



BASES DEL PROGRAMA CONCURSO

INNOVANDO POR MI COLEGIO

1. PRESENTACIÓN

Wempo, parte de la Generación Start-Up Chile y organización cuyo foco es la innovación en tecnología y emprendimiento en jóvenes, y SENATI creada en Perú es una institución educativa dinámica y flexible, dirigida con el objetivo de proporcionar formación y capacitación profesional en actividades industriales entre otros y con ello responder con pertinencia y eficacia a las demandas de calificación profesional del mercado laboral, unen esfuerzos para lanzar el concurso "Innovando por mi Colegio", concurso que busca dar solución al reto de la realidad actual que enfrenta la sociedad y su entorno.

Este programa tiene como firme propósito el trabajar en temas de innovación, tecnología y emprendimiento, potenciar las habilidades blandas para aportar en el desarrollo de proyectos tecnológicos liderados por jóvenes que resuelvan problemas relevantes de nuestra sociedad, con pensamiento crítico, independencia económica y con un gran sentido de responsabilidad social.

2. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

SENATI y WEMPO lanzan este concurso con el fin de solucionar a través de la innovación y tecnología la realidad actual que enfrentan la sociedad y las instituciones educativas. Es momento de unirnos y colaborar para que salgamos adelante ya que, creemos en el potencial de los jóvenes y estamos convencidos que la manera de superar la crisis es si todos remamos en armonía hacia la misma dirección.

Generar una experiencia colectiva que promueva el desarrollo de diversas soluciones innovadoras y tecnológicas que respondan al Reto.

3. SOBRE EL RETO

Reto: ¿Cómo puedo contribuir con mi comunidad, escuela o colegio a través de la innovación?

Se buscan soluciones innovadoras que permitan impulsar la mejora de comunidades locales con enfoque en la transformación digital y el desarrollo sostenible.

4. SOBRE EL CONCURSO

Los soluciones que tengan en mente, deben primero identificar en cuál de las 3 categorías se ubicaría:

1. **Tecnología:**

Si la idea de solución va más por la creación de materiales digitales, robótica, aplicaciones, entre otros.

2. **Producción:**

Sí la idea de proyecto va por la mejora de procesos existentes o aplicación de metodologías que agilicen o busquen potenciar alguna acción.

3. **Innovación y Creatividad:**

Sí la idea es totalmente nueva o no existe en el país, en la que sus procedimientos y su aplicación puede ser exitosa para el desarrollo de la idea de proyecto.

Como participantes y líderes de equipos de trabajo, tendrán diversos webinars, capacitaciones y workshops, además de 24 horas para trabajar en una solución y validar un producto mínimo viable y crear un video pitch. Es un reto sin lugar a duda, pero confiamos en su determinación y deseo de superarlo.

5. **SOBRE EL EQUIPO**

Alumnos de 4to y 5to de secundaria de colegios privados y públicos de todo el Perú. Deben ser mínimo 4 y máximo 5 alumnos, también pueden estar acompañados de un docente de su institución educativa.

6. **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Los criterios para evaluar sus ideas son:

- Innovación y creatividad
- Orientación o uso de tecnología
- Impacto social
- Calidad de la presentación

7. **CRONOGRAMA**

El programa se realizará según las siguientes fases.

| Etapas | Fechas* |
|---|----------------|
| Presentación de las bases de la competencia | 27-09-2021 |
| Recepción de postulaciones a la competencia | 27-09-2021 |

| | |
|--|-------------------------|
| Convocatoria de Docentes y Jóvenes | 27-09-2021 |
| Presentación del reto y sus 3 verticales | 27-09-2021 |
| Workshop 1 - Design Thinking | 28-09-2021 |
| Workshop 2 - Design Thinking | 01-10-2021 |
| Workshop 3 - Design Thinking | 05-10-2021 |
| Workshop 4 - Design Thinking | 08-10-2021 |
| Recepción de Pitch Youth Challenge | 11-10-2021 - 15-10-2021 |
| Evaluación de Pitch | 18-10-2021 - 22-10-2021 |
| Publicación de Finalistas | 23-10-2021 |
| Final Power Pitch y Premiación | 30-10-2021 |
| Entrega de Certificado Digitales | 31-10-2021 |

* SENATI podrá prorrogar las fechas previstas para cada una de las etapas del Challenge, de estimarlo pertinente.

a. CONVOCATORIA DE LA COMPETENCIA E INSCRIPCIÓN

Se realizará a través de la publicación de las presentes Bases en el enlace web:

<https://innovandopormicolegio.com/>

La participación en la competencia es voluntaria y gratuita y exige estar previamente inscrito.

Cada equipo debe estar conformado por 5 estudiantes de 4° y 5° de Secundaria y un Profesor tutor o asesor del equipo.

La inscripción se realizará de manera virtual, a través del mismo enlace señalado en el primer párrafo de este numeral, desde donde se puede acceder y completar la Ficha de inscripción, dentro del plazo establecido en el cronograma de la competencia.

En la ficha de inscripción se debe ingresar la información de los integrantes del equipo, el reto propuesto por SENATI, consignar nombre del equipo.

Se considera como capacidad máxima, la inscripción de 100 equipos a nivel nacional.

No se aceptarán postulaciones enviadas pasada la fecha límite consignada en el cronograma del challenge.

La inscripción en la competencia supone la aceptación plena e incondicional de las presentes bases.

b. FORMULACIÓN Y ABSOLUCIÓN DE CONSULTAS

Los equipos interesados en participar en la competencia podrán formular consultas sobre las bases dentro del plazo establecido en el cronograma de la competencia, vía correo electrónico, según lo siguiente:

Reto: ¿Cómo puedo contribuir con mi comunidad, escuela o colegio a través de la innovación?

Correo para consultas: correo@wempo-peru.org

En caso que como consecuencia de la absolución de consultas sea necesario corregir, precisar o modificar las bases, éstas serán publicadas en la misma dirección electrónica donde se publicaron todas las respuestas a las consultas recibidas.

8. DESCALIFICACIÓN Y PENALIDADES

Serán criterios de descalificación automática de los equipos participantes quienes:

- a. Presenten una solución que no responda a la necesidad del reto.
- b. Presenten una solución que infrinja los derechos de autor de terceros, marcas registradas, patentes, u otros derechos de propiedad, publicidad o privacidad.
- c. Presenten una propuesta que viole alguna ley, ordenanza, estatuto o reglamento vigente que pueda ser interpretado como racial, ofensivo, difamatorio o que pueda acosar ilícita o ilegalmente a cualquier persona natural o jurídica.
- d. Presenten una solución que contenga cualquier clase de virus informático, componente malicioso o engañoso en perjuicio de los usuarios.
- e. Presentar proyectos con más de 3 años de comercialización en el mercado.

9. PREMIACIÓN

Se elegirán a 3 finalistas, uno por cada vertical. La ceremonia de premiación se realizará el último día del evento central, de manera online. Se entregarán los siguientes premios según el puesto.

a. PREMIACIÓN DEL RETO

Primer puesto:

- Una tablet Lenovo M8 HD para cada integrante del equipo ganador, incluido el docente asesor.

b. PREMIACIÓN DE LAS VERTICALES

Segundo puesto:

- Un Smart Wacht para cada integrante del equipo.

Tercer puesto:

- Un audífono inalámbrico para cada integrante del equipo.

Todos los equipos recibirán un certificado de participación en el concurso y capacitación en Design Thinking por parte de SENATI y WEMPO. Los equipos ganadores podrán ser invitados a asistir a los eventos que SENATI y WEMPO realicen para promover y difundir la innovación a través de diferentes medios de comunicación.

10. ASPECTOS GENERALES A CONSIDERAR

Los participantes conocen y aceptan que las propuestas que presenten a WEMPO serán bajo su única y exclusiva responsabilidad y a su propia cuenta y riesgo.

Asimismo, se comprometen a mantener indemne a PROMPERÚ respecto de reclamaciones de terceros y ante acciones legales, administrativas o judiciales que puedan ser iniciadas por terceros sobre derechos relacionados con las soluciones tecnológicas que presenten.

Los participantes autorizan a las entidades organizadoras del evento a que la información obtenida a partir de su participación en la presente competencia, (tal como su nombre, imagen, información del proyecto u otro) pueda ser utilizada de forma gratuita, en todo material publicitario relacionado con la competencia, sea impreso, grabado, en redes sociales, u otros medios.

De conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales, los participantes que se inscriban en el 1° Challenge de Inspira, otorgarán su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales, aceptando que PROMPERÚ puede ceder estos datos a terceros para los fines expuestos a continuación: Incorporación en el banco de datos de contactos de la institución, para utilizarlos en las comunicaciones institucionales y difusión del evento, para fines estadísticos, gestiones institucionales y administrativas; y se mantendrán mientras sean de necesidad para efectos de seguimiento de las actividades propias del evento.

Los participantes, podrán ejercer los derechos de acceso, actualización, inclusión, rectificación, supresión y oposición de los datos personales proporcionados remitiendo una comunicación a la siguiente dirección electrónica: academy@wempo-peru.org

11. PROPIEDAD INTELECTUAL

Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan en sus soluciones en el Challenge son de su creación original y que no infringe derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, incluido sin límites, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma que infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero; o que viole cualquier ley o normativa vigente en el territorio peruano.

Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que contengan virus informático, gusano informático, software, u otro componente malicioso, engañoso, o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora y/o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación.

Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que puedan ser consideradas difamatorias, calumniosas, racial o moralmente ofensivas, amenazantes ilícitamente o ilegalmente que puedan acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.

Los participantes aseguran no haber sido premiados en ningún concurso o competencia similar de carácter nacional o internacional con la solución presentada.

Los participantes aseguran no haber comercializado ni estar en proceso de comercialización con anterioridad a los días del evento la solución presentada.

Los derechos de autor pertenecen a los creadores de las soluciones tecnológicas desarrolladas.

Los participantes se hacen responsables de la legalidad del software utilizado, si existe, en la solución presentada.

12. CONTACTO

Número celular: +51 941 823 236

Correos: academy@wempo-peru.org / czapatel@senati.edu.pe