

PROTOTIPOS

Tipo	Cuestionario	Exposición Oral	Desarrollo en Computadora	Juego de Habilidad	Desarrollo en Escritorio	Taller Experimental
Modalidad	Virtual	Presencial	Hibrida			
Desarrollo	Trabajo previo con informe	Con desarrollo en vivo				
Dificultad	Cultura General	Restringida a al Ciclo Básico	Restringida al ciclo superior	Restringida a los últimos dos años		
Participación	Individual	Grupal				
Cupo	6-4					

Introducción

Son proyectos del tipo prototipo obteniéndose un MVP (Mínimo Producto Viable), como base que deben tener definido un objetivo claro y sobre todo, tiene que funcionar.

Se definen para esta competencia **5 ejes temáticos** que orientan a los alumnos y docentes en la preparación de los prototipos a presentar. Cada institución **podrá presentar hasta 6 prototipos**. Los participantes **seleccionaran el eje (uno solo)** considerando el grado de aporte que el prototipo realice según la tabla descriptora de los ejes que se encuentra en este reglamento.

Considerar que la complejidad tecnológica, estará calificada como un criterio de evaluación, y no existirá un nivel diferenciador al respecto.

Igualmente, no significa que el proyecto más complejo será el ganador, ya que ese es un criterio que no supera el 50%, mientras que hay muchas más criterios que están por encima del 50%.

A modo de resumen:

- Hasta 6 prototipos por institución
- No se puede presentar el mismo prototipo en mas de un eje o categoría de complejidad tecnológica.

Ejes Temáticos

A los fines de organizar la presentación de prototipos se estructura la siguiente orientación temática, lo que implica que cada institución podrá presentar proyectos por eje temático y en función de la complejidad tecnológica quedará encuadrado en alguna de las dos categorías: baja o alta complejidad.

Estos ejes temáticos no solo son relevantes y actuales, sino que también presentan un amplio rango de posibilidades para la innovación tecnológica, motivando a los estudiantes a aplicar sus conocimientos en proyectos que pueden tener un impacto positivo en la sociedad.

Eje Temático	Descripción detallada	Justificación	Ejemplos de prototipo
Medio ambiente y sostenibilidad	La crisis ambiental actual exige soluciones innovadoras para proteger y preservar nuestro planeta. Al involucrar a los estudiantes en proyectos relacionados con el medio ambiente, se fomenta una conciencia ecológica desde temprana edad y se les enseña la importancia de las prácticas sostenibles	Fomenta la conciencia ecológica y la responsabilidad ambiental. Los proyectos pueden incluir soluciones para reducir la contaminación, ahorrar energía, y promover el reciclaje. Incentiva a los estudiantes a pensar en el impacto ambiental y a desarrollar tecnologías verdes.	Dispositivos de ahorro de energía, sistemas de reciclaje automatizado, sensores para monitoreo ambiental, soluciones para la agricultura sostenible.
Salud y bienestar	La salud es un pilar fundamental para el desarrollo humano. Proyectos en este eje pueden abordar problemas de salud pública, mejorar la calidad de vida de las personas y fomentar hábitos saludables. Además, se promueve el interés en campos como la biotecnología y la medicina.	Promueve el interés por mejorar la calidad de vida y la salud de las personas. Prototipos pueden incluir dispositivos de monitoreo de salud, aplicaciones para el bienestar mental, y tecnologías de asistencia para personas con discapacidades. Desarrolla un sentido de empatía y servicio comunitario.	Wearables para monitoreo de signos vitales, aplicaciones para gestión del estrés y la ansiedad, dispositivos de asistencia para personas mayores o con discapacidades.
Seguridad y protección	La seguridad es una preocupación primordial en cualquier sociedad. Desarrollar tecnologías que mejoren la seguridad puede	Aborda la necesidad de mejorar la seguridad en la sociedad. Prototipos pueden incluir sistemas de alerta temprana, dispositivos de seguridad	Sistemas de vigilancia y detección de intrusos, dispositivos de alerta para situaciones de emergencia, tecnologías

	tener un impacto significativo en la vida cotidiana de las personas, desde la seguridad en el hogar hasta la seguridad en espacios públicos.	personal, y tecnologías para la prevención de accidentes. Fomenta un entorno más seguro para todos.	para la prevención de incendios, soluciones para la seguridad vial.
Inclusión social y accesibilidad	Una sociedad inclusiva garantiza que todas las personas tengan acceso a las mismas oportunidades, independientemente de sus capacidades. Proyectos en este eje promueven la igualdad y la integración, mejorando la calidad de vida de las personas con discapacidades y otros grupos vulnerables	Enfoca la atención en la importancia de la inclusión y accesibilidad para todos los individuos. Los proyectos pueden desarrollar tecnologías para mejorar la accesibilidad en espacios públicos, herramientas para personas con discapacidades, y soluciones para la igualdad de oportunidades. Promueve la igualdad y el respeto por la diversidad.	Herramientas de comunicación para personas con discapacidades auditivas o visuales, aplicaciones para la traducción de lenguaje de señas, soluciones de accesibilidad en el transporte público
Libre	ofrece la flexibilidad para explorar temas innovadores y emergentes que no están cubiertos en los otros ejes. Este espacio está diseñado para fomentar la creatividad y la innovación, permitiendo a los estudiantes abordar áreas de interés personal o profesional, desarrollar nuevas soluciones a problemas no convencionales, o experimentar con tecnologías y metodologías que están en la vanguardia del conocimiento.	La inclusión de un eje temático "Libre" es fundamental para promover la autonomía de los estudiantes y la personalización de su aprendizaje. Este enfoque flexible permite la adaptación a los intereses y talentos individuales, lo que puede conducir a una mayor motivación y compromiso. Además, fomenta un entorno de aprendizaje dinámico en el que se pueden explorar ideas novedosas y disruptivas, lo cual es esencial en un mundo en constante cambio y evolución.	

Descripción

▣ Generalidades

Se debe exponer en un stand, un prototipo funcional sobre un tema en particular que el grupo, con autorización de la escuela, haya decidido. En el mismo se podrá acompañar de afiches, maquetas, sistemas informáticos, elementos y/o recursos de todo tipo a nivel mecánico, instrumental, e inclusive de uso doméstico en cualquier ámbito. El concepto central es producir algo que use a la tecnología como base de funcionamiento.

▣ Modalidad

Las actividades de la competencia se realizan de modo presencial en el campus de la Universidad Blas Pascal en los días y horarios determinados por el cronograma de actividades de ONIET.

Inscripción

Participación

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

La participación es grupal, con un máximo de 4 integrantes por grupo.

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

Entrega previa

Antes de la fecha límite indicada en el cronograma de la competencia se deberá subir a la plataforma de la UBP habilitada a tal fin, el "Informe descriptivo", usando la plantilla disponible en la página web, en formato PDF.

Es una descripción detallada del proyecto que tiene como finalidad que el evaluador conozca el proyecto antes de la exposición oral. Y deberá contener los siguientes elementos:

- Identificación

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

- Nombre del proyecto
- Integrantes, detallando nombre y apellido, dni, curso
- Foto del grupo.
- Docentes responsables y/o tutores
- Fecha de inicio
- Duración, en semanas.
- Esfuerzo en horas, considere el tiempo total
- Personas afectadas, promedie la cantidad de personas afectadas a lo largo del proyecto indicando un tiempo promedio de dedicación de horas. Ejemplo: participaron 5 personas en un promedio de 20 hs semanales.

- Descripción

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

- Objetivo (Para qué sirve?)
- Alcance (Delimitar el proyecto, y describir de qué trata)
- Temática
- Impacto, tanto social como geográfico
- Segmento destino (target)
- Ámbito de incumbencia (entorno donde se desarrolla)
- Descripción general (Explicar el proyecto)
- Funcionalidades (Qué hace?)
- Beneficios (Por qué es bueno el proyecto?)
- Descripción Técnica (Cómo está hecho?)

Armado

El día del evento los proyectos serán organizados por requisitos de funcionamiento y considerando la envergadura que requiera el prototipo. Por ello al momento de ingresar al sector de exposición de proyectos, deberá buscar el nombre de su escuela y proyecto que previamente será dispuesto por la organización del evento y armar la exposición en el espacio asignado.

Adicionalmente al prototipo se solicita la presentación de una **Carpeta de campo**. Esta carpeta conlleva un minucioso detalle que demuestre el camino que el proyecto ha tenido desde su idea, pasando por la investigación y diseño hasta llegar finalmente a su implementación, haciendo las veces de bitácora de trabajo.

En el mismo es importante incluir los borradores de trabajo parciales, fotografías de los diferentes pasos que se han estado desarrollando como así también listado de materiales, pruebas intermedias y fundamentalmente las conclusiones que se van desarrollando a lo largo del proyecto y que determinan la evolución del proyecto.

Esta debe ser presentada en forma impresa, en caso de las fotografías, las mismas pueden mostradas en computadora o algún dispositivo móvil.

Formato y Duración

Los horarios en los cuales se podrá visitar la muestra estarán determinados por el cronograma del evento, pero se consideran 3 momentos: armado, exposición y desarmado.

Evaluación

La evaluación será llevada a cabo por los responsables y colaboradores de la competencia, que se identificarán frente a los stands donde deberán estar presentes los integrantes del proyecto. Se efectuará según el cronograma de la competencia.

No es necesario que estén todos los integrantes del equipo presente, pero debe contar con la presencia de al menos 3 alumnos para defender el proyecto y exponer las características y funcionamiento de este en una modalidad de Pitch, la cual consiste en un discurso para presentar el proyecto al jurado. Su objetivo es despertar el interés del interlocutor y evidenciar de manera clara, concisa y con un máximo de 5 minutos controlados por cronómetro para la totalidad de la presentación.

Criterios de evaluación

El jurado designado específicamente para cada eje temático evaluará a cada uno de los proyectos según los siguientes criterios:

Exposición

- Pitch sobre el prototipo
- Presentación del stand

Parámetros formales

- Informe descriptivo
- Carpeta de Campo
- Pertinencia

Innovación

- Originalidad y creatividad
- Impacto
- Inclusión

Parámetros Técnicos

- Producción y esfuerzo dedicado
- Funcionamiento
- Complejidad a nivel de Hardware
- Complejidad a nivel de Software

Criterios de evaluación para las menciones especiales

- **Complejidad técnica**

Un jurado de expertos recorrerá la feria y valorará la complejidad técnica del prototipo presentado en aspectos tales como:

- Diseño electrónico
- Construcción
- Complejidad de software
- Precisión en la ejecución de las tareas
- Usabilidad e interfaz de usuario

- **Impacto y relevancia**

Un jurado especializado recorrerá la feria evaluando el impacto y la relevancia del según los siguientes criterios:

- Impacto en la sociedad
- Desarrollo sostenible
- Economía circular
- Inclusión
- Innovación

- **Exposición**

El jurado encargado de evaluar esta competencia analizará los siguientes elementos del prototipo, stand e integrantes del equipo:

- Presentación del stand
- Exposición oral del equipo
- Presentación del prototipo

Responsables y colaboradores

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

Premiación

Resultarán premiados por cada eje los tres proyectos que obtengan el mayor puntaje, resultando:

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

Los resultados serán difundidos a través de la página web del evento.