COMPETENCIAS ACADÉMICAS CENTRADAS EN LA TECNOLOGÍA Y LOS NEGOCIOS

Introducción

Dentro de un contexto laboral tan competitivo y exigente, donde se reconoce a las nuevas generaciones como los responsables de manejar nuestro futuro, las tecnologías aplicadas y los negocios juegan un rol preponderante que debe ser integrado y no tratarse por separado.

Desde la *Universidad Blas Pascal,* en reacción a esta situación, se brinda un espacio que sirve de nexo para que los estudiantes puedan demostrar sus aptitudes y desarrollar su potencial para auto descubrir su vocación futura, por medio de **proyectos en ámbitos multidisciplinarios** donde el objetivo es intercambiar opiniones y consultas con docentes, profesionales y nuevos compañeros con intereses comunes.

Nuestra Propuesta

Nuestra propuesta consiste en la organización de un **evento educativo académico-científico, destinado a las Escuelas Secundarias de todas las especialidades del país**, que propone actividades tecnológicas, de negocios y cultura general para el ámbito juvenil.

Son organizadas por la UBP con adhesiones y auspicios de organismos públicos nacionales y provinciales como así también de entidades privadas reúnen aproximadamente a 60 escuelas, 500 alumnos y 100 docentes de todas las provincias, para participar durante dos días consecutivos, en el campus de la Universidad Blas Pascal.

Dichas actividades son Competencias con puntaje para calificar un podio que a su vez le suma a la Escuela en un medallero general, Talleres específicos donde podrán extender sus estudios orientados a nuevos conceptos e implementaciones que no se encuentran en su ámbito habitual, Ciclo de charlas donde conocerán sobre novedades del mercado y la tecnología como así así también la exposición de stands con empresas y entidades que se brindan en un espacio de compartir información y conocimientos.

Objetivos

1. Fomentar el aprendizaje y conocimiento en diferentes temas que resultan de interés para los alumnos.
2. Impulsar el espíritu de competencia como soporte de la eficiencia profesional.

3 Contribuir al desarrollo técnico de la especialidad en la que se desea ser competente.

4 Difundir los aspectos relevantes sobre la importancia de las nuevas tecnologías en el desarrollo de la sociedad.

5 Incentivar el trabajo en equipo.

6 Aportar un espacio interdisciplinario en donde los jóvenes puedan tomar decisiones con respecto a su futuro.

7 Desarrollar y/o evolucionar la capacidad para resolver problemas.

Principios

NUESTROS OBJETIVOS SE LOGRAN A TRAVÉS **CUATRO PRINCIPIOS GENERALES**

Libertad de participación es completamente voluntaria.

Intencionalidad educativa la actividad consiste en apoyar la educación de la especialidad, capacitar a los alumnos que manifiesten aptitudes relevantes y promover el intercambio de experiencias con profesores, profesionales e investigadores.

Igualdad de oportunidades la intención es ofrecer la misma posibilidad de participación y de desarrollo personal a toda la comunidad educativa, independientemente de su condición social y lugar de residencia.

Integración social es un aporte de recursos humanos a las exigencias de la sociedad actual en los aspectos científicos, tecnológicos y educativos.

Competencias

Se orientan en torno a responder exámenes teóricos de complejidad en el rubro de la electrónica, a la resolución de situaciones con problemas científicos, desarrollo de sistemas y videojuegos con maquetas y prototipos, como así también, competencias relacionadas al ámbito del derecho, la administración, la arquitectura, la comunicación y cultura general, más actividades recreativas de ping pong y ajedrez.

Cada una de estas propuestas se plantean bajo la supervisión y la coordinación de docentes de las instituciones de origen y de los tutores y evaluadores de la UBP.

Las competencias se organizan en categorías temáticas en las cuales las escuelas deben inscribirse según la modalidad si es grupal o individual, prestando atención al formato ya que algunas implican que sean trabajadas con anterioridad desde la escuela mientras que otras se desarrollan el mismo día del evento.

ONIET+

OLIMPÍADA NACIONAL
Innovación • Informática • Electrónica • Tecnología Aplicada •

Categorías

< INFORMÁTICA >

ELECTRÓNICA

INNOVACIÓN Y PROYECTOS

TECNOLOGÍA APLICADA

INTERÉS GENERAL

RECREATIVAS

Ciclo de Charlas

En el marco del evento además de las competencias, también se brindan charlas vinculadas a las temáticas de las nuevas tecnologías y los negocios, a cargo de disertantes destacados del mercado, profesionales y/o consultores con conocimientos dispuestos a compartir con nuestra audiencia, de manera de extender y evolucionar para que puedan ser distribuidos y multiplicados en los diferentes ámbitos en los que asistentes y educadores se desempeñan.

Para premiar la participación en las charlas por parte de las escuelas, al salir de cada una, se puede ingresar a responder un cuestionario online que sirve para reafirmar los conceptos recibidos en relación a la temática de en cuestión y que suma puntos como una competencia más.

Talleres

Son espacios académicos que se brindan con temáticas de interés utilizando los recursos que se disponen en los distintos laboratorios y espacios de trabajo de la Universidad donde se pone de manifiesto el **“saber, y saber hacer”**.

Los talleres están abiertos para alumnos que puedan conocer las capacidades que se ofrecen en la universidad como así para docentes que podrán replicar esos conocimientos hacia las escuelas de manera de compartirlo y generar actividades que puedan denotar en un nuevo proyecto para trabajar en un futuro cercano tanto en el ámbito educativo como laboral.

1. Taller Audiovisual
2. Taller de Radio
3. Taller de Internet Of Things
4. Taller de Cyber Seguridad
5. Taller de Innovación

/universidadblaspascal
ublaspascal
oniet.ubp.edu.ar
@ubpascal

Tel: (0351) 414 4444
Dir : Av. Donato Álvarez 380, Argüello

UBP UNIVERSIDAD BLAS PASCAL

Stands Corporativos

Empresas y entidades pertenecientes al mercado laboral de las tecnologías y los negocios, se acercan al evento con stands para mostrar sus servicios y productos, material promocional y brindar asesoramiento e información adicional en forma personalizada.

Participación

La participación está abierta para escuelas en todas las especialidades de nivel medio del país.

Es importante considerar que las escuelas deben emitir una nota autorizando a la participación de los alumnos en la competencia, y se recomienda la participación activa de un tutor docente que lo acompañe durante el evento.

La inscripción se realiza desde la página web http://oniet.ubp.edu.ar donde encontrará además toda la información de las competencias principalmente sus reglamentos donde se verán las reglas y metodologías.

Premios

Es importante destacar que la participación al evento asegura una beca para cada escuela que podrá entregar al alumno que crean conveniente.

Las competencias otorgan premios para la institución y para los alumnos según su clasificación de primero a tercero en cada una, considerando que además hay un medallero que posiciona a la escuela con un premio mayor.

Los premios para las escuelas constan de herramientas, materiales, libros y otros elementos que los ayudan a trabajar y evolucionar en otras actividades que ayuden a mejorar su desempeño.

Vías de contacto

Un equipo de trabajo se enfoca en el desarrollo del evento con quienes se puede interactuar vía email o telefónica para solicitar información, proceder al trámite de inscripción y cualquier otra necesidad que surja durante y post evento como la entrega de certificados y premios.

La oficina está disponible en forma telefónica o personal en el horario de 09 a 16 hs al teléfono 4144444 Int. 3502, y oniet@ubp.edu.ar que luego se derivará al responsable para resolver su consulta.