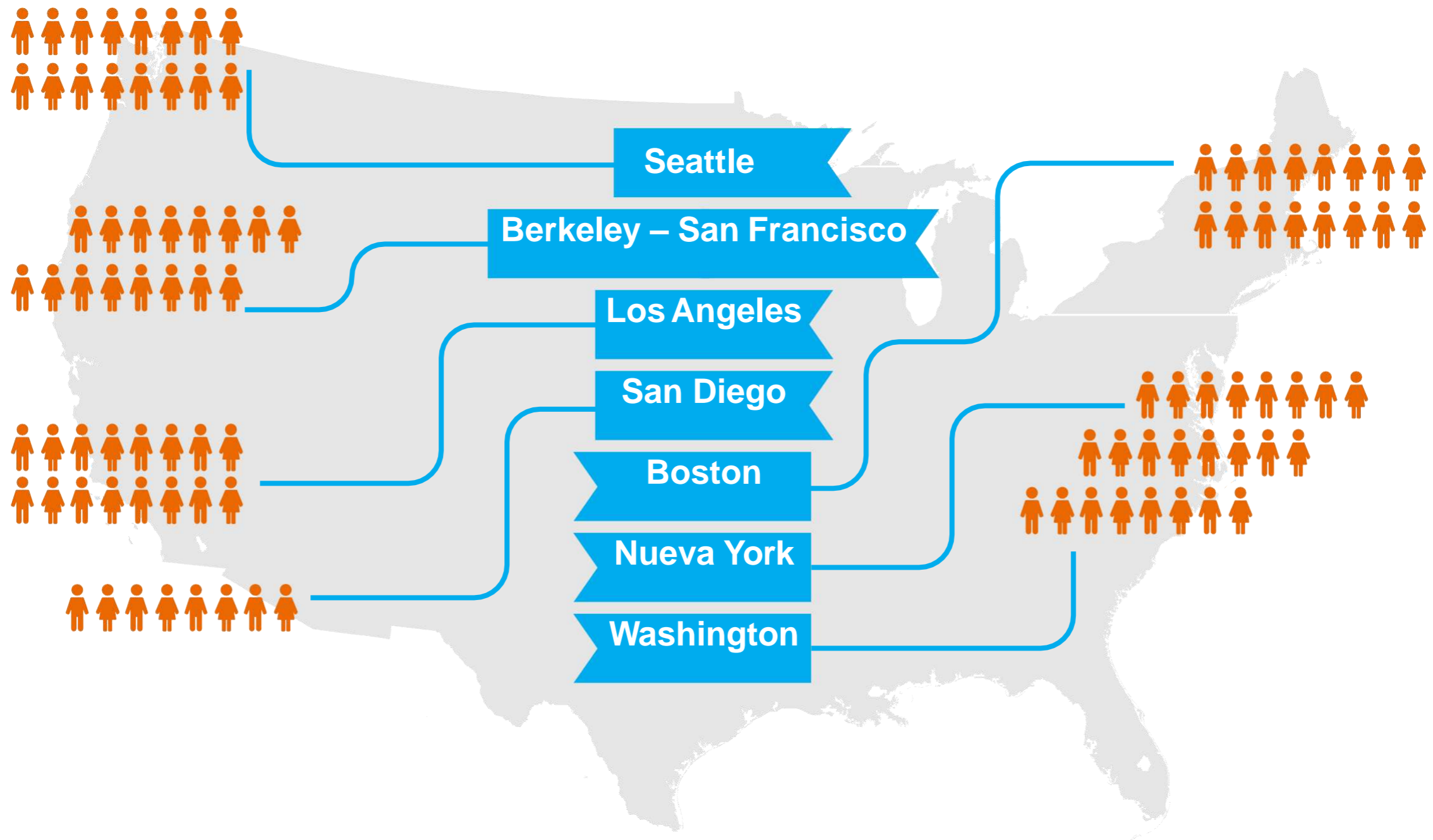


# El programa avanzado considera seis elementos principales:





# Durante el 2016, alrededor de 500 estudiantes participaron exitosamente en la tercera edición del programa avanzado en Estados Unidos



**A través del programa se identificaron alrededor de 90 problemáticas y se generaron soluciones innovadoras con potencial de desarrollarse en los próximos meses como por ejemplo:**



## Magoo

Aplicación móvil que resuelve el problema de la falta de convivencia gracias a el uso de los smartphones; premia al usuario por no utilizar el celular, es decir, el tiempo que está bloqueado el teléfono los usuarios están generando puntos que pueden canjear por cupones y descuentos.



GrapheneCo.

## GrapheneCo.

Hoy en día el grafeno sólo se obtiene mediante procesos que generan contaminantes, por lo que Graphene Company (GCO<sub>2</sub>) está enfocada en producir grafeno de manera industrial a través de la utilización de dióxido de carbono, reduciendo las emisiones de este gas de efecto invernadero a la atmósfera.



## Gluco Wear

Dispositivo no invasivo que mide y analiza los niveles de glucosa de manera precisa y dependiendo de estos, emite recomendaciones inmediatas y brinda retroalimentación personalizada a sus usuarios.

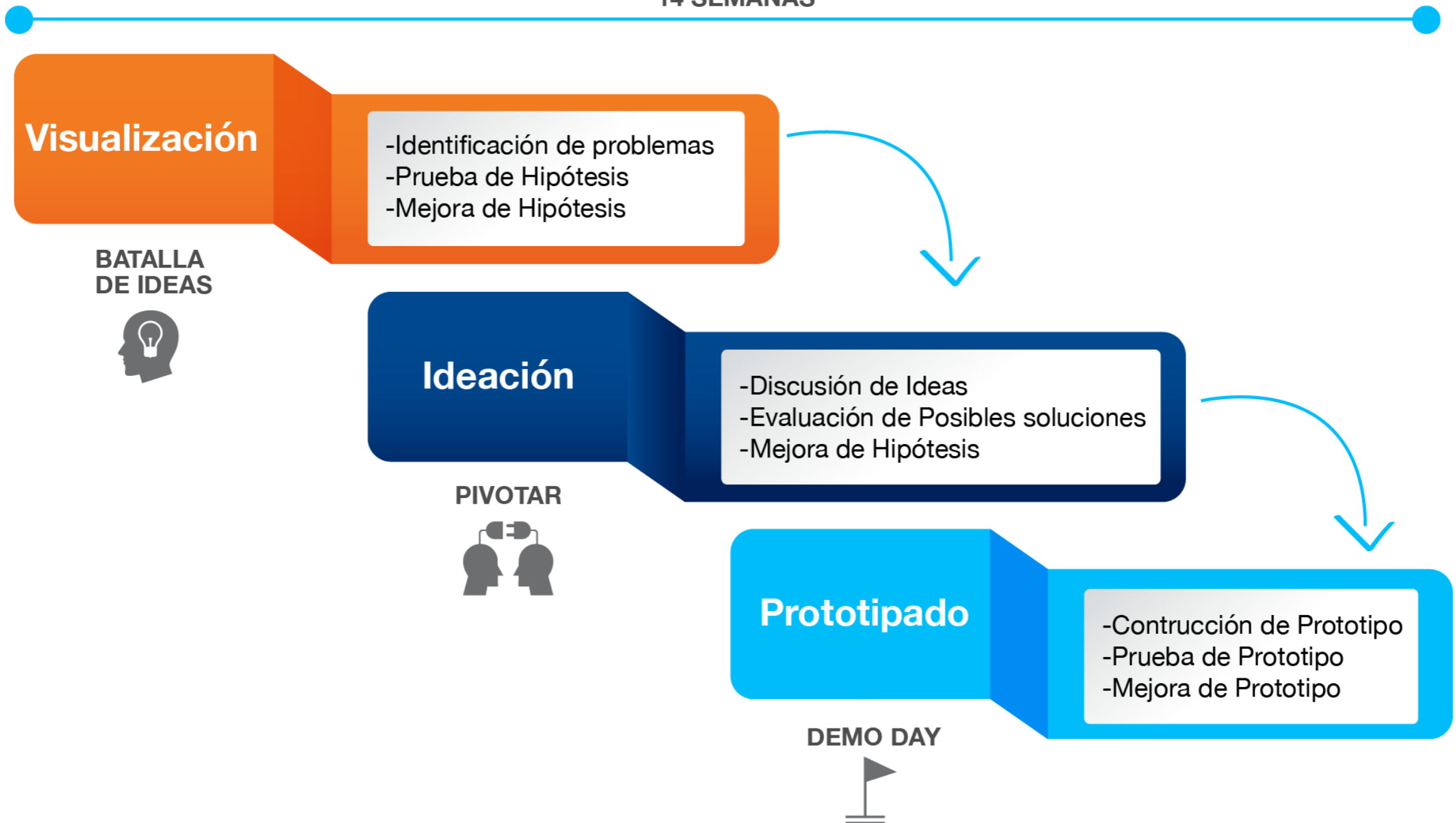


## AirCrop

Air Crop Intelligence ayuda a agricultores a aprovechar más su negocio utilizando la tecnología de drones. A través de su plataforma, Air Crop Intelligence les brinda a los agricultores acceso a una base de datos sobre el cultivo, el control sobre la cosecha y la producción y una optimización de recursos que se convierten en una mayor rentabilidad.

# Los estudiantes con mejor desempeño participan en la tercera etapa: ThinkUp, nuestro programa de pre-incubación para el desarrollo de ideas de negocio poderosas e innovadoras

14 SEMANAS



**Al final del programa, los mejores proyectos son seleccionados para continuar en un proceso de incubación y posteriormente recibir financiamiento por parte de INADEM.**



## **Game.gym**

Game.gym es un club de juegos para niños entre 5 y 12 años que simula la emoción y el desafío de un videojuego, para motivar a los niños a hacer ejercicio y a mejorar su alimentación a través retos motrices donde se trabajan habilidades específicas de coordinación, fuerza, equilibrio y velocidad.



## **ShelterEx**

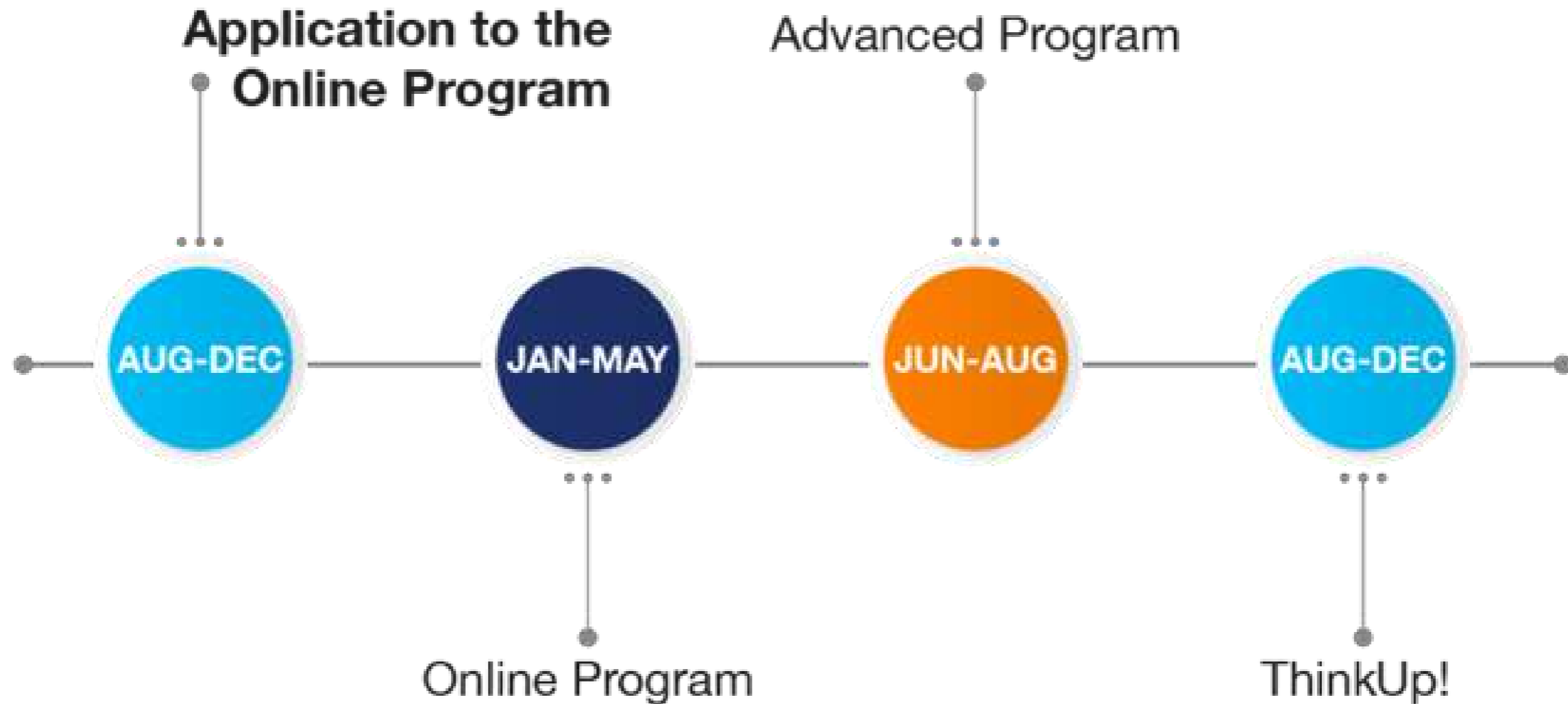
Plataforma tecnológica que sirve como apoyo a Partners (personas que desean compartir un espacio habitacional familiar con estudiantes foráneos y extranjeros) para identificar al estudiante ideal con base a sus intereses, valores, cultura, creencias, comportamientos familiares, etc.



## **UrVan**

Ur|Van es una StartUp que busca crear un sistema de transporte inteligente que incentive positivamente a las personas para dejar sus autos particulares, en favor de un sistema de transporte compartido "Vanpool".

**Nuestro objetivo es seguir creciendo esta comunidad y expandir nuestro alcance a lo largo del país, queda poco tiempo para participar.**



## Los costos del programa básico se desglosan en la siguiente tabla (M.N.)

<b>PARTICIPANTES</b>	<b>Programa Básico (componente virtual + presencial)</b>	<b>Programa Avanzado</b>
<b>De 1 a 99</b>	<b>\$1,500</b>	<p><b>Beca al 100% por parte de alguno de nuestros patrocinadores por ejemplo Santander Universidades.</b></p> <p><b>Beca incluye: hospedaje, vuelo redondo, programa, transportación interna y seguro médico.</b></p>
<b>De 100 a 250</b>	<b>\$1,200</b>	
<b>De 251 a 500</b>	<b>\$1,000</b>	
<b>Más de 500</b>	<b>\$750</b>	

*\*costo por participante*