

# ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Reglamento Edición 2021

## FIRST PLAN

### Categoría: Gestión y negocios

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.

### 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 Business modeling, 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 a conocer nuestro “saber y saber hacer”.



# ONIET

## Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

### Cronograma

Jornada 1	Jornada 2	Jornada 3	Jornada 4	Jornada 5
CAPACITACIÓN	<b>SOPORTE / CONSULTAS</b>	<b>SOPORTE / CONSULTAS</b>	<b>PRESENTACIÓN TABLERO CANVAS (10hs)</b> <b>INFORME ESCRITO (breve descripción del negocio y desarrollo de cada uno de las secciones propuestas en el CANVAS.</b>  <b>En esta instancia el jurado definirá los equipos que el día viernes realizarán su presentación virtual y serán comunicados a los mismos.</b>	<b>EXPOSICIONES VIRTUALES DE LOS FINALISTAS.</b>

Los detalles de fechas y horarios de cada jornada deberán consultarse en el cronograma disponible en <http://oniet.ubp.edu.ar/>

### Capacitación

Se realizará un taller coordinado por un docente de la UBP especialista en la aplicación del modelo CANVAS y capacitador de emprendedores incubados en doingLabs (Incubadora de Startups de la UBP), siendo los destinatarios los docentes de la escuela secundaria cuyos estudiantes participarán de la competencia y a quienes tutoriarán.

### Consideraciones generales

- Los proyectos deben ser elaborados por los alumnos con anterioridad a la fecha de las Olimpiadas.

# ONIET

## Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

- Los proyectos deberán ser presentados en un “**informe escrito en formato PDF**” subido a la plataforma hasta la fecha especificada en la misma (poner e-mail de contacto). Los jurados revisarán de manera integral los mismos de modo que si se requiriera efectuar alguna modificación sustancial los equipos puedan efectuar los cambios para ser considerados en la exposición oral del día de la competencia. Los jurados harán una devolución escrita vía e-mail si correspondiera.
- 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

- Involucrar a los alumnos que se sientan atraídos por las Ciencias Económicas para enfrentar el desafío de su efectiva inclusión.
- Brindar un espacio para que la escuela fomente la generación de ideas entre sus alumnos y docentes.
- Motivar a los alumnos de los últimos años de nivel medio, a ser motores activos de un proyecto que dirija beneficios para la Institución de la cuál forman parte.
- Promover el conocimiento del perfil y alcance de la carrera de Contador Público mediante una iniciativa práctica, priorizando criterios pedagógicos, técnicos específicos de la carrera y de altruismo, al ser dirigidas las didácticas a una necesidad concreta del establecimiento participante.

### 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

# ONIET

## Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

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 encontrará la información en la plataforma.

### ***Bibliografía***

Generación de modelos de negocios. Alexander Osterwalder & Yves Pigneur.  
Business model generation – MODELO CANVAS. Alexander Osterwalder

### **Formato y metodología de la competencia**

La competencia consiste en el desarrollo y exposición de un proyecto que represente el modelo CANVAS acorde a los proyectos establecidos.

### **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: Licenciatura en Administración.

Directora: Mgtr. Alejandra Garbino.

Responsable de competencia: Esp. Lic. Esteban Conci.

# ONIET

## Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

### 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 oficial del evento.

De haber algún inconveniente puede enviar un email a la dirección electrónica especificada en la Plataforma quien se ocupará de hacer las revisiones del caso, o cargar la inscripción en caso de que no pueda realizarla.

# ONIET

## Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

### 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 subirán a la plataforma de la competencia:

- Asunto: ONIET 2020 – FirstPlan – 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\os que ilustre y complemente el proyecto desarrollado. La elección de los mismos formará 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.

# ONIET

## Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

### Criterios de evaluación

Criterio	Ítems a considerar en la evaluación	Puntaje	
<b>Presentación del proyecto</b> Calidad de la presentación	Informe	10 Ptos	30 Ptos
	Pertinencia	10 Ptos	
	Exposición oral	10 Ptos	
<b>Modelo CANVAS</b> ¿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		
<b>Total</b>	<b>Puntaje Total</b>	_____ Ptos	