

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.

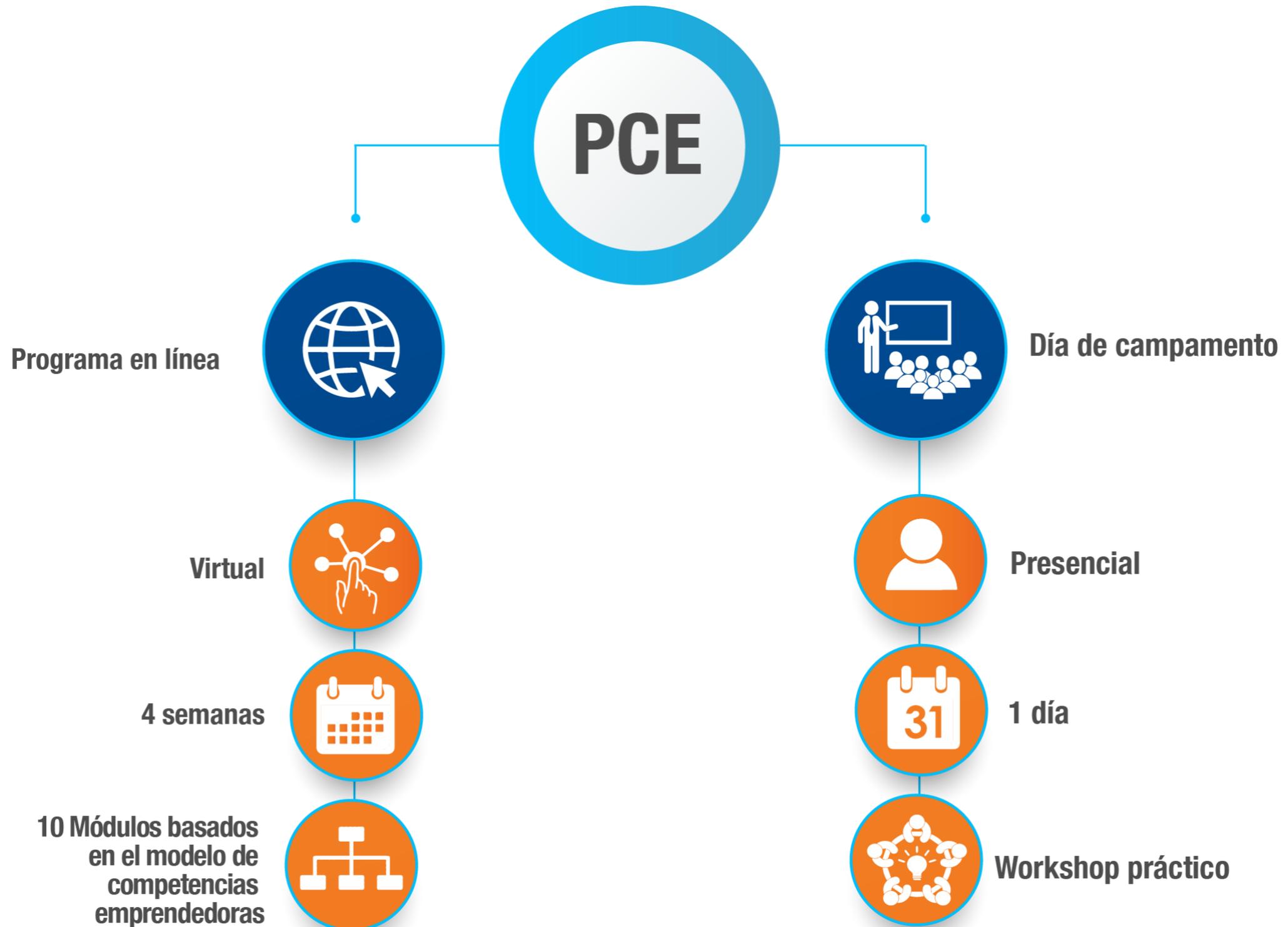
-El Modelo de Competencias Emprendedoras™ identifica más de 20 elementos, agrupados en 6 grandes competencias, que distinguen a los emprendedores de alto impacto del resto.



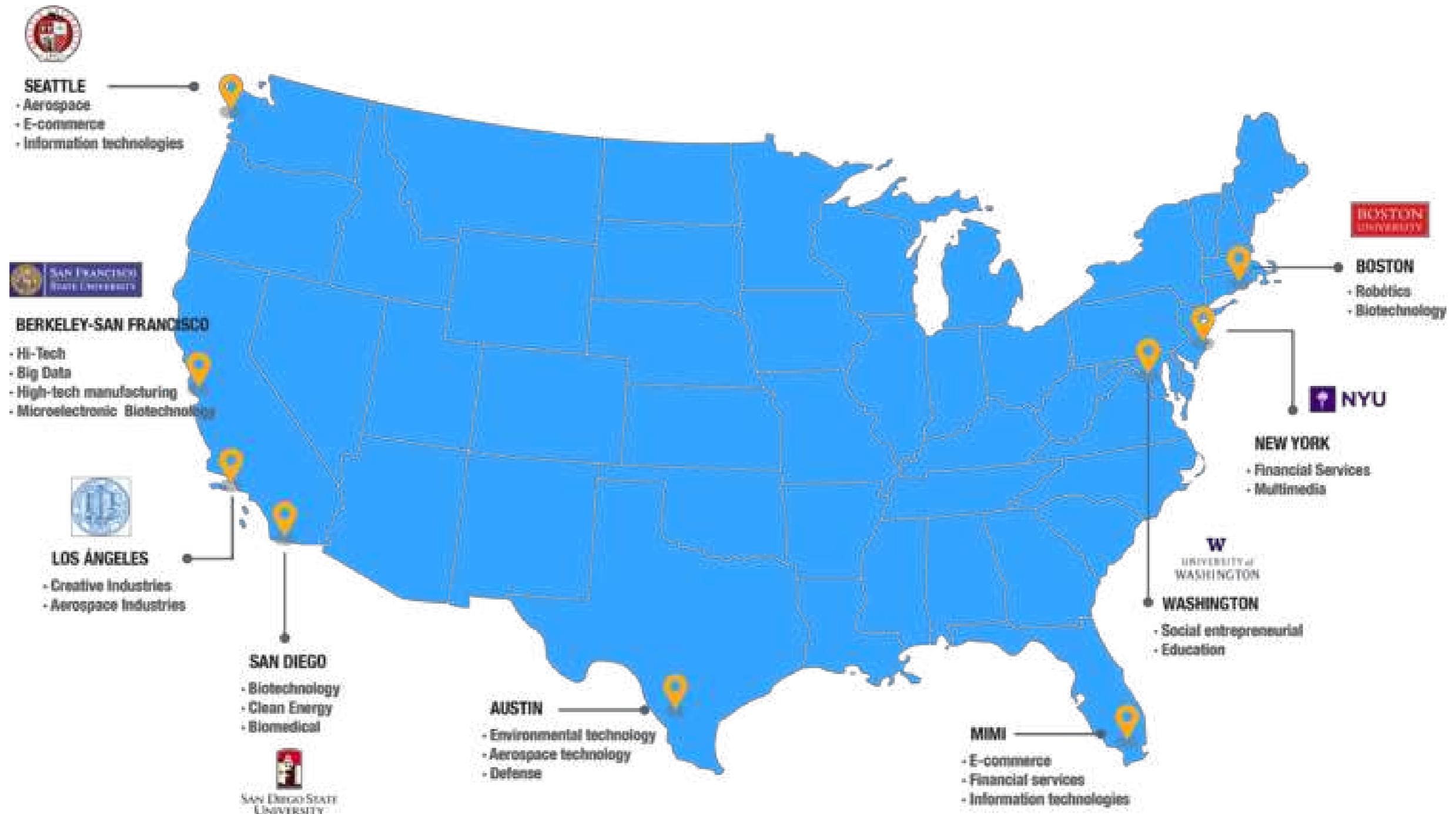
El programa se compone de 3 elementos clave para la formación de jóvenes en emprendedores de alto impacto:



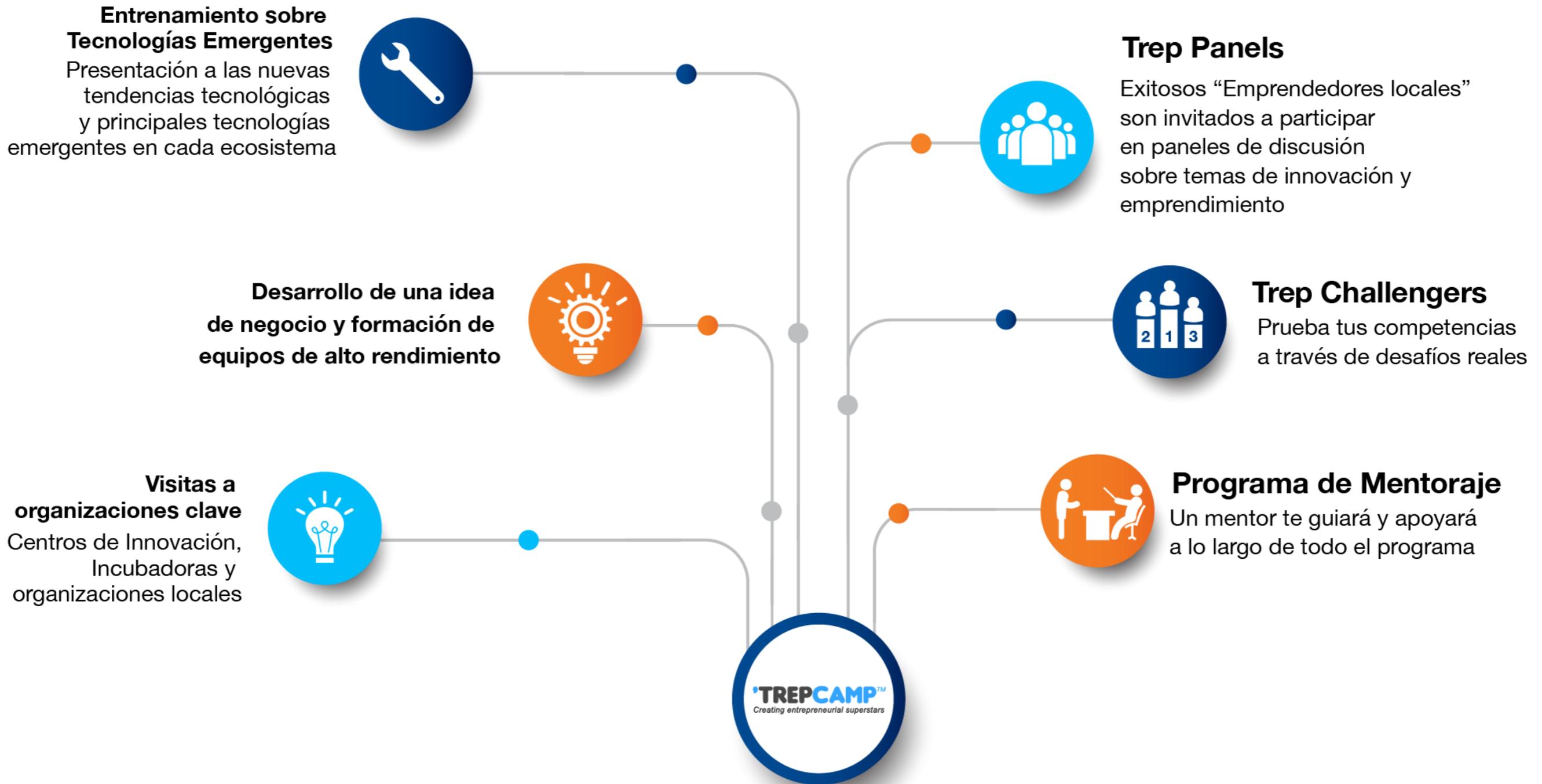
El Programa de Competencias Emprendedoras (programa básico) consta de 4 semanas y cuenta con un componente virtual y uno presencial.



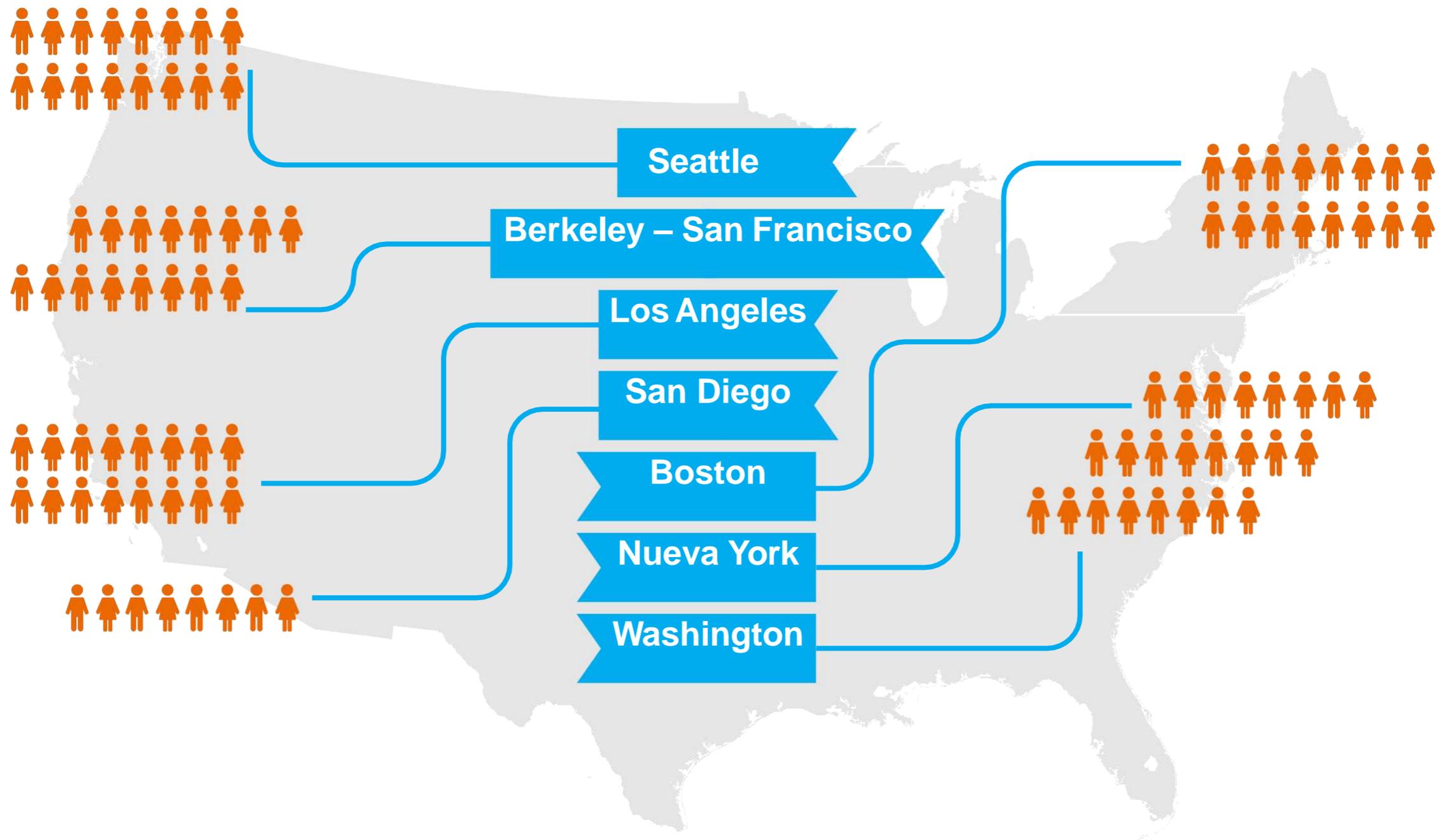
Los mejores estudiantes son seleccionados para participar en el programa avanzado, en donde durante 3 semanas los sumergimos en los mejores ecosistemas emprendedores de Estados Unidos



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 (GCO₂) 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.

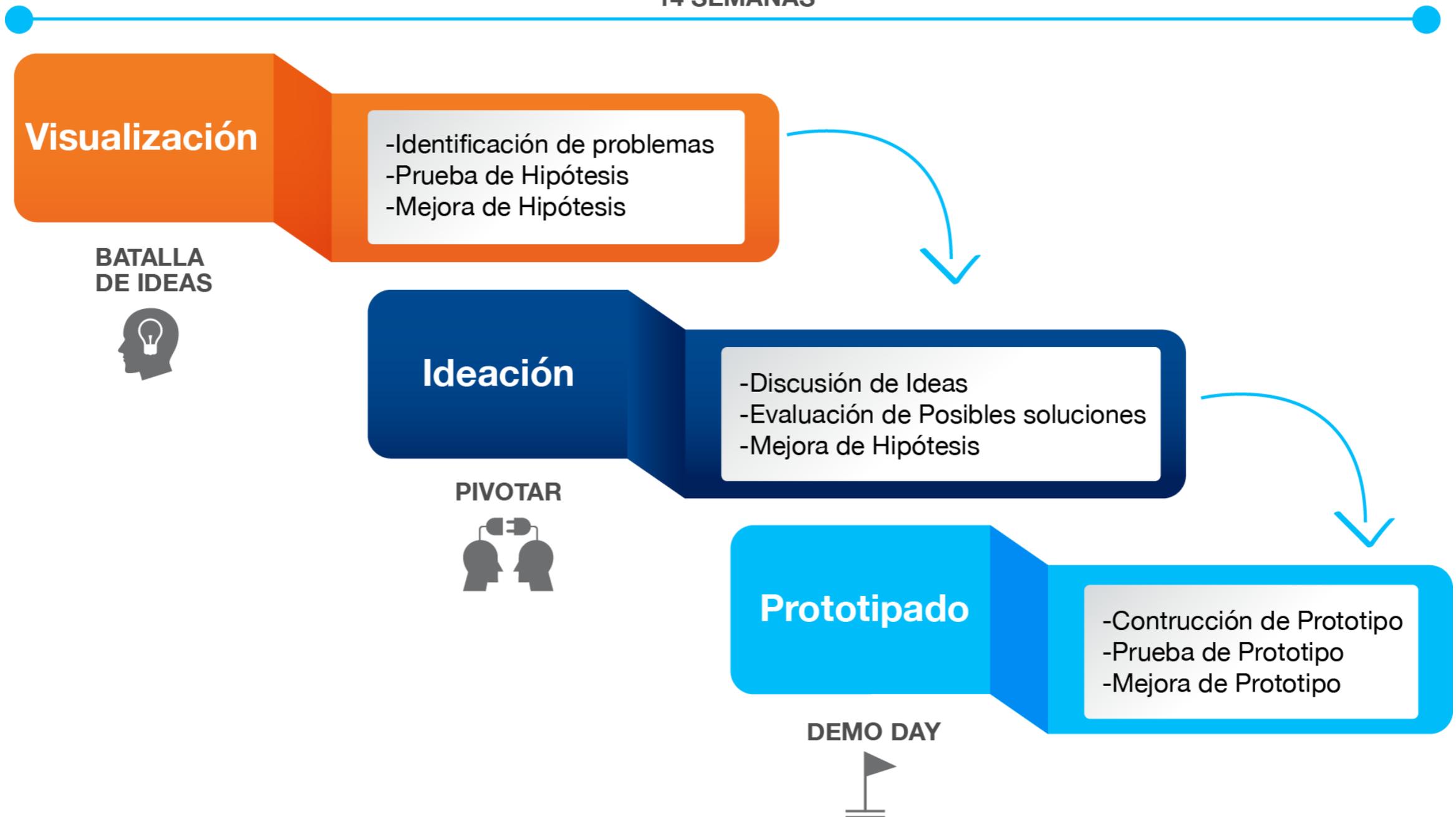


AirCrop

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

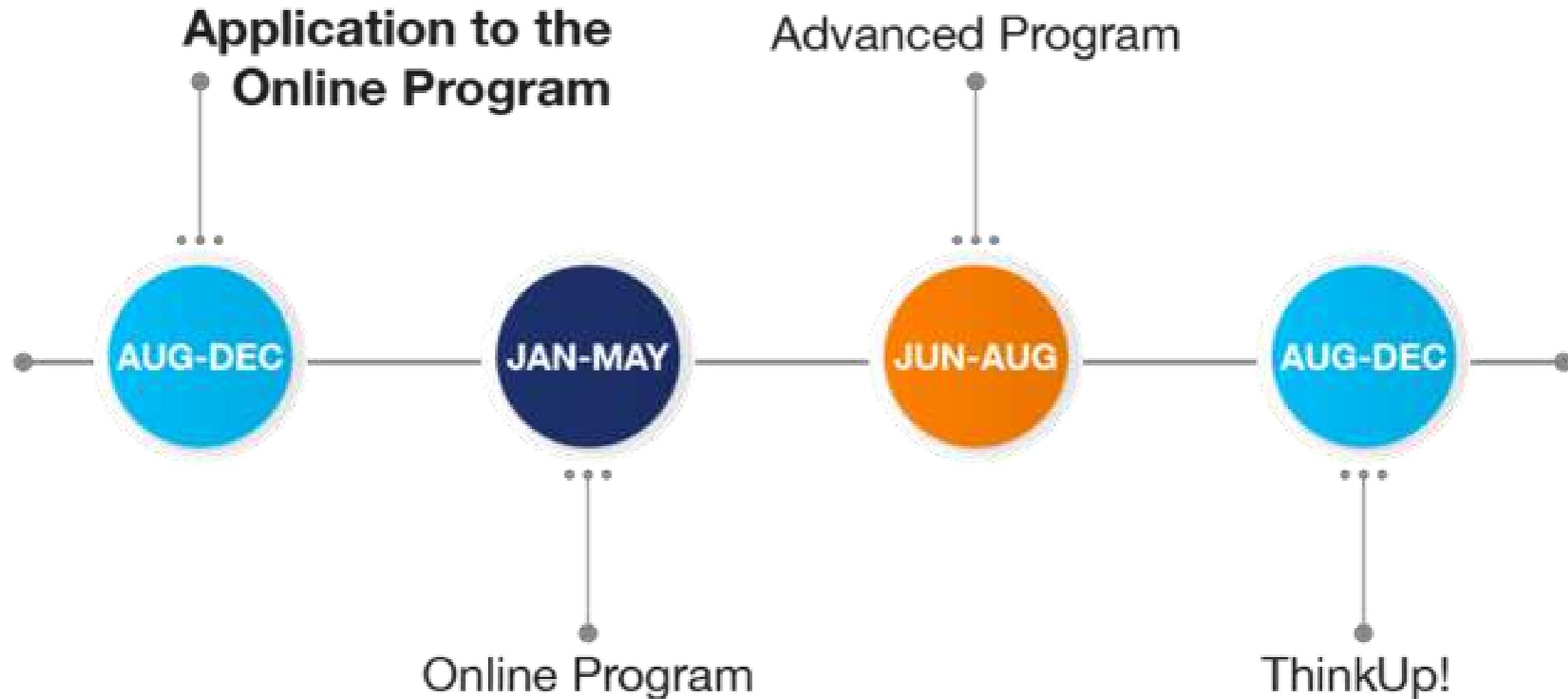
Plataforma tecnológica que sirve como apoyo a Partners (personas que desean compartir un espacio habitacional familiar con estudiantes foráneos y extranjeros) para identificar al estudiante ideal con base a sus intereses, valores, cultura, creencias, comportamientos familiares, etc.



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.)

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

**costo por participante*