



REINVENTAR EL TURISMO 2026

Reglamento y rúbrica de evaluación

| Aspecto | Definición |
|----------------------------|--|
| Tipo de competencia | Exposición oral con trabajo previo e informe |
| Modalidad | Híbrida, según cronograma de ONIET |
| Desarrollo | Trabajo previo con entrega de informe y presentación |
| Participación | Grupal |
| Integrantes | Hasta 4 estudiantes por equipo |
| Cupo por escuela | Hasta 2 equipos por escuela |
| Destinatarios | Estudiantes de escuelas inscriptas y aprobadas por ONIET |

Innovación turística *para* nuevas experiencias



1. Fundamentación

Reinventar el Turismo es una competencia de ONIET que invita a los estudiantes a pensar nuevas formas de desarrollo turístico para localidades, pueblos o comunidades con potencial de crecimiento.

El turismo actual exige propuestas más cuidadas, seguras, sostenibles y vinculadas con la naturaleza, la cultura local y las experiencias significativas. En este contexto, los pueblos pequeños, las comunidades locales y los destinos emergentes pueden convertirse en espacios atractivos para nuevos turistas.

La competencia busca que los equipos diseñen una propuesta turística innovadora, creativa y viable, incorporando criterios de sostenibilidad y los Objetivos de Desarrollo Sostenible como parte central del proyecto.

2. Objetivo general

Desarrollar una propuesta para que una localidad, pueblo o comunidad pueda posicionarse como un nuevo destino turístico, respondiendo a las demandas actuales del turista e incorporando innovación, creatividad y sostenibilidad.

3. Objetivos específicos

La competencia propone que los estudiantes puedan:

- Seleccionar una localidad, pueblo o comunidad con potencial turístico.
- Identificar sus atributos naturales, culturales, productivos, históricos o comunitarios.
- Diseñar una propuesta turística creativa, viable y comunicable.
- Incorporar experiencias vivenciales, ecoturismo, identidad local o estrategias de marca territorial.
- Fundamentar la propuesta con información, fuentes y análisis del territorio.
- Relacionar el proyecto con principios de sostenibilidad y Objetivos de Desarrollo Sostenible.

4. Destinatarios y participación

Podrán participar estudiantes de escuelas inscriptas y aprobadas por la organización de ONIET.

La participación será grupal. Cada equipo podrá estar integrado por hasta 4 estudiantes. Cada escuela podrá inscribir hasta 2 equipos en esta competencia.

5. Modalidad

La competencia tendrá modalidad híbrida, de acuerdo con el cronograma definido por ONIET.

La presentación podrá realizarse de manera presencial en el campus de la Universidad Blas Pascal o de manera virtual, según la participación de cada escuela y las condiciones establecidas por la organización.

6. Inscripción, consultas y canales oficiales

Para participar, la escuela debe estar inscripta y aprobada por la organización de ONIET.

La inscripción de los equipos se realizará previamente, a través del sistema oficial indicado en la página web del evento.

Los canales oficiales para realizar consultas serán la mensajería interna del Sistema ONIET y el correo electrónico oniet@ubp.edu.ar.

En caso de inconvenientes técnicos, la escuela deberá comunicarse por alguno de estos canales oficiales para recibir asistencia.

7. Desarrollo del proyecto

Cada equipo podrá desarrollar su propuesta con una metodología propia. Se recomienda realizar investigación bibliográfica, análisis de la localidad elegida, registro fotográfico, entrevistas a referentes locales y consulta de información turística, cultural, productiva o ambiental.

El proyecto debe explicar por qué la localidad seleccionada puede convertirse en un destino turístico, qué tipo de turistas podría atraer, qué experiencias se ofrecerán y qué valor diferencial tendrá la propuesta.

8. Ideas orientadoras para la propuesta

La propuesta puede organizarse en torno a una o más de las siguientes líneas:

| Línea orientadora | Descripción |
|-------------------------------------|---|
| Estrategia marca-pueblo | Construcción de una identidad territorial que permita comunicar el valor diferencial de la localidad. |
| Aplicación móvil o recurso digital | Herramienta para ordenar información, orientar visitantes y mejorar la comunicación turística. |
| Evento, fiesta o tradición local | Diseño o fortalecimiento de actividades que pongan en valor costumbres, celebraciones o prácticas culturales. |
| Persona destacada | Aprovechamiento turístico de figuras reconocidas, talentos locales o personajes vinculados con la historia del lugar. |
| Empresa o producción característica | Puesta en valor de restaurantes, emprendimientos, industrias, productos regionales o circuitos productivos. |
| Suceso o historia local | Uso de acontecimientos, relatos, leyendas o hechos significativos como atractivo turístico. |
| Experiencias vivenciales | Actividades que permitan al visitante participar, aprender, recorrer, producir o convivir con la comunidad local. |
| Ecoturismo | Propuestas centradas en naturaleza, conservación, bajo impacto ambiental y educación ambiental. |

9. Presentación y condiciones de entrega

La presentación de los trabajos se realizará exclusivamente a través del Sistema ONIET. No se recibirán entregas por correo electrónico, mensajería, enlaces externos ni otros medios no previstos por la organización.

Cada etapa o instancia de entrega tendrá una fecha de cierre. Las fechas oficiales serán comunicadas por ONIET y deberán consultarse en el cronograma vigente del Sistema ONIET.

Los equipos deberán respetar los plazos establecidos. La falta de presentación en tiempo y forma podrá afectar la participación o evaluación del proyecto, según lo determine la organización.

10. Entrega previa

Los equipos deberán realizar la entrega en la fecha establecida por el cronograma de la competencia y mediante el Sistema ONIET.

| Entregable | Requisitos | Fecha de cierre |
|--|--|--|
| Informe en PDF | Extensión máxima: 25 hojas. Debe usar letra Arial 11, interlineado 1,5 y alineación justificada. Debe incluir índice, introducción, conclusión y bibliografía consultada. Los títulos, figuras y tablas deben estar numerados. | Según cronograma oficial del Sistema ONIET |
| Presentación en PowerPoint / Canva / Google Presentation | Debe sintetizar la propuesta para acompañar la exposición oral del equipo. | Según cronograma oficial del Sistema ONIET |

11. Presentación oral

En la fecha establecida por el cronograma, cada equipo deberá presentar oralmente su propuesta. La exposición podrá ser presencial o virtual, según corresponda.

La presentación deberá ser clara y fluida, con una duración máxima de 20 minutos. Luego, el jurado podrá realizar preguntas sobre el proceso de trabajo, la fundamentación de la propuesta y las decisiones tomadas por el equipo.

12. Evaluación

El jurado evaluará la calidad integral de la propuesta turística, considerando los atributos de la localidad, la creatividad, la experiencia ofrecida al turista, la fundamentación teórica y la incorporación de sostenibilidad y ODS.

13. Rúbrica sencilla de evaluación

| Criterio | Qué evalúa el jurado | Puntaje máximo |
|--|---|----------------|
| Potencial turístico de la localidad | La localidad elegida presenta atributos naturales, culturales, históricos, productivos o comunitarios capaces de atraer visitantes. | 15 |
| Innovación y creatividad | La propuesta ofrece una mirada original, diferenciada o superadora para posicionar el destino turístico. | 15 |
| Adecuación a las nuevas demandas del turista | La propuesta responde a intereses actuales: naturaleza, seguridad, experiencias auténticas, cercanía, bienestar o turismo comunitario. | 15 |
| Experiencia vivencial y atractivo turístico | El proyecto propone actividades concretas que permitan al turista vivir, recorrer, aprender o participar activamente. | 15 |
| Sostenibilidad y ODS | La propuesta incorpora principios de sostenibilidad ambiental, social y económica, y se vincula con Objetivos de Desarrollo Sostenible. | 15 |
| Fundamentación e investigación | El trabajo se apoya en información relevante, fuentes consultadas, análisis del territorio y justificación de las decisiones. | 10 |
| Viabilidad de implementación | La propuesta puede llevarse a cabo con recursos razonables y contempla actores, etapas o condiciones de desarrollo. | 10 |
| Comunicación escrita, visual y oral | El informe, la presentación y la exposición oral comunican la idea con claridad, orden, síntesis y buen uso de recursos visuales. | 5 |
| Total | | 100 |

14. Escala sugerida de valoración

| Puntaje | Nivel de logro |
|-------------|---|
| 90 a 100 | Proyecto sobresaliente. Presenta alto potencial turístico, fuerte innovación, buena fundamentación y clara posibilidad de implementación. |
| 75 a 89 | Proyecto muy bueno. Cumple sólidamente con los criterios principales y requiere ajustes menores. |
| 60 a 74 | Proyecto adecuado. La idea es pertinente, aunque necesita mayor desarrollo, fundamentación, viabilidad o claridad comunicacional. |
| Menos de 60 | Proyecto insuficiente. No alcanza el nivel esperado o presenta debilidades significativas en la propuesta, la fundamentación o la presentación. |

15. Responsables y colaboradores

La competencia será supervisada y evaluada por docentes especialistas de la Universidad Blas Pascal. También podrán participar como colaboradores estudiantes de carreras relacionadas de la universidad.

16. Premios y reconocimientos

La posición y el puntaje total obtenido por cada equipo serán difundidos a través de la página web del evento.

El detalle de premios, medallero, becas, reconocimientos y condiciones de otorgamiento se encuentra establecido en el Reglamento General de ONIET vigente para la edición correspondiente.

17. Situaciones no previstas

Cualquier situación no prevista, diferencia de interpretación o divergencia que pudiera surgir durante la competencia será resuelta por la organización de ONIET. La decisión de la organización será considerada válida para el desarrollo de la competencia.

18. Uso responsable de herramientas tecnológicas

Los equipos deberán hacer un uso responsable de las herramientas tecnológicas empleadas durante el desarrollo del proyecto, incluidas las herramientas de inteligencia artificial. Su utilización deberá ajustarse a lo establecido en el Reglamento General de ONIET.

El uso de estas herramientas deberá acompañar el proceso de investigación, diseño, documentación o comunicación, sin reemplazar la autoría, comprensión y defensa del trabajo por parte del equipo participante.