

CICLO DE CHARLAS

Categoría: Interés General

En esta disciplina se busca que los alumnos demuestren su nivel de cultura general que ya no sólo implica la educación recibida en su escuela sino también en su hogar y vida cotidiana. Además permite la participación de todas las escuelas sin importar su especialidad ya que se tratan temas que atañen a los ciudadanos como individuos y no como especialistas en un tema en general.

Competencia: Ciclo de Charlas

Introducción

La constante evolución de los negocios y mercados obliga a quienes trabajan y se desempeñan en esta área una capacitación y mimetización del ambiente con la misma o mayor velocidad, para lo que los recursos como libros, sitios web, y sobre todo aquellos que son más dinámicos, como congresos, seminarios, charlas y talleres, en los cuales en poco tiempo se puede captar aspectos importantes que ayuden a su formación o simplemente disparen una motivación para enfocarse en algún tema en particular.

Es por ello que proponemos paralelamente a las actividades de competencia un ciclo de charlas y talleres para que alumnos y docentes puedan complementar sus conocimientos y quizás comenzar a construir un nuevo contenido para su próximo año de estudio.

Descripción

A diferencia de otras competencias el concepto aquí es aprender y captar atención en las diferentes charlas y talleres para luego demostrar mediante algunas preguntas que tanto se aprendió en la misma. En base a los contenidos vertidos por los disertantes en cada uno de las charlas y talleres, se dispondrá de una WebApp, desde la que se debe responder a un cuestionario de preguntas del tipo múltiple opción, donde las mismas poseen un puntaje que será promediado por todos los asistentes que corresponde a una misma escuela, para así luego obtener un ranking de puntajes y encontrar a los ganadores.

Consideraciones generales

Al finalizar las charlas y talleres se informa de la URL donde se encuentra la WebApp. El concepto general es que cada escuela envíe a uno o más alumnos o docentes para que participen de las actividades, a modo de representante, de manera que la institución esté presente.

Objetivos

- Ofrecer contenidos de actualidad con disertantes profesionales, del mercado actual a nivel tecnológico y de negocios.
- Que los asistentes enriquezcan sus conocimientos más allá de los conceptos teóricos que se obtienen en sus casas de estudio bajo el formato tradicional.
- Que los docentes puedan analizar los contenidos de manera de utilizarlos para tratar de construir nuevos trabajos prácticos o actualizar sus clases futuras.
- Extender los horizontes cognitivos del evento que son trasladados a los alumnos dando un sentido de globalidad conceptual para que tomen conciencia de que no pueden sólo focalizarse en un aspecto tan específico como el estudio del que quieren ser especialistas.

Temario

Las charlas y talleres tratan sobre negocios y tecnologías principalmente y sus horarios y títulos serán publicados en el cronograma de actividades.

Los temas generales sobre los que se basan son: seguridad informática, plan de negocios, blockchain, inteligencia artificial, ingeniería emocional, fotografía e innovación, entre otros.

Recursos de apoyo

Se ofrecen recursos académicos que serán la base de información que podrán utilizar como referencia.

Cabe destacar que nuestra universidad ofrece su biblioteca para ser utilizada por cualquiera de los participantes en las competencias, para lo cual deberá escribir a competenciasoniet@ubp.edu.ar, de manera de gestionar su utilización.

Actividad

Modalidad

La modalidad del examen será individual sin límite de participación por escuela.

Formato

El cuestionario es online y se accede mediante su smartphone a una WebApp, que al terminar la charla o taller se le informará su URL.

Son preguntas de múltiple opción con igual puntaje.

Plazos y duración

El examen se tomará el mismo día del evento, sin ningún tipo de presentación previa de informe o contenidos.

Cada pregunta tiene un tiempo máximo de 30 segundos para que pueda elegir alguna de las opciones.

Responsables y colaboradores

Esta competencia será supervisada y evaluada por un especialista en el tema perteneciente al staff de la Universidad Pascal, siendo la carrera de Abogacía con el respaldo de su director, quien acompaña y apoya a la misma brindando validez y confianza a la transparencia y calificación de los exámenes.

Carrera asociada: Multidisciplinaria.

Responsable de competencia:

- Docente Universitario Ing. y Mter. Roberto Rossi

Inscripción

Participación

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 libre y no hay límites de alumnos por escuela.



La participación en la competencia es a través de una WebApp, cuya URL se le informará al finalizar cada charla y taller, pero para iniciar sesión en el sistema deberá colocar su DNI y código de acreditación dispuesto en su gafete.

Requisitos

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.

Evaluación

Las preguntas serán sobre la temática establecida en cada charla o taller, y el alumno deberá responder a cada una de ellas, seleccionando una opción de las que se ofrecen, donde sólo una es correcta.

Una vez que un alumno se inicie, el sistema buscará entre una base de datos de 60 preguntas y emitirá un examen en forma aleatoria con un orden de 20 preguntas, con distinto orden inclusive en las opciones, de manera de asegurar la transparencia del examen.

Jurado y corrección

Al ser un examen online, las preguntas serán corregidas de manera automática por el sistema, quien calificará las correctas, determinando los puntajes correspondientes.

Criterios de evaluación

El examen se compone de preguntas con múltiple opción, donde todas las preguntas tienen el mismo nivel de dificultad.

El criterio para determinar el ganador de la competencia es:

- Puntaje obtenido: Aquel que obtenga la mayor cantidad de puntos en la evaluación
- Tiempo de resolución: esto se aplica en segunda instancia en caso de que exista igualdad de puntajes en algún puesto. Cabe destacar que el responsable según los tiempos que se obtengan si los mismos son muy próximos, puede optar por definirlos como empate y llamarlos a los que correspondan para resolver el desempate mediante una exposición oral.

Desempate

En caso de que a pesar de las condiciones se diera un empate, los responsables de la competencia analizarán con detalle las respuestas y de ser necesario llamarán a los alumnos para determinar mediante algunas preguntas aleatorias y según su desempeño oral en las mismas, quien será el ganador.

Ganadores

Se definen 3 ganadores siguiendo el concepto de las Olimpiadas:

- 1er puesto: Medalla de Oro
- 2do puesto: Medalla de Plata
- 3er puesto: Medalla de Bronce

Cabe destacar que la identificación de los medalleros es meramente conceptual y serán entregadas conjuntamente con los premios estipulados en oportunidad del cierre del evento

