

TANQUE DE IDEAS

Disciplina: Innovación y Proyectos

La Innovación es una invitación para la creatividad, la inventiva, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, que buscan agregar valor.

Lo que se busca en estas competencias por sobre todas las cosas, es despertar esa motivación natural por querer hacer cosas nuevas o simplemente mejorar las ya existentes.

Los proyectos son el espacio ideal para que en equipo diferentes personas aportan ideas y trabajo en paralelo para luego integrarse y lograr un resultado por demás superior al de un individuo, pero es aquí la cuestión saberlo gestionar y manejar, y que mejor que hacerlo aprendiendo, con todas las ganas y el ímpetu para realizar algo que crean y desarrollan los mismos alumnos.

Competencia: Tanque de Ideas

Introducción

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.

Temario

etc

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.

Bibliografía

- etc

Links

- [etc](#)

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.

Carrera asociada: Todas las carreras.

Responsable de competencia: Docente Universitario Ing. Oscar Gencarelli

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 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.

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

Presentación

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.

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

- Educación y tecnología: por ejemplo plantearse: Cómo utilizar un smartphone para aprender en clase? o también Cómo se puede aprender jugando?
- Comida saludable: por ejemplo plantearse: Cómo fomentar la comida saludable entre los alumnos de su escuela?
- Deporte y salud: por ejemplo plantearse: Cómo combinar el deporte y la salud dentro de la escuela.

Cada idea debe enfocarse en alguno de los desafíos.

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 o dispositivos electrónicos.

El formulario de carga lo pueden ubicar dentro de la página web, en la información referida a la competencia "Tanque de ideas".

Plazos

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



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.

Consideraciones

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.

Formato

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 referente del equipo
- 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 un min.

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 las medallas serán a modo conceptual en su denominación, y las mismas se entregan en el acto de cierre del evento junto a los premios estipulados.

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.

Criterios de evaluación

| Criterio | Items a considerar en la evaluación | Puntaje | |
|--|--|----------|----------|
| Presentación | Completó la información y video? | 05 Ptos | 10 Ptos. |
| | Coherencia Es relativo a lo solicitado? | 05 Ptos | |
| Grado de Disrupción (¿Revoluciona el mercado?) | ¿Es original? | 10 Ptos | 20 Ptos. |
| | ¿Agrega valor? | 10 Ptos | |
| Impacto (¿Qué tan amplio es su alcance?) | ¿Qué tan útil resulta? | 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? | 05 Ptos | 20 Ptos. |
| | ¿Es accesible económicamente? (en el ámbito del entorno solicitado) | 05 Ptos | |
| | ¿Es legal? | 05 Ptos | |
| | ¿Es técnicamente posible? (considerando la tecnología disponible utilizada en algún otro invento o sino describa cómo sería posible lograr esa tecnología) | 05 Ptos | |
| Poder amplificador (¿Tiene potencial de ser adoptado masivamente?) | ¿Tiene posibilidad de ser imitado? | 05 Ptos | 20 Ptos. |
| | ¿Genera viralidad? | 05 Ptos | |
| | ¿La tendencia de similares productos dice que la gente lo utilizaría? | 05 Ptos | |
| | ¿Es escalable? | 05 Ptos | |
| Total | | | |