

FIRST PLAN

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: First Plan

Descripción

Todas las empresas, pequeñas y grandes, han surgido a partir del desarrollo de una idea acerca de un producto o un servicio que resolvería o intentaría satisfacer una necesidad latente de mejor manera de lo que hasta el momento era conocido. Si las decisiones tomadas inicialmente eran las adecuadas permitirían lograr, con un menor grado de incertidumbre o de “tropiezos”, el crecimiento y éxito del negocio.

UBP **First Plan** es una invitación a transformar una idea de un producto o servicio tecnológico en un potencial negocio utilizando el método de modelado de negocios CANVAS.

Este sistema de modelado de negocios es mundialmente utilizado en el ámbito del emprendedurismo y consiste en una manera sencilla de identificar todas las partes que debemos tener en cuenta al momento de desarrollar un negocio. Es necesario además definir las distintas relaciones entre cada una de esas partes con la finalidad de darle coherencia y solidez al modelo.

De esta manera, UBP **First Plan**, nos invita a introducirnos en el mundo de los negocios y de las organizaciones de una manera desafiante, real y divertida; fortaleciendo el trabajo en equipo, la sana competencia y bajo nuestro lema “*saber y saber hacer*”.

First plan se basa en la presentación de un lienzo de CANVAS aplicado a un proyecto, este deberá ser desarrollado por los participantes en el espacio áulico de la institución a la que pertenecen.

Las temáticas que se abordarán con el CANVAS podrán surgir de proyectos que estén trabajando en las diversas materias que la escuela media les haya propuesto. Con la finalidad de su puesta en práctica se adjunta diferentes bibliografías que permitirán su puesta en práctica

Podrán también realizar consultas a partir del 15/09/2019 a competencias.oniet@ubp.edu.ar desde donde se asignará su consulta al profesional correspondiente.

Consideraciones generales

- Es conveniente que Los proyectos sean elaborados por los alumnos con anterioridad a la fecha de las Olimpiadas.

- Durante el día de la competencia será expuesta la iniciativa a los jurados y al resto de los participantes en forma oral, utilizando los medios que se consideren convenientes dentro del marco del proyecto desarrollado.

Objetivos

- Brindar un espacio a las escuelas tendiente a fomentar la generación de ideas entre sus alumnos y docentes y el trabajo en equipo, que permitan encontrar las mejores decisiones y propuestas de solución sobre el proyecto que se trabaje.
- Brindar un espacio para que los estudiantes puedan desarrollar y exponer sus producciones, otorgándoles mayor seguridad y experiencia dándole un mejor inicio a su futura carrera profesional.
- Motivar a los alumnos a desarrollar el modelo CANVAS como herramienta para generar un modelo de negocio.

Temario

La competencia se centra alrededor de los siguientes temas académicos para que los diferentes integrantes puedan definir y relacionar los contenidos del proyecto:

- Qué se entiende por modelo de negocios y saber cuál es su utilidad al momento de idear y poner en marcha un emprendimiento.
- Aprender a analizar el modelo de negocio Canvas a partir del conocimiento teórico y práctico de cada uno de los segmentos que lo constituyen.
- Implementar el modelo de negocio Canvas para identificar oportunidades y definir alternativas para un proyecto a implementarse.

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 competencias.oniet@ubp.edu.ar, de manera de gestionar su utilización.

Bibliografía

<http://www.convergenciamultimedial.com/landau/documentos/bibliografia-2016/osterwalder.pdf>

Links

<https://youtu.be/i1Le5GYkBT8>

Formato y metodología de la competencia

Competencia:

La competencia se realizará a través de la participación de diferentes equipos los que estarán conformados por los estudiantes de las escuelas que participen.

¿Cómo será el procedimiento y sus desafíos?

- Las escuelas participantes elegirán el proyecto con el que trabajarán y para el cual confeccionarán el CANVAS. Los primeros en inscribirse dispondrán de mayor tiempo para poder llevar a cabo el proyecto.
- Al inicio de las Olimpíadas los equipos deberán tener un avance del 80% de la propuesta, siendo el inicio del primer día un espacio para tener contacto con los autores del proyecto que hayan elegido trabajar, realizar consultas puntuales al equipo académico de la UBP que ayuden a cerrar el proyecto. Al finalizar el día los proyectos deberán estar finalizados.
- Los equipos presentarán sus proyectos el día 04/10/2019 al inicio de la Jornada. En ese mismo día el jurado definirá cuáles son los proyectos ganadores.

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.

Carreras asociadas: Lic. en Administración, Lic. en Marketing y Lic. en gestión de los RRHH.

Directora: Mgtr. Cdra. Alejandra Garbino.

Responsable de competencia: Docente Universitario Esp. Lic. Esteban Conci.

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.

Está previsto que los alumnos participantes deben pertenecer a los últimos 2 años de la escuela secundaria correspondiente.

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 competencias.oniet@ubp.edu.ar quien se ocupará de hacer las revisiones del caso, o cargar la inscripción en caso de que no pueda realizarla.

Evaluación

Informe

Se presentará un informe en formato PDF que apoyará el modelo del Plan CANVAS, más un documento en formato de presentaciones que se usará para la exposición oral en caso que lo requiera (opcional). Estos documentos se entregarán vía email de acuerdo a lo siguiente:

- Para: a competenciasoniet@ubp.edu.ar
- Asunto: ONIET 2018 – FirsPlan – Informe – Nombre del Proyecto
- Dentro del mensaje se deberá incluir: Escuela, Integrantes, Docente responsable que los acompaña.

Exposición oral

Para la presentación puede usarse cualquier recurso\`s que ilustre y complemente el proyecto desarrollado, incluyendo el lienzo del modelo CANVAS. La elección de los mismos formará\`n parte de los criterios de la grilla de valoración.

La exposición tendrá una duración no mayor a 15 minutos por equipo.

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 un orden que establecerá las posiciones finales.

Jurado

Especialistas en los temas de pertinencia serán quienes evaluarán utilizando los criterios de evaluación, el desempeño de los diferentes grupos presentando su proyecto.

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.

Criterios de evaluación

Nombre del Proyecto <i>(Haciendo mención a qué producto/servicio está orientado el proyecto)</i>	Equipo Estudiantes	Fecha
Equipo Docentes Evaluadores	Escuela	

Criterio	Ítems a considerar en la evaluación	Puntaje	
Presentación del proyecto Calidad de la presentación	Informe	10 Ptos	30 Ptos
	Pertinencia	10 Ptos	
	Exposición oral	10 Ptos	
Modelo CANVAS ¿Cumplimenta el modelo el proyecto base?	Propuesta de Valor	10 Ptos	70 Ptos
	Segmento del cliente	10 Ptos	
	Canales	5 Ptos	
	Relación con el cliente	10 Ptos	
	Fuentes de ingreso	10 Ptos	
	Recursos claves	5 Ptos	
	Actividades claves	5 Ptos	
	Socios clave	5 Ptos	
	Costos	10 Ptos	
Total	Puntaje Total	_____ Ptos	