

## FIRST PLAN 2025

<b>Tipo</b>	Cuestionario	Exposición Oral	Desarrollo en Computadora	Juego de Habilidad	Desarrollo en Escritorio	Taller Experimental
<b>Modalidad</b>	Virtual	Presencial	Híbrida			
<b>Desarrollo</b>	Trabajo previo con informe	Con desarrollo en vivo				
<b>Dificultad</b>	Cultura General 1° 2° 3° 4° 5° 6° / 7°	Ciclo Básico 1° 2° 3°	Ciclo Orientado 4° 5° 6° / 4° 5° 6° 7° (según la orientación de la escuela)	Solo 5° 6° / 6° 7° (según la orientación de la escuela)		
<b>Participación</b>	Individual	Grupal				
<b>Cupo</b>	4 estudiantes por equipo 2 equipos por escuela					

## Introducción

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.

## Descripción

- **Generalidades**

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”.

- **Modalidad**

La competencia consistirá en la presentación previa de un informe de plan de negocios y una exposición oral por parte de los participantes. La exposición se llevará a cabo de modo presencial en el campus de la Universidad Blas Pascal para los equipos presentes o virtual para los equipos que no se encuentren presentes físicamente en el campus. Los días y horarios de cada actividad serán determinados por el cronograma de actividades de ONIET.

- **Participación**

La participación es en modalidad grupal con un máximo de 4 integrantes por equipo y se posibilita la inscripción de hasta dos equipos por cada colegio participante.

## Inscripción

### Participación

Los participantes deben ser alumnos de una escuela que esté inscrita 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

### Capacitación

Previo al desarrollo de la competencia se dictará un taller coordinado por un docente de la UBP especialista en la aplicación del modelo CANVAS destinada a público en general pero principalmente a los docentes y alumnos que participan en esta competencia.

### Consideraciones generales

- Los proyectos deben ser elaborados por los alumnos y presentados en un **“informe escrito en formato PDF”**, cargando los mismos a la plataforma hasta la fecha especificada en el cronograma de la ONIET
- Los jurados revisarán de manera integral los mismos informes y podrán realizar una devolución escrita vía e-mail si lo consideran necesario, 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.
- Durante el día de la presentación oral será expuesta la iniciativa a los jurados y al resto de los participantes, utilizando los medios que se consideren convenientes dentro del marco del proyecto desarrollado. Para la presentación puede usarse cualquier recurso\o\ que ilustre y complemente el proyecto desarrollado. La elección de estos formará parte de la valoración general de la competencia. La exposición tendrá una duración no mayor a 15 minutos por equipo.

La fecha; hora y lugar de la exposición será fijada por el calendario de la ONIET, disponible en la página web del evento.

## Evaluación

### *Criterios de evaluación*

Antes de comenzar la competencia se le entregará a cada equipo participante un modelo de planilla de evaluación en donde se verá el puntaje máximo posible en cada rubro y la ponderación de este en el puntaje final.

### *Rubros evaluados:*

Calidad de la presentación:

- Informe
- Pertinencia
- Exposición oral

Modelo CANVAS

- Propuesta de Valor
- Segmento del cliente
- Canales
- Relación con el cliente
- Fuentes de ingreso
- Recursos claves
- Actividades claves
- Socios clave
- Costos

### *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 afines 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.