



CREACIONES VALEN - IP KEY Latin America

Alejandro Ramírez Navarro

ESTRATEGIA

¿QUE DESEAMOS LOGRAR?

Objetivo:

“Crear una cultura de respeto de la Propiedad Intelectual”
“Promover la protección de las creaciones”

¿CÓMO LO VAMOS A LOGRAR?

Programa:

“Aprender haciendo: el mundo de Geek y Edison”

¿A QUIÉN VAMOS A CONQUISTAR?

Público objetivo

Niños, jóvenes y educadores del país

¿QUÉ MEDIOS VAMOS A UTILIZAR PARA LOGRAR LA META?

Proyecto:

MIS CREACIONES VALEN
– MEP – REDES SOCIALES



EL PROGRAMA

Investigación de análisis cualitativo del público meta (educadores) para obtener el perfil de entrada y de salida (aplicación de instrumentos)

RESULTADOS

En qué consisten la PROPIEDAD INTELECTUAL

Dónde y cómo se registran las obras, creaciones e invenciones

Que es sujeto a registro

Qué debo presentar para inscribir mis creaciones

Puedo hacer yo mismo el registro de mis creaciones



ESTRATEGIA

el mundo de Geek y Edison



Programa de capacitación y concientización para docentes y para la población estudiantil de I y II ciclo de primaria (niños de 6 a 12 años).

Docentes de ciencias, tecnología, español y estudiantes de secundaria (jóvenes de 13 a 18 años).

PROGRAMA

A través del cual entran al mundo de la propiedad intelectual con actividades lúdicas que les fomentan la creatividad, el respeto y el conocimiento sobre el tema para cada edad.

Diseño de materiales didácticos aptos según la pedagogía del nivel del estudiante con un lenguaje apropiado y sencillo



DIMENSIÓN EDUCATIVA

INSTRUMENTO	DETALLE	PÚBLICO OBJETIVO
TEXTO EDUCATIVO 1	A divertirnos con Geek y Edison	Niños de 6 a 7 años I Ciclo de primaria
TEXTO EDUCATIVO 2	A crear con Geek y Edison	Niños de 8 a 9 años I ciclo de primaria
TEXTO EDUCATIVO 3	A emprender con Geek y Edison	Niños de 10 a 12 años II ciclo de primaria
TEXTO EDUCATIVO 4	Bitácora colegiales para ferias de ciencia y tecnología	Jóvenes de 13 a 18 Colegios técnicos y académicos
GUÍA DEL EDUCADOR	Información de los principales aspectos de la PI, metodología de aplicación del programa.	Educadores de primaria y secundaria
JUEGOS EDUCATIVOS 1, 2 Y 3	Juegos de mesa para reafirmar los conceptos estudiados	Centros educativos y niños en edad escolar que hayan recibido el programa



EL PROGRAMA

Dimensión educativa

- Talleres de sensibilización y capacitación para docentes (guía del educador).
- Activaciones para la población escolar por centro educativo (personajes).
- Textos educativos para escolares, por rango etáreo (libros 1, 2 y 3).
- Juegos didácticos para cada rango (3 tipos).
- Bitácora de ferias de ciencia y tecnología para colegiales (libro 4).
- Inclusión de PI en el reglamento de los concursos educativos y ferias científicas a nivel nacional. (mi cuento fantástico, ferias científicas y festivales de artes)

A hoy hemos alcanzado a 116 mil niños de primaria, 3 mil educares y 10 mil estudiantes de secundaria.





DIMENSIÓN INFORMATIVA



ESTRATEGIA DE SEGMENTACIÓN

Logo del proyecto



A decorative banner at the bottom of the page. It features a repeating pattern of colorful, faceted geometric shapes (triangles and polygons) in shades of orange, red, yellow, and teal. In the center, there are two logos: on the left, a logo for 'mis creaciones valen' with a registered trademark symbol and the word 'Regístralas' below it; on the right, the logo for 'REGISTRO NACIONAL' with 'REPÚBLICA DE COSTA RICA' underneath.



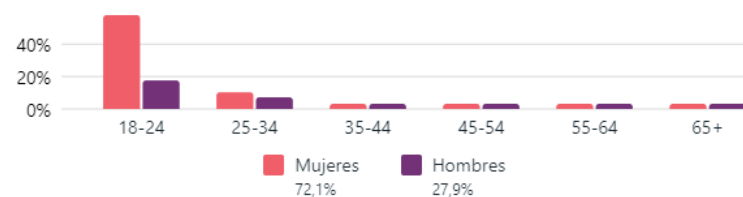
ALCANCE – RESULTADOS REDES SOCIALES

Público ⓘ

Seguidores de la página de Facebook ⓘ

28.767

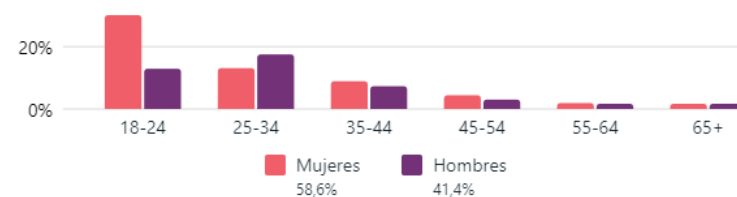
Edad y sexo ⓘ



Seguidores de Instagram ⓘ

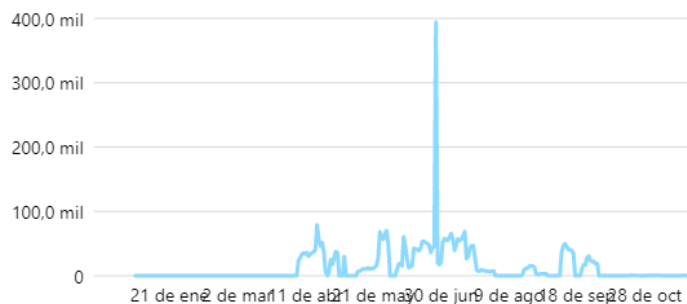
613

Edad y sexo ⓘ



Alcance de la página de Facebook ⓘ

1.372.513 ↑ 86,2 mil%



Alcance de Instagram ⓘ

506.890 ↑ 3,2 mil%



Registro Nacional de Costa Rica
Registro de la Propiedad Intelectual
Departamento de Proyección Institucional

CONTACTO:

ALEJANDRO RAMÍREZ NAVARRO

Departamento de Proyección Institucional

WhatsApp: (506) 87074533

E-mail: ARAMIREZ@RNP.GO.CR

