

Bases de la Maratón de Innovación 28h 2024 – DEH

1. Organización:

La Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) organiza 28h en colaboración con [Metared TIC University Innovation Fellows](#) y el soporte de la Unión Europea a través de [DigiEduHack](#).

2. Objetivo del Evento:

Impulsar la comprensión y el desarrollo de la ciudadanía digital entre estudiantes y docentes, promoviendo el uso ético y responsable de la tecnología para el bien común. Este evento busca fomentar habilidades clave como la alfabetización digital, el pensamiento crítico, la privacidad y seguridad en línea, y la participación cívica a través de la tecnología. Al centrarse en estas competencias, la Maratón de Innovación 28h aspira a preparar a los participantes para actuar como ciudadanos digitales activos y conscientes, capaces de influir positivamente en su comunidad y en la sociedad en general, utilizando las herramientas digitales de manera efectiva y responsable.

3. Participantes Elegibles:

Dos categorías de participación:

- **Participante:** dirigido a estudiantes y docentes de nivel superior de cualquier institución educativa, deben dominar el idioma castellano y tener conocimientos de inglés.
- **Mentor:** dirigido a docentes, asistentes de aprendizaje, jefes de prácticas, asistentes de cátedra, administrativos de instituciones educativas de nivel superior. Deben dominar el idioma castellano y tener conocimientos de inglés.

Los **equipos** deben ser **multidisciplinarios** (al menos 2 carreras en cada equipo). Los equipos pueden estar conformados por 4 participantes máximo (pueden ser 4 estudiantes o 3 estudiantes y 1 docente).

Si no cuentas con un equipo, la organización te apoyará incluyéndote en uno.

4. Proceso de Inscripción:

- **Inicio de Inscripciones:** 16 de setiembre
- **Cierre de Inscripciones:** 6 de octubre
- **Formulario de Inscripción:** Disponible en el sitio web del Innovación Educativa – 28h

La inscripción a la Maratón de 28h es individual. Los participantes deben acreditarse con un correo institucional a la cual pertenecen.

5. Formato del Evento:

El evento se realizará de manera online, con la posibilidad de que los equipos se organicen en sus propios espacios. Los participantes deben estar conectados durante toda la maratón y participar en todas las actividades programadas.

Los equipos podrán acceder a un espacio dentro del campus Monterrico de la UPC para reunirse durante la primera fecha de la maratón (**9 de noviembre**), este espacio deberá ser reservado previamente. Las indicaciones de reservación se informarán más adelante.

6. Cronograma 28h - 2024:

- Inscripción individual: hasta el 6 de octubre
- Formación de equipos: hasta el 10 de octubre

- Talleres preparatorios obligatorios (4 horas)
- Presentación de ideas de solución: hasta el 20 de octubre
- Desarrollo del proyecto durante 24 horas (12 horas cada día): 9 y 10 de noviembre
- Evaluación del jurado y premiación.

7. Plataforma:

La plataforma a usar durante la Maratón de 28h, será Microsoft Teams. Todo el proceso de entrega de información será por ese medio. Asimismo, cada equipo contará con un espacio online para reunirse en Teams y trabajar a distancia.

8. Reto:

El reto de esta edición está centrado en la “Ciudadanía Digital: Habilidades y Conocimiento para el Bien Común”, buscando explorar cómo la educación superior puede preparar mejor a los estudiantes para un entorno digital ético y responsable.

El reto invita a reflexionar sobre cómo la educación, en todos sus niveles, puede contribuir a la formación de ciudadanos digitales conscientes. A medida que las tecnologías digitales se integran cada vez más en nuestras vidas cotidianas, se hace imprescindible que las instituciones educativas, preparen a sus comunidades para enfrentar los retos éticos, sociales y técnicos del entorno digital. Este reto busca impulsar a los participantes a diseñar soluciones que fortalezcan las habilidades digitales, fomenten la alfabetización mediática y promuevan el uso responsable de las tecnologías, siempre con el objetivo de generar un impacto positivo en la sociedad.

Algunos ejemplos de problemas que los equipos podrían abordar son: la lucha contra la desinformación; la promoción de la seguridad o la inclusión digitales. También puede ser el impacto del entorno digital en la salud mental, especialmente entre estudiantes y docentes. Los participantes podrían enfocarse en desarrollar herramientas que ayuden a gestionar el bienestar emocional en la era digital.

9. Idea de solución:

Esta es la primera fase de la Maratón, en la que se entrega una idea de solución al reto para que un mentor pueda elegir el proyecto que apoyará.

La solución al reto puede ser una aplicación, un servicio o un plan de negocio de emprendimiento social.

La idea de solución debe ser entregada máximo hasta la medianoche del domingo **20 de octubre**.

Los requerimientos son:

- Formato: Máximo 2 páginas A4 de un documento Word (archivo.docx), letra Arial 11 y espacio simple.
- El documento puede incluir imágenes, enlaces de video o audio que puedan ayudar a comprender la idea. De agregar enlaces de video o audio, estos deben tener una duración máxima de 3 minutos.
- La plataforma a utilizar será Teams, es ahí en donde se subirá el documento.
- Solo se debe subir un documento por equipo.

De no entregar la idea de solución, el equipo queda **fuera de competencia**.

10. Mentores:

Profesionales expertos encargados de guiar a los equipos en el desarrollo de sus proyectos.

Cada equipo debe tener un mentor. El mentor es fundamental para guiar y apoyar a los equipos durante el desarrollo de sus proyectos. Sus principales responsabilidades son:

1. **Guía técnica y estratégica:** El mentor ofrece asesoría especializada en áreas técnicas o metodológicas relacionadas con el reto de la maratón, ayudando a los equipos a tomar decisiones informadas y a superar desafíos técnicos.
2. **Facilitador del proceso creativo:** Los mentores ayudan a los equipos a mantener una mentalidad abierta y creativa, fomentando la generación de ideas y apoyando en la implementación de técnicas como Design Thinking o metodologías ágiles.
3. **Resolución de dudas:** Actúan como fuente de conocimiento para aclarar cualquier duda que los equipos puedan tener, ya sea en aspectos tecnológicos, metodológicos, de viabilidad o del propio reto que enfrentan.
4. **Motivación y apoyo emocional:** Los mentores ofrecen soporte emocional durante las horas intensas de trabajo, ayudando a los equipos a mantener la motivación y a gestionar el estrés, especialmente cuando enfrentan dificultades o bloqueos.
5. **Feedback constructivo:** Los mentores proporcionan retroalimentación constante sobre las ideas y los avances de los proyectos, sugiriendo mejoras, ajustes o enfoques alternativos que podrían fortalecer la solución propuesta.
6. **Conexión con recursos:** A menudo, los mentores pueden conectar a los equipos con recursos adicionales, como herramientas tecnológicas, información específica o expertos en otras áreas, lo que puede ser vital para avanzar en el proyecto.

El mentor en 28h se suma a un equipo y forma parte de este, por lo que no solo orienta técnicamente a los equipos, sino que también puede apoyar en el proceso creativo, emocional y estratégico, ayudando a que los participantes alcancen su máximo potencial en el tiempo establecido.

¿Qué debe hacer el mentor de un equipo?

1. **Elegir una propuesta** de idea para solucionar el reto, **del 21 al 24 de octubre**. Se incorporan así al equipo elegido. Su rol será acompañarlos asesorándolos previamente y durante la maratón para fortalecer su propuesta.
2. **Reuniones previas** con su equipo para organizarse y orientar al equipo con el fin de abordar el reto con eficiencia y aprovechando los recursos que dispongan.
3. **Durante 28h, el 9 y 10 de noviembre**. Es necesario conectarse con su equipo para darles mentoría en diferentes momentos de la jornada.

11. Solución al reto:

La solución al reto puede ser una aplicación, un servicio o un plan de negocio de emprendimiento social.

Esta solución debe ser trabajada durante los días **9 y 10 de noviembre**, en los horarios de 8:00 a.m. a 8:00 p.m. Además, debe ser entregada antes del término de la Maratón de innovación 28h, es decir, hasta las **8 p.m. del domingo 10 de noviembre**.

Durante las horas de trabajo, el equipo recibirá una visita del jurado, en la que deberá comentar sobre su solución y su proyecto. De esta forma podrán recibir un feedback de profesionales expertos.

De no acceder a la videollamada del jurado, el equipo perderá la oportunidad de recibir el feedback.

12. Entregables:

- PDF redactado en inglés ([Descargar aquí](#))
- Video de máximo 3 minutos en el que se explique su proyecto, deben tener un prototipo de la solución al reto. El video debe realizarse con el estilo *elevator pitch*.

13. Criterios de Evaluación:

El proyecto tiene una calificación basada en 100 puntos.

A continuación, se detalla los criterios

- Calidad:

- I. Del problema propuesto: ¿En qué medida la solución es clara, directa y fácil de entender en cuanto a su propuesta de valor y objetivos? ¿Qué tan bien responde la idea a las necesidades y tendencias de la educación digital? ¿Hasta qué punto la solución combina diferentes tecnologías, enfoques o perfiles de partes interesadas? ¿Requiere interdisciplinariedad? **[Máx. 10 puntos]**
- II. Del equipo: ¿En qué medida los miembros del equipo tienen experiencia comprobada y competencia en el campo temático correspondiente, así como la capacidad necesaria para implementar la idea con éxito? ¿Tienen habilidades complementarias? ¿Muestran compromiso, motivación y dedicación para impulsar la idea? **[Máx. 10 puntos]**

- Relevancia:

- I. ¿En qué medida la solución se ajusta al tema anual, la categoría y los desafíos identificados? ¿Hasta qué punto demuestra que podría tener un alto impacto potencial, aportando valor añadido a una variedad de grupos objetivo y desencadenando un cambio positivo significativo en el contexto educativo, ya sea influyendo en políticas, prácticas, actitudes o comportamientos? Finalmente, ¿en qué medida anticipa los problemas clave de la educación digital futura y proporciona soluciones para ellos? **[Máx. 10 puntos]**
- II. A un espectro social más amplio: ¿En qué medida la solución tendrá un impacto positivo a nivel social y ambiental? ¿Se han tenido en cuenta los aspectos de inclusión y diversidad? ¿En qué medida se beneficiarán las comunidades vulnerables o las minorías? **[Máx. 15 puntos]**

- Originalidad:

¿En qué medida es la solución una idea original, con elementos innovadores en comparación con lo que ya está disponible o lo que están haciendo los profesionales del sector educativo? ¿Es la solución única? ¿Tiene un buen nivel de creatividad? ¿En qué medida es la solución propuesta disruptiva? **[Máx. 20 puntos]**

- Viabilidad:

¿En qué medida es viable la solución? ¿Incluye un plan de implementación tentativo y realista, destacando los principales hitos generales, los recursos requeridos y las principales barreras previstas? **[Máx. 15 puntos]**

- Sostenibilidad:

¿En qué medida tiene la solución propuesta, una vez implementada como prototipo, el potencial para ampliarse con éxito y convertirse en una solución sostenible a mediano-largo plazo? **[Máx. 15 puntos]**

- Transferibilidad:

¿En qué medida puede la solución propuesta ser utilizada y aplicada en otros contextos o disciplinas educativas/relevantes de aprendizaje? **[Máx. 5 puntos]**

14. Premios:

- Se premiará a los tres equipos que obtengan la calificación con mayor puntaje.

Los premios entregados serán los siguientes, para cada miembro del equipo:

- 1er puesto: un vale virtual de S/800
- 2do puesto: un vale virtual de S/600

- 3er puesto: un vale virtual de S/400

Además, el equipo que obtenga el primer puesto pasará a la segunda etapa del hackathon internacional DigiEduHack, en el que un jurado con miembros de la Unión Europea elegirá a 12 equipos finalistas.

Asimismo, los seis equipos con mejor puntuación serán considerados para participar en un BootCamp realizado por la UPC (solo podrán aplicar estudiantes de la universidad) y así seguir el proceso para postular y ser parte del programa y la comunidad de [University Innovation Fellows](#) de la d.school de Stanford University.

15. Derechos de Propiedad y Publicación:

Los proyectos tendrán la autoría de sus creadores, pero la UPC se reserva el derecho de usarlos para fines educativos y promocionales.

Por otro lado, las ideas serán compartidas abiertamente en la web de DigiEduHack. Esto ofrecerá al equipo y a sus soluciones más oportunidades de visibilidad a nivel global.

16. Aceptación de las Bases:

La participación en este evento implica la aceptación completa de estas bases y de cualquier decisión que tome el comité organizador.