

## INNOVACION TEAM: INNOVACIÓN DE ALTO IMPACTO

<b>Tipo</b>	Cuestionario	Exposición Oral	<b>Desarrollo en Computadora</b>	Juego de Habilidad	Desarrollo en Escritorio	Taller Experimental
<b>Modalidad</b>	Virtual	<b>Presencial</b>				
<b>Desarrollo</b>	Trabajo previo con informe	<b>Con desarrollo en vivo</b>				
<b>Dificultad</b>	Cultura General	Restringida al Ciclo Básico	Restringida al ciclo superior	<b>Restringida a los últimos dos años</b>		
<b>Participación</b>	Individual	<b>Grupal</b>				
<b>Cupo</b>	<b>2-2</b>					

### 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: Ideas para Innovación de Alto Impacto

### 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

Se trabajarán tres problemáticas de Alto Impacto que aquejan a la ciudad de Córdoba: el transporte público, la recolección de basura y la inclusión de personas con discapacidad

### Mecánica de la Actividad

Los estudiantes formarán equipos de hasta 4 integrantes (mínimo 2) y deberán elegir entre una de las tres problemáticas de alto impacto que aquejan a las ciudades en general: el transporte público, la recolección de basura y la inclusión de personas con discapacidad. Tendrán una conferencia previa de presentación, con dinámicas y metodologías para trabajar en el desarrollo de la Idea. Luego tendrán el resto de la jornada para encontrar soluciones creativas e innovadoras para la problemática elegida y deberán representar, el segundo día, la solución con una presentación, en la que buscarán ser innovadores.

### 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 4 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 [competencias.oniet@ubp.edu.ar](mailto: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

### Presentación

La competencia consiste en un equipo de alumnos por escuela que deberán presentar una idea según lo mencionado en la Mecánica de la Actividad, que serán analizadas por un jurado especializado e interdisciplinario según ciertos criterios de evaluación pre-establecidos.

Las ideas para desarrollar deben seguir algunas de los tres desafíos de Alto Impacto planteados:

- El transporte público.
- La recolección de basura.
- La inclusión de personas con discapacidad.

Cada idea debe enfocarse en alguno de los desafíos.

**El formulario de carga lo pueden ubicar dentro de la página web, en la información referida a la competencia "Innovacion Team".**

### Plazos

Los horarios de participación los podrá visualizar en el programa de actividades. El primer día se realizará la conferencia previa y luego de 24 hs se procederá a la presentación y evaluación de los trabajos en forma presencial en el Campus de la UBP.

### 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 si existan en otros países.

### Formato

El formulario web de inscripción previa esta en la web, en la página correspondiente a la competencia en cuestión.

Los campos a considerar en dicho formulario serán:

- Institución
- Nombre y apellido de referente del equipo

- 
- Teléfono
  - Correo electrónico
  - Tutor responsable

## 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	
<b>Presentación</b>	Innovacion en la presentacion de la Idea?	05 Ptos	20 Ptos.
	Coehrencia Es relativo a lo solicitado?	05 Ptos	
<b>Grado de Novedad</b> (¿Revoluciona el mercado?)	¿Es original?	10 Ptos	20 Ptos.
	¿Agrega valor?	10 Ptos	
<b>Impacto</b> (¿Qué tan amplio es su alcance?)	¿Qué tan útil resulta?	10 Ptos.	20 Ptos.
	¿A cuánta gente llega la novedad? (en el ámbito del entorno solicitado)	10 Ptos	
	¿Cuánto ayuda a la gente?	10 Ptos	
<b>Factibilidad</b> (¿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	
<b>Poder amplificador</b> (¿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	
<b>Total</b>			