**Objetivo General**

Crear un campamento de innovación, utilizando como principal apoyo, herramientas tecnológicas que garanticen el interés de los alumnos de tercer año de colegio.

**Objetivos Específicos**

* Implementar desafíos a los alumnos que requieran dar un giro en cuanto a la estructura o contenido de los diferentes productos o servicios que se utilizan en la actualidad, para lograr soluciones adaptables a las necesidades de los consumidores, que a su vez sean innovadoras.
* Realizar un trabajo en conjunto con la Universidad Casa Grande, para poder conectar tanto a los participantes como a los profesores con los actores externos al proyecto, mediante la facilitación de la información y de espacios en los que se puedan desarrollar dichas interacciones.