

PROJECT IDEA

Introducción

Las ideas de proyectos son el puntapié 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.

Descripción

- **Generalidades**

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.

Modalidad

Las actividades de la competencia se realizan en dos momentos predefinidos, según el cronograma de la competencia se debe hacer entrega de los documentos y posteriormente tendrá una instancia de presentación de modo virtual o presencial en el campus de la Universidad Blas Pascal en los días y horarios determinados por el cronograma de actividades de ONIET.

- **Participación**

La participación es grupal donde se permiten hasta 4 integrantes por equipo, con un máximo de dos grupos por cada colegio participante.

Inscripción

Participación

Los participantes deben ser alumnos de una escuela que esté inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

Requisitos

Es necesario realizar una inscripción previa antes del inicio del evento. Dicha inscripción debe llevarse a cabo en línea, a través del sistema designado para tal fin, al cual se puede acceder desde la página web del evento. En caso de haber algún inconveniente, se puede enviar un correo electrónico a la dirección indicada en la página web. El equipo organizador se encargará de revisar cada caso y, si no es posible completar la inscripción de forma electrónica, se brindará asistencia para cargarla correctamente.

Desarrollo

Temática

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

Entregables

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

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
- 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

Descripción del proyecto

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

- **Objetivo:** indicar por qué sería útil el proyecto.
- **Descripción:** descripción del proyecto, sus partes, y en qué se usaría.
- **Funcionalidades:** cómo funciona el proyecto y que lo caracteriza.
- **Beneficios:** que lo destaca, cuáles 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 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 hay que considerar que tampoco conviene mucho contenido y que se abruma 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.

Presentación

En el día establecido por el cronograma de la competencia los equipos deberán realizar la presentación oral de su propuesta, dicha presentación podrá ser presencial en el campus de la universidad o virtual en caso de que el colegio no asista presencialmente a la ONIET.

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, 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 cuál es la diferencia que la mejora.
- Viabilidad, con que elementos o que equipo o de qué 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.

Los participantes deben realizar una exposición clara y fluida de una duración no superior a '15 minutos. Sera una charla donde se preguntará acerca de los pasos seguidos en el proceso de la propuestas y dudas que pudieran surgir en los evaluadores.

Evaluación

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 que se consideran serán:

- Descripción del proyecto
- GANTT
- Exposición
- Complementos
- Vocabulario
- Impacto y/o Alcance
- Pertinencia
- Viabilidad
- Beneficio
- Originalidad

Responsables y colaboradores

Esta competencia será supervisada y evaluada por docentes especialistas en el tema, pertenecientes a la Universidad Blas Pascal, podrán asistir como colaboradores alumnos de las carreras relacionadas de dicha universidad.

Premiación

La posición y el puntaje total obtenido en la competencia por cada equipo será difundido a través de la página web del evento y serán premiadas las siguientes posiciones:

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

La entrega de premios se realizará en el acto de cierre de las ONIET.