



Olimpiadas Nacionales **Informática • Electrónica • Telecomunicaciones**

Disciplina: Innovación

La Innovación es una invitación para la creatividad, la inventiva, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Pero por sobre todas las cosas, busca despertar esa motivación natural por querer hacer cosas nuevas o simplemente mejorar las ya existentes.

Objetivos

- Motivar a los alumnos a desarrollar y formalizar sus ideas para crear o mejorar servicios o productos.
- Brindar un espacio para que la escuela fomente la generación de ideas entre sus alumnos y docentes.
- Constituir un banco de ideas de proyectos que serán evaluados para lograr gestionar su posible implementación con empresas y/o entidades que favorezcan y respalden su desarrollo.

Responsables y colaboradores

Esta competencia debido a su formato, necesita que diferentes evaluadores analicen los proyectos. Para esto se han designado docentes y profesionales que disponen del know-how suficiente para calificar los criterios que definan al proyecto.

Las personas que se ocuparán de esta competencia las podrá consultar en el sitio web, en la sección Competencias.

Competencia: Tanque de Ideas

La competencia consiste en un equipo de alumnos por escuela que deberán presentar una o más ideas sobre ciertas temáticas establecidas, indicadas más abajo, que serán analizadas por un jurado especializado e interdisciplinario según ciertos criterios de evaluación pre-establecidos.

Participación y Requisitos

Los participantes deben ser alumnos que correspondan a una escuela que debe estar inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

La participación es en equipos de hasta 5 alumnos con un mínimo de 2 personas.

No se permiten más de 2 equipos por escuela.

Es libre para cualquier alumno, sin ningún condicionante de año escolar.

Es necesario una inscripción previa al comienzo del evento, la cual debe realizarse en forma online, a través del sistema previsto a tal fin, al cual se puede acceder desde la página web:

<http://oniet.ubp.edu.ar>.

De haber algún inconveniente puede enviar un email a competenciasoniet@ubp.edu.ar quien se ocupará de hacer las revisiones del caso, o cargar la inscripción en caso de que no pueda realizarla.

Condiciones

Los horarios de participación los podrá visualizar en el programa de actividades.

Las ideas a desarrollar deben seguir algunas de los 5 desafíos planteados:

1. ¿Cómo proteger al celular de caídas y daños?
2. ¿Cómo lograr que los alumnos coman más sano en la escuela?
3. ¿Cómo te gustaría que se dicten las clases para hacerlas más didácticas y útiles?



Olimpiadas Nacionales **Informática • Electrónica • Telecomunicaciones**

4. ¿Cómo mejorar las mochilas para que sean más cómodas y permitan una mejor organización de su contenido?
5. ¿Cómo aplicar el uso de la tecnología en las clases?

Cada idea debe enfocarse en alguno de los desafíos aunque puede incluir a dos o más.

Las ideas pueden o no ser de base tecnológica. Es decir, se aceptarán ideas que puedan ser implementadas a través de apps y soluciones basadas en software, pero también conceptos, modelos y diseños novedosos que no tengan nada que ver con la informática.

Para presentar la idea se deberá completar un formulario web con los campos básicos para que el jurado pueda recibir y evaluar las mismas.

El formulario web se indicará oportunamente el día del evento en el sitio web, en la página correspondiente a la competencia en cuestión.

Entre los campos se deberá utilizar un video para explicar el funcionamiento de la idea. El mismo se puede grabar con ayuda de un celular y luego deberá compartir el link de Youtube o plataforma similar.

Los campos a considerar en dicho formulario serán:

- Institución
- Nombre y apellido de contacto
- Teléfono
- Correo electrónico
- Tutor responsable
- Exactamente, ¿qué problema estamos resolviendo? (Proposición de valor)
- ¿A quién le estamos resolviendo el problema? (Mercado objetivo)
- ¿Mencionar qué alternativas de solución existe en relación a mi idea? (Horizonte competitivo)
- ¿Por qué mi idea es mejor que las alternativas existentes hoy? (Nuestro diferenciador)
- ¿Por qué ahora? ¿Es éste el momento oportuno? (Ventana de negocio)
- Link a un video en algún repositorio público, que cuente el proyecto en un tiempo no mayor a 1 min.

Criterios de evaluación

Una vez que se cierre la entrega de ideas en la primera jornada, en la segunda el jurado procederá a la evaluación de las ideas.

Cabe destacar que los alcances de los criterios son de ámbito local a nivel nacional. Es decir, se permiten ideas similares o adaptaciones de ideas que se existan en otros países.

Para esto el jurado utilizará ciertos criterios que es importante considerar:

Criterio	Items a considerar en la evaluación	Puntaje	
Grado de Disrupción (¿Revoluciona el mercado?)	¿Es original?	15 Ptos	30 Ptos.
	¿Es novedoso?	15 Ptos	
Impacto (¿Qué tan amplio es su alcance?)	¿Qué tan útil resulta? (10 Ptos.)	10 Ptos	30 Ptos.
	¿A cuánta gente llega la novedad? (en el ámbito del entorno solicitado)	10 Ptos	
	¿Cuánto ayuda a la gente?	10 Ptos	
Factibilidad (¿Se puede implementar?)	¿Es rentable?	5 Ptos	20 Ptos.
	¿Es accesible económicamente? (en el ámbito del entorno solicitado)	5 Ptos	
	¿Es legal?	5 Ptos	
	¿Es técnicamente posible? (considerando la tecnología disponible utilizada en algún otro invento o sino describa cómo sería posible lograr esa tecnología)	5 Ptos	



Olimpiadas Nacionales **Informática • Electrónica • Telecomunicaciones**

Poder amplificador (¿Tiene potencial de ser adoptado masivamente?)	¿Tiene posibilidad de ser imitado?	5 Ptos	20 Ptos.
	¿Genera viralidad?	5 Ptos	
	¿La tendencia de similares productos dice que la gente lo utilizaría?	5 Ptos	
	¿Es escalable?	5 Ptos	

Desempate

En caso de que a pesar de las condiciones se diera un empate, se les presentará las ideas que definen posiciones a los organizadores del evento, quienes decidirán a criterio personal sin conocimiento de donde provienen en cuanto a escuela, localidad o alumno, un orden que establecerá las posiciones finales.