

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Reglamento Edición 2022

PROJECT IDEA

Categoría: 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.

La innovación se da partiendo de una idea, realizando un prototipo que pueda materializarla, producir el prototipo, y que la sociedad lo acepte.

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 una de las cosas más difíciles es 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.

Las exposiciones de proyectos pueden incluir maquetas, afiches y prototipos a nivel hardware y software, centrados en el uso de la electrónica y la informática implementando desarrollo de sistemas y aplicaciones para dispositivos móviles.

Los materiales base pueden ser tanto de producción totalmente propia, como así también utilizar alguna placa experimental base que se comercialice en el mercado tal como, Arduino, Raspberry, entre otras.

Competencia: Project Idea

Introducción

Las ideas de proyectos son el puntapie inicial de la construcción de un buen prototipo para lograr un MVP (Mínimo producto Viable), y es en esta etapa donde se fundamentan los pilares de lo que realmente se pretende hacer, además la creatividad y el mismo concepto innovador se plasma en la Idea que debe ser escrita.

De ahí es que se considera muy importante su especificación, sobre todo cuando por diferentes razones ya sean económicas o viables en un corto tiempo, y consideramos este trabajo en sí mismo como una competencia, que no por ser sólo descriptiva desmerece su valor.

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Descripción

La competencia consiste en describir la idea del producto que se desea desarrollar, utilizando para esto ciertos lineamientos básicos que aseguren el paso siguiente que sería la construcción a nivel prototipo del proyecto.

Categorías

Cabe destacar que existirá una clasificación general de acuerdo al tipo de proyecto que se trate, a saber:

- Software
- Hardware
- Aspectos legales
- Aspectos contables y administrativos
- Medioambiental
- Sociedad y urbanismo

Las categorías enunciadas son indicativas ya que todos los proyectos serán evaluados en la misma competencia, sin ningún tipo de distinción.

Modalidad

La presentación del proyecto consiste en un documento base y una explicación tipo speech que fundamente la idea y su participación es grupal.

Objetivos

- Generar el interés por la creatividad en cualquier rubro o el ámbito de aplicación.
- Incentivar el trabajo en equipo.
- Motivar el ingenio, la creatividad y sobre todo la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos durante su educación.
- Brindar un espacio para que los alumnos puedan desarrollar y exponer proyectos, otorgándoles mayor seguridad y experiencia dándole un buen inicio a su futura carrera profesional.
- Planificar un proyecto en etapas a lo largo del tiempo.
- Plasmar en aspectos descriptivos las ideas de proyectos.

Temario

Si bien es una temática muy amplia y diversa en su implementación, se puede considerar al menos etapas para su desarrollo:

- Brainstorming de ideas
- Filtro y selección de ideas
- Investigación
- Planificación (GANTT)
- Descripción general
- Descripción específica
- Speech de del proyecto

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Recursos de apoyo

A nivel general al ser una temática tan amplia, no existen materiales que sirvan directamente, aunque es posible mencionar a toda bibliografía referida al armado de proyectos para startup y los recursos de apoyo que den sostén a las herramientas y/o sistemas que utilicen para realizar las informaciones complementarias del documento base.

Palabras a claves a considerar: brainstorming, startup, emprendedurismo, de la idea a la acción, GANTT, Pitch elevator, Costos de un proyecto, entre otros.

Consideraciones generales

Temática

No hay una temática específica a la cual se deben orientar los proyectos, es totalmente libre.

Compartir con la comunidad

Todas las ideas son construidas con el afán de ser compartidas con la comunidad, aunque no quita que la presentación en este evento puede ser un registro importante para su crecimiento futuro y referencia de quienes son los ideadores originales del mismo.

Galería de proyectos

En esta edición se busca comenzar una catalogación de los proyectos, identificando claramente sus autores, colaboradores, y porque no dejar ideas de futuro para continuar los mismos de manera que dejen de ser proyectos y se conviertan en productos o servicios reales. Para esto se constituirá el espacio llamado "Taller de Innovación", donde se tratará de darle continuidad.

Actividad

Formato y Duración

El formato de los entregables corresponde a:

- Documento descriptivo, texto libre en archivo PDF (utilizar la plantilla con los temas planteados).
- GANTT, planificación en archivo PDF o imagen.
- Archivos PDF, imágenes o en otros formatos que puedan ser leídos con las indicaciones respectivas, relacionados a la información que complementa las descripciones básicas.
- Exposición explicativa

La duración se establece en el período general de entrega establecido para proyectos con entregas previas, de acuerdo al calendario fijado disponible en: <http://oniet.ubp.edu.ar/>

En caso de tener algún inconveniente con las entregas al momento de cumplirse estas fechas no deje de contactarse con la dirección especificada en la página web para que lo asistan o le den alguna respuesta en relación con su problema.

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

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 Ingeniería 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.

Responsable de competencia:

- Lic. Gustavo Funes
- Ing. Roberto Rossi

Colaboradores:

- Expertos en áreas específicas

Inscripción

Participación

Los participantes deben ser alumnos que corresponden a una escuela que debe estar inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

Los grupos pueden ser de hasta 6 alumnos, y se permite hasta un máximo de 2 grupos/proyectos por escuela.

Los alumnos pueden ser de cualquier curso y edad.

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 mismo se puede acceder desde la página web del evento.

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

Condiciones

Luego de la inscripción deberá ingresar al sistema de Gestión ONIET indicado, y con las credenciales de acceso que le han sido entregadas deberá proceder con la subida del material que corresponde a la resolución de la consigna.

En caso de tener algún inconveniente con la subida de los documentos puede contactarse a la dirección especificada en la página web con las debidas referencias para que sea apropiadamente identificado y lo asistirán con la entrega de los documentos.

Plazo de Entrega

El plazo de entrega vence de acuerdo al calendario fijado y disponible en <http://oniet.ubp.edu.ar/> No se recibirán trabajos después de esa fecha.

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Evaluación

La evaluación será llevada a cabo por los docentes de la Universidad especialistas en los temas asociados. La misma consistirá en la calificación de la exposición, la cual será efectuada según el cronograma de la competencia, pudiendo ser presencial o virtual según el colegio se encuentre en las instalaciones de la universidad o no y la documentación enviada, considerando la metodología de evaluación. El puntaje máximo que se puede obtener es 100. Los resultados de la evaluación se publicarán según el cronograma del evento

Exposición

La exposición puede ser llevada a cabo por uno o más integrantes del equipo. Puede complementarse con una animación que muestre el concepto. En cualquier caso, debe intentar la venta de la idea. Para su ejemplo se podría considerar el típico Pitch elevator, como idea general donde en un minuto se debe explicar una idea para conseguir un inversor. Esto es solo un ejemplo, no es necesario seguir todas las reglas del pitch elevator.

En conclusión, el video debe contar la idea del proyecto.

Se recomienda presentar el mismo en etapas:

- **El problema**, se hace referencia al problema que se quiere resolver.
- **La solución**, describir claramente la idea que resuelva el problema.
- **Target**, indicar a quien se apunta con la solución.
- **Competencia**, marcar si existen soluciones similares y cual es la diferencia que la mejora.
- **Viabilidad**, con que elementos o que equipo o de que manera se pretende resolver el problema.
- **Costos**, plasmar concretamente los valores que pueden ocasionar llevarlo adelante para mostrar sus posibilidades y dominio del tema.
- **Plan**, mostrar un camino de realización del proyecto.

Documentación descriptiva

El documento entregable debe tener una serie de partes. Para facilitar su elaboración se ha diseñado una plantilla que deberá completar cada equipo, más una serie de elementos que complementen la información y de alguna manera le brinden riqueza al entendimiento del proyecto. Los aspectos del documento a considerar son:

Identificación

En el mismo se deberá colocar la identificación del proyecto a modo de carátula conteniendo los siguientes elementos:

- Nombre del proyecto: es totalmente libre, siempre y cuando no atente contra las buenas costumbres y no se use lenguaje inapropiado para un ámbito académico. No es un ítem que conlleve puntaje a menos que no lo disponga, con lo cual resta.
- Ámbito en el cual impactará
- Categoría en la que encuadra el proyecto
- Integrantes, detallando nombre y apellido, dni, curso
- Foto/s del grupo. Se puede usar un collage de fotos individuales.
- Docentes responsables y/o tutores
- Fecha de presentación

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Descripción del proyecto

En esta sección, se deben considerar los siguientes aspectos que deben ser expuestos:

- **Objetivo:** indicar el porqué sería útil el proyecto.
- **Descripción:** descripción del proyecto, sus partes, y en qué se usaría.
- **Funcionalidades:** como funciona el proyecto y que lo caracteriza.
- **Beneficios:** que lo destaca, cuales son sus virtudes quizás pensando en que nos deja de nuevo como sociedad, una vez que exista.
- **Ámbito de aplicación / Target:** en qué lugar se aplica, ya sea geográfico, social, o si es algo específico en que rubro como profesional, académico.
- **Costos:** no implica un detalle exhaustivo, sino más bien, una estructura básica de costos y valores aproximados de su implementación, lo cual también ayuda a definir su viabilidad.
- **Cronograma:** se deberá presentar un GANTT que mínimamente identifique no sólo la idea sino también la posibilidad de su prototipado, es decir, indicar a lo largo del tiempo las etapas (milestone) y tareas que conlleve desde su idea hasta llegar a un MVP (prototipo base), indicando sólo la descripción de las tareas y una duración aproximada en días o semanas según su envergadura.

Nota: no confundir objetivo con descripción y funcionalidad con beneficios. Es importante que sean claros estos aspectos que hacen a la calidad de su presentación. Por ejemplo el objetivo apunta al **porqué** se quiere hacer mientras que la descripción indica el **qué** se quiere hacer para cumplir con ese objetivo. Por otro lado las funcionalidades indican el **cómo** y que lo **caracteriza**, mientras que los beneficios hacen referencia a las **ventajas** pensando más en comparaciones con soluciones similares o aportes nuevos a la sociedad en caso de ser original.

Complementos

Los complementos son informaciones extras que ayudarán a entender el proyecto pero que dependerán del tipo de proyecto. Los mismos quedan librados a cada uno de los participantes siempre tratando de justificar de la mejor manera posible lo que están queriendo explicar.

Aquí cabe la expresión "No diremos que esto está bien o mal, sino que justifique lo que se quiere mostrar".

Como también considerar que tampoco conviene mucho contenido y que se aburra al lector que se puede aburrir o no entender de que se trate, donde cabe otra expresión "menos es más".

Es decir, cada participante debe buscar un equilibrio que permita explicar de manera clara y concisa el proyecto.

Tampoco se evaluará si presenta mucho o poco sino si lo que presenta alcanza para que se interprete el proyecto.

Metodología de evaluación

Los evaluadores al momento de la calificación sobre cada uno de los parámetros indicarán uno de 5 valores los cuales serán ponderados con el valor de puntaje de cada uno obteniéndose de esta manera el resultado total por proyecto. Estos valores serán:

- Insuficiente (0-20%)
- Escaso (21-40%)
- Aceptable (41-60%)
- Muy Bueno (61-80%)
- Excelente (81-100%)

Para la evaluación el Jurado dispondrá de una ficha en la cual se encontrarán todos los parámetros con sus puntajes y el espacio de valoración para finalmente hacer los cálculos respectivos de ponderación y

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

obtener el puntaje definitivo. Al final de este documento, en el apartado Criterios de Evaluación, se indica una muestra de la mencionada ficha.

Descuento de puntaje

Hay un ítem extra en los criterios de evaluación que se corresponde a aquellos proyectos que sufrieron algún inconveniente pero que igualmente los evaluadores lo consideran en la evaluación. Las razones de descuento y la cantidad de puntos descontados (sobre el total de 100) es la siguiente:

- Cantidad mínima de participantes no cumplida: 5 puntos
- Amonestación: 5 puntos

Desempate

En caso de que al finalizar las evaluaciones de los proyectos existan empates en los puntajes, se procederá a un análisis más fino denominado desempate en el cual no podrán participar aquellos proyectos que hayan recibido algún tipo de descuento. Si aún después de esta reevaluación sigue existiendo un empate, se procede a la consulta de la comisión directiva de la organización, quien determinará los puestos definitivos según su parecer, o bien decidirá que el puesto se compartirá. Es posible que en esta reevaluación se cite a los participantes para realizarles algunas preguntas de manera de indagar mejor el proyecto o bien simplemente solicitar realicen algún tipo de defensa oral.

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.

Consultar detalles sobre los premios en el reglamento general e informaciones del sitio web del evento.

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Criterios de evaluación

Los criterios serán los parámetros que los evaluadores considerarán a la hora de la calificación de cada proyecto.

Los mismos han sido creados con el fin de lograr un equilibrio en los aspectos más importantes y que de alguna manera definen el esfuerzo que los alumnos han desarrollado para lograr el objetivo de presentar el proyecto.

Los criterios a considerar se aprecian en la siguiente tabla:

Parámetro	Puntaje	Criterio de análisis	
Parámetros formales			
1	Descripción del proyecto	10 Ptos	Presentación del informe: Los evaluadores revisarán el informe del proyecto para chequear el cumplimiento de las condiciones. En formato PDF.
2	GANTT	10 Ptos	Presentación del Informe de GANTT: Los evaluadores revisarán el GANTT realizado a los fines de conocer la planificación y organización del trabajo . Este debe contener una división en etapas con el detalle de las tareas y la vinculación entre ellas indicándose un tiempo aproximado de ejecución.
3	Exposición	10 Ptos	Síntesis muy concisa que describa el proyecto, donde se evaluará la forma en que se expresa el mismo para dar a entender su proyecto . Cabe destacar que se sugiere dividir en etapas donde sea claro lo que se intenta describir en cada momento.
4	Complementos	10 Ptos	Revisión detallada de las informaciones extras que aportan para reforzar la explicación del proyecto .
5	Vocabulario	05 Ptos.	Se evaluará la expresión de los términos afines , en todos los aspectos de su exposición, como así también el dominio del tema .
Parámetros sobre el Objetivo del proyecto			
6	Impacto y/o Alcance	15 Ptos.	Los evaluadores analizarán los beneficios que aporta el proyecto al segmento del tema elegido , al que está dirigido. Aquí se considera los aspectos sociales, etarios y geográficos, etc.
7	Pertinencia	10 Ptos.	Se evaluará que la descripción de la solución propuesta tenga relación con el objetivo definido.
8	Viabilidad	15 Ptos.	Apreciación de las posibilidades reales del proyecto en términos de costos y recursos disponibles en el ámbito de nuestro país.
9	Beneficio	10 Ptos.	Se analizan las virtudes que nos puede dejar el proyecto una vez que concrete su realización.
10	Originalidad	05 Ptos.	Se evaluará antecedente en cuanto al objetivo se refiere en términos de esta muestra como así también en el mercado actual de disponibilidad nacional, por más que se trate de elementos importados si los mismos pueden usarse aquí carece de validez original.