“CONCURSO: SUMÁ INNOVACIÓN A TU CARRERA” – 5ta.Edición

1 OBJETIVOS

1.1 Realizar un concurso de alcance nacional, que permita preparar a los estudiantes de 2° y 3° de bachillerato (5° y 6° año) para los desafíos de la vida universitaria y profesional, utilizando la innovación como herramienta creativa y resolutiva.

1.2 A través de la experiencia de trabajo junto a integrantes de nuestro Centro Íthaka de Emprendimientos e Innovación, el estudiante se enfrentará al desafío de buscar soluciones creativas a los problemas planteados y participará de todo el proceso, desde la capacitación, hasta la elaboración y presentación de la idea ante un jurado para su evaluación.

1.3 Poner en práctica algunas de las competencias que promovemos para nuestros estudiantes: creatividad, innovación, trabajo en equipo, capacidad de comunicación efectiva, búsqueda de información y toma de decisiones, entre otras.

2 INSCRIPCIÓN

2.1 La participación será en equipos de tres integrantes, compuestos por estudiantes que estén cursando 2° o 3º de bachillerato en este año, o que lo hayan culminado a partir de diciembre de 2022 (con un límite de edad de hasta 20 años cumplidos al 1 de marzo de 2024). Los participantes podrán ser de cualquier punto del país.

2.2 Los equipos podrán estar integrados por estudiantes de la misma institución secundaria o bien de diferentes instituciones y deberán inscribir también a un profesor, adscripto, psicólogo, director o educador de secundaria que oficie de “mentor”. Cada mentor podrá ser inscripto para trabajar junto a un máximo de 2 equipos.

2.3 No podrán participar estudiantes que ya lo hayan hecho cuando estaban en 5to año.

2.4 La inscripción no tendrá costo y deberá hacerse exclusivamente online a través de un formulario, que estará disponible a tales efectos y contendrá al menos los siguientes datos para cada uno de sus tres integrantes y el profesor responsable:

- Cédula de identidad.
- Edad
- Nombres y apellidos completos.
- Dirección de correo electrónico a utilizar durante la competencia.
- Teléfono celular de contacto.
- Institución educativa a la que pertenece o en la que culminó el bachillerato.
- Año en curso o finalizado

Habrá tiempo para inscribirse hasta el lunes 17 de julio de 2023 a las 18:00 h.

3 DESARROLLO DEL CERTAMEN

3.1 El certamen se realizará entre mayo y julio de 2023.

3.2 La competencia se realizará sólo si se inscribe un número suficiente de equipos a juicio de los organizadores.

3.3 Las etapas del concurso son 3:

a) Talleres de sensibilización*

Los estudiantes de bachillerato se acercarán a la temática "pensamiento de diseño centrado en el usuario", enfocado en generar soluciones innovadoras a problemáticas detectadas. En este caso, trabajarán en aplicar la metodología Design Thinking para poder mejorar algún aspecto vinculado a su liceo o colegio y que no tenga que ver con lo estrictamente académico (gestión de cantinas, sostenibilidad, organización de graduación, vida estudiantil, etc). En caso de que los estudiantes o el liceo no logre identificar un tema para trabajar en el taller, podemos llevarlo delante de todas formas planteando un programa genérico a través del cual también se puedan apropiar de la metodología.

Los talleres se brindarán en modalidad online o presencial (a coordinar con cada centro educativo) durante los meses de mayo, junio y julio de 2023 o en formato abierto en fechas a comunicar.

b)* Inscripción a la competencia intensiva tipo *Hackatón.

Conformados los equipos y finalizados los talleres de sensibilización, se abrirán las inscripciones a la competencia a través de un formulario en línea diseñado a tales efectos y comunicado a través de la página web de Sumá Innovación a tu carrera.

Aquellos interesados en participar de la Hackatón que no logren conformar un equipo pueden realizar su inscripción individual para que podamos sugerirle unirse a otras personas en su misma condición y juntos puedan conseguir un mentor y participar.

c) La competencia - *Hackatón virtual*

La Hackatón se llevará adelante de manera virtual, en instancias de no más de 2 horas y media, los días martes 25/7, miércoles 26/7 y jueves 27/7. El jueves 27/7 se desarrollará la semifinal también en formato virtual.

Semifinal

En la semifinal virtual, los equipos deberán presentar su idea frente a un jurado a través de un pitch de no más de 3 minutos de duración. En esta instancia deben estar presentes los 3 integrantes del equipo y también el mentor. Dependiendo de la cantidad de equipos que se presenten, los dividiremos aleatoriamente en diferentes salas para que varios puedan pitchear al mismo tiempo. Previo a la semifinal, comunicaremos cuantos equipos por sala avanzarán a la fase final.

Fase Final

La final se realizará en formato presencial en nuestro Campus Montevideo el sábado 29 de julio en la mañana. Cada equipo trabajará en conjunto (mentoreado por su docente) sobre una problemática sugerida vinculada a la innovación educativa en el aula utilizando la metodología de Design Thinking.

Durante las jornadas del martes, miércoles y jueves, los equipos y sus mentores se enfocarán en trabajar sobre la problemática identificada, pasando por todos los pasos de la metodología, al mismo tiempo que estarán acompañados por tutores y facilitadores de la Universidad Católica para lograr generar una solución innovadora.

El sábado 29/7, los equipos finalistas presentarán su solución ante un jurado conformado por autoridades de la Universidad Católica y el equipo ganador accederá al premio final (para poder obtener dicho premio, al menos 2 integrantes del equipo deberán haber participado del 100% de las instancias obligatorias de la hackatón y ninguno de los integrantes podrá haber tenido más de una inasistencia).

La dinámica de trabajo requiere una participación activa por parte de los equipos, con el objetivo de sensibilizar-compartir-experimentar, y que cada equipo afronte las problemáticas planteadas y construya soluciones con apertura. Durante la Hackatón habrán distintas intervenciones disparadoras (speakers, presentaciones entre pares, debates, etc.) sobre temas que servirán de disparador o insumo para la elaboración de las propuestas.

Luego de la inscripción de los equipos y sus mentores, se les enviarán por mail los links y recursos que se necesitarán durante la Hackatón.

*No es obligatoria la participación en los talleres de sensibilización para poder inscribirse a la Hackatón virtual. Sin embargo, se recomienda la asistencia puesto que haber participado de estas instancias les dará a los estudiantes una base de contenidos firme que se retomará durante la Hackatón.

d) Criterios de evaluación

Criterio	1 – Deficiente	2 – Bueno	3 – Muy bueno	4 – Excelente
Claridad de la presentación	No se entiende la propuesta que se quiere transmitir.	Se entienden algunas cosas de la propuesta, pero no la idea central.	Si bien se entiende la idea general, hay cosas que no quedan claras.	Se comprende perfectamente la propuesta presentada.
Compromiso del equipo con el desafío	El equipo no mostró compromiso con la actividad.	Si bien algunas personas del equipo mostraron compromiso, otras no.	El equipo mostró compromiso con la actividad en casi todas las instancias.	El equipo mostró compromiso continuo con la actividad.

Innovación de la propuesta planteada	No existe innovación en la propuesta presentada.	El nivel de innovación de la propuesta presentada es muy bajo.	Es innovador para el mercado local pero no para el mercado internacional.	Es innovador para el mercado local e internacional.
Potencialidad de crecimiento de la idea	Es un proyecto a medida o de consultoría.	La potencialidad de crecimiento de la idea es muy baja.	La idea tiene el potencial de crecer a nivel del mercado local.	La idea tiene el potencial de crecer a nivel del mercado internacional.
Aporte al sector educativo	No se visualiza un aporte al sector educativo.	Existen dudas acerca de si puede generar un aporte al sector educativo.	Se visualiza un aporte puntual al sector educativo.	Se visualiza un aporte claro al sector educativo.

4 PREMIOS

4.1 A cada uno de los integrantes del equipo ganador del voto del jurado, se le concederá una beca del 80% para cursar la carrera de grado de la UCU que elija a partir de marzo de 2024. Además, a cada integrante del equipo que obtenga el segundo puesto, se le concederá una beca del 50% para cursar la carrera de grado de la UCU que elija a partir de marzo de 2024. Por último, a cada integrante del equipo que obtenga el tercer puesto, se le concederá una beca del 30% para cursar la carrera de grado que elija a partir de marzo de 2024.

4.2 En aquellos casos en que el o los ganadores de los premios referidos en el numeral precedente sean menores de edad a la fecha de aceptación de los mismos, a efectos de la formalización y aceptación de los mismos, deberán presentarse acompañados del respectivo representante legal (padre, madre o tutor –presentando la documentación que acredite dicho extremo), quien deberá brindar su respectivo consentimiento en señal de aceptación del premio en beneficio del menor, así como de validación y conformidad con relación a las presentes bases y condiciones que fueron de aplicación al Concurso.

4.3 En caso que alguno de los ganadores de este certamen, también se inscribiere en el Concurso de Becas de la Universidad Católica y llegara a ser beneficiario de alguna de las becas que se otorgan al amparo de dicho Concurso, de acuerdo al Reglamento General de Becas, podrá optar entre una de dichas becas (no siendo acumulables). En dicho caso, el resto de los integrantes de su equipo, mantendrán la beca obtenida en el **CONCURSO: SUMÁ INNOVACIÓN A TU CARRERA**

4.4 Al docente que mentoree al equipo ganador del voto del jurado se le concederá una beca del 80% para cursar cualquiera de los programas de nuestra Escuela de Postgrados. Además, a los docentes que mentoreen a los equipos que obtengan el segundo y tercer puesto, se les concederá una beca del 50% y 30% respectivamente, también para cursar cualquier programa de nuestra Escuela de Postgrados. Aquellos docentes que ya hayan participado como mentores en Sumá Innovación a tu carrera, solo podrán volver a concursar en caso de no haber obtenido beca o haberla obtenido, pero no haberla utilizado.

4.5 En caso de que alguna de las instituciones educativas participantes, logre inscribir 3 o más equipos en la hackatón, estos equipos efectivamente participen del concurso y al menos uno de ellos llegue a la Fase Final, dicha institución obtendrá dos becas del 40% para miembros de su staff que quieran cursar alguno de los programas de nuestra Escuela de Postgrados. Esas becas deberán ser repartidas entre los mentores que formen parte de dichos equipos. Si alguno de ellos obtiene una beca mayor en el concurso, se quedarán con la restante.

4.6 En caso de que el equipo ganador esté compuesto por estudiantes de 5° año, las becas obtenidas podrán ser utilizadas cuando finalicen bachillerato, para comenzar a cursar en marzo 2025.

5 DISPOSICIONES GENERALES

5.1 Los participantes del certamen toman a su cargo las responsabilidades concernientes a su participación en todas las instancias, tanto por el contenido como por las opiniones vertidas en el mismo. En consecuencia, serán los únicos y exclusivos responsables por eventuales reclamaciones de terceros (personas físicas o jurídicas) que refieran a la paternidad de los trabajos, adopciones de tesis o textos de otros autores, uso indebido de la propiedad intelectual, imágenes, datos personales de terceros, así como relativas a cualquier otro aspecto vinculado directa o indirectamente a los mismos, respondiendo en exclusividad frente al reclamante y la UCU por cualquier violación a la legislación, reglamentación y/o disposición aplicable en la materia. Los participantes se obligan a mantener irrevocablemente y en todo momento indemne a la UCU, por cualquier reclamo judicial o extrajudicial que cualquier tercero pudiese interponer contra la UCU por cualquier concepto vinculado a lo regulado en esta cláusula, respondiendo por la totalidad de las sumas reclamadas, cualquiera sea su naturaleza, incluyéndose, asimismo, los gastos y honorarios que pudieran generarse por lo anterior.

5.2 Los participantes del certamen autorizan la UCU a la utilización de sus datos personales en general, y, en particular, los relativos al número de celular y la dirección de correo electrónico aportados, con fines de envío de información vinculada a la Universidad, en general y a las actividades académicas y oferta académica de la misma, así como también ceden los derechos sobre su imagen y voz, para la difusión del concurso en redes sociales o por cualquier otro canal de comunicación y/o difusión y bajo cualquier formato.

5.3 Los ganadores del certamen conforme lo regulado en el capítulo 4 del presente, autorizan la utilización de sus datos a la Universidad Católica del Uruguay, para su uso en futuras promociones, así como la divulgación por parte de dicha Universidad de sus nombres, y otorgan la cesión a la misma, en forma gratuita, por tiempo indeterminado y sin limitación territorial alguna, de los derechos sobre los registros de su voz e imagen, para la difusión de este certamen por cualquier canal de comunicación y/o difusión y bajo cualquier formato, ya sea existente o que se creare.

5.4 En lo pertinente, se aplicará el Reglamento General de Becas de la Universidad Católica del Uruguay.

5.5 La mera inscripción de los participantes en el certamen lleva implícita la aceptación total e íntegra por parte de éstos de las presentes bases y del fallo de los organizadores, el cual será inapelable.

5.6 Los participantes de las ediciones anteriores del certamen quedarán inhabilitados para participar en futuras ediciones, entendiendo que correrían con ventaja por ya haber vivido el proceso y haber recibido feedback en diferentes instancias por parte de facilitadores de Ithaka y autoridades de la universidad.