DESAFÍO EMPRENDE U: Maratón de Ideas

Bases y condiciones

Requisitos para participar

Ser estudiante de 5to, 6to y 7mo grado de nivel primario de la Escuela Carmen Vera Arenas y de 1er a 6to año de los colegios secundarios de la UNCuyo.

Tener entre 10 y 19 años. Todos los estudiantes deben inscribirse con un docente/tutor que sea mayor de edad y quien será responsable de su participación dentro del evento.

Para poder participar se deberán formar equipos de trabajo. Cada equipo deberá estar constituído por 3 a 5 estudiantes, un docente/tutor orientador (responsable del equipo durante toda la jornada) y al menos 1 mentor egresado, de grado o posgrado, de la UNCuyo (máximo 3 mentores).

Los docentes serán definidos por la institución educativa. En el caso de los mentores, podrán ser seleccionados por la institución, docentes o estudiantes. Pudiendo ser: familiares, amigos o algún docente que no está cumpliendo el rol de tutor, siempre y cuando sea egresado de la UNCuyo en carreras de grado y posgrado.

Un docente puede asesorar hasta 2 (dos) equipos de distintas áreas temáticas o desafío. En el caso del mentor egresado puede asesorar hasta 2 (dos) equipos de la mismo área temática o desafío.

Inscripción

Para participar en el Desafío Emprende U es obligatorio inscribirse a través de www.uncu.edu.ar/desarrollo, **hasta el día 13 de abril de 2018**.

No hay límites de inscripción de equipos por colegio.

Hay tres áreas temáticas o desafíos, en los que se deben inscribir para participar:

- Desafío Verde: Salud y deportes
- Desafío Azul: Ciudades Inteligentes
- Desafío Naranja: Educación.

Existen dos categorías de participación por cada Área

- Categoría M14: de 5º grado nivel primario a 1º año del nivel secundario.
- Categoría M19: de 2º a 6º año del nivel secundario.

Sobre la Maratón de Ideas

El evento se desarrollará el día 19 de Abril de 2018 de 14:00 a 20:00 hs en la Nave Cultural de la Ciudad de Mendoza.

Durante el evento, los organizadores distribuirán a los equipos de acuerdo a los Desafíos seleccionados previamente por los participantes.

Una vez finalizada la exposición de apertura, se informarán las situaciones problemáticas en las que deberán trabajar los equipos, buscando soluciones innovadoras. Posteriormente se entregará a cada equipo la "Ficha de Proyecto" que deberá ser completada y entregar al jurado una vez finalizada la Maratón.

Luego vendrá la etapa de prototipado, que consiste en representar de manera tangible la solución propuesta, ya sea maqueta, prototipo o propuesta visual.

El equipo organizador del Desafío Emprende U procederá a informar y comunicar a todos los participantes los premios oficiales para los equipos ganadores.

Rol de los estudiantes: en equipo elaborarán la solución más adecuada al problema planteado. Usando todas las herramientas disponibles.

Rol del Docente Tutor: trabajarán colaborativamente junto con los estudiantes para resolver de manera innovadora la solución planteada al Desafío elegido.

Rol de los Mentores Egresados: asesorarán al equipo en la propuesta de soluciones y en la elaboración de prototipos, brindando sus conocimientos técnicos y experiencia en la temática.

Evaluación

- **Presentación de Ficha de Proyecto**

Cada equipo deberá completar y entregar al Comité Organizador, en el horario estipulado, la "Ficha de Proyecto". Estas serán entregadas al jurado para que puedan comenzar con el recorrido y evaluar los proyectos.

- **Evaluación del Jurado**

Una vez que el jurado tenga todas las fichas de proyectos procederá a la evaluación. Los equipos deberán mostrar y comentar la propuesta de solución, para que el Jurado pueda completar la "Ficha de Evaluación". En esta instancia, el jurado podrá hacer todas las preguntas que considere necesarias en cuanto a la solución y al prototipo.

Una vez terminada la ronda de evaluación, el Comité Organizador, será el responsable de procesar todas las Fichas de evaluación, y dar el dictamen de la orden de méritos, donde se definen los ganadores, de cada desafío y cada categoría.

La decisión del jurado es inapelable.

Exposición final

Los ganadores (1° puesto) deberán exponer frente al público en general su propuesta de solución (1 min. máx).

Jurado

Será integrado por profesionales de distintas disciplinas siguiendo el enfoque de la competencia. Sus nombres serán comunicados el día de la apertura a fines de asegurar al máximo la transparencia del concurso.

Entre los puntos a evaluar, el jurado tendrá en cuenta:

- Si soluciona el problema seleccionado/si satisface una necesidad

- La innovación: puede ser en el diseño de productos/servicios o en sus procesos.
- Originalidad y creatividad. Si la idea plantea argumentos originales.
- Factibilidad: si la propuesta plantea alternativas que hacen posible su crecimiento a lo largo del tiempo.
- Impacto social y económico.
- Sustentabilidad en el tiempo.
- El trabajo en equipo (para evaluar este punto, se apoyará en la información proporcionada por los/as tutores/as).
- Presentación del proyecto: ¿El proyecto está adecuadamente presentado?
- Conocimiento sobre la temática del proyecto presentado.
- Buena expresión oral: dicción, fluidez, claridad, coherencia.

Todos los integrantes que estén dentro del primer y segundo puesto recibirán un certificado que acredite el puesto obtenido en la premiación.

El resto de los integrantes de los demás equipos se harán acreedores de un certificado que acredite su participación en el Desafío.

Propiedad Intelectual

Los participantes del Desafío Emprende U declaran y garantizan que los conceptos e ideas utilizados en la actividad. como así también los soportes a través de los cuales éstas se manifiestan son de su exclusiva y excluyente propiedad y no violan cualquier acuerdo y/o derecho de terceros y autorizan, de manera gratuita, a los organizadores a utilizar únicamente los materiales presentados en la Desafío con los siguientes fines:

a) Hacer publicidad de futuros concursos en soporte impreso, televisión, radio e internet, entre otros medios.
b) Crear material que tenga como objetivo difundir el Desafío Emprende U y exhibirlos en el sitio web, en las páginas web, blogs y redes sociales de los organizadores.
c) Difundir en gacetillas de prensa de organismos oficiales.
d)Implementar total o parcialmente las ideas y/o desarrollos. La responsabilidad de inscribir, de registrar o de gestionar los derechos de

propiedad intelectual de las ideas, recae de forma exclusiva en los participantes.

Los participantes son los únicos responsables por el material enviado a los organizadores y de la autenticidad de la información entregada al momento de concursar, y en tal sentido liberan de toda responsabilidad a los organizadores ya sea directa o indirecta, prevista o imprevista, por cualquier tipo de daños, ya sea emergente, lucro cesante o daño moral, entre otros, derivados del material por ellos presentado.

En el caso de presentar desarrollos tecnológicos informáticos (APPs, Software, Hardware, etc.) los mismos deberán ser en código abierto con el objetivo de permitir su modificación, su libre distribución del original, de sus versiones modificadas, exigiendo, que los mismos derechos sean preservados en las versiones modificadas.

Prohibiciones

No está permitido presentar ningún trabajo que contenga informacion falsa, inexacta o engañosa que infrinja los derechos de autor de terceros, patentes, marcas registradas, secreto comercial u otros derechos de propiedad, publicidad o privacidad.

Una vez inscriptos, los integrantes de un equipo no podrán cambiar a ninguno de sus miembros.

Está prohibido presentar proyectos o trabajos que contengan virus informáticos de cualquier clase u otro componente malicioso y/o engañoso que pueda provocar un perjuicio a los/as usuarios/as.

Los trabajos de los participantes no deben violar ninguna ley, estatuto, ordenanza o reglamento vigente ni pueden incluir contenido que pueda ser considerado como difamatorio, calumnioso, odioso, ofensivo o amenazante o que pueda constituir cualquier clase de acoso a cualquier persona, sociedad o corporación.

No calificarán los proyectos los que promuevan actos de discriminación, violencia o falta de respeto de cualquier índole, ni violen normativa alguna.

Los organizadores no será responsable de los proyectos que no lleguen a ser entregados como consecuencia de problemas técnicos, fallas en la comunicación, pérdida o retraso generados por factores externos o internos.

Premios

Se premiarán los primeros puestos de cada Desafio y cada categoría:

Desafío verde: 1 º puesto categoría M14 , 1º puesto categoría M 19
Desafío Azul: 1 º puesto categoría M14 , 1º puesto categoría M 19
Desafío Azul: 1 º puesto categoría M14 , 1º puesto categoría M 19

Los segundos puestos recibirán una mención especial.

Todos los participantes: Estudiantes, Docentes Tutores y Mentores Egresados recibirán una certificación que acredite su participación en el Desafío.

Cualquier reclamo que el participante tenga derecho a realizar en virtud del producto/servicio adquirido como Premio deberá ser dirigido exclusivamente contra la persona específica que los deba proveer o haya provisto al participante el producto/servicio respectivo, renunciando el participante a efectuar cualquier tipo de reclamo contra el Organizador por cualquier causa vinculada a la calidad, comercialización, garantías del producto/servicio de que se trate.

Responsabilidad de los colegios

- Los colegios se harán cargo del traslado de los estudiantes como así también de los seguros y permiso de sus padres y/o tutores.
- De traer su notebook si consideran utilizarla durante el Desafío.
- De que cada equipo esté acompañado por el docente responsable, pudiendo 1(un) docente acompañar hasta 2(dos) equipos.

Responsabilidades del Egresado Mentor

- Cada Egresado se hará cargo de su traslado al lugar del Desafío
- Podrá llevar notebook y material didáctico para compartir con los estudiantes

Responsabilidad del Comité Organizador

- Definición de los Jurados Especialistas
- Espacio físico, sonido, internet e insumos para prototipado.
- Meriendas
- Premiaciones