

PROGRAMA CONCURSO

INNOVANDO

POR MI COLEGIO

ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN	2
2. OBJETIVOS DEL PROGRAMA	2
3. SOBRE LOS RETOS	3
4. SOBRE EL CONCURSO	3
5. SOBRE EL EQUIPO	4
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	4
7. CRONOGRAMA	5
a. CONVOCATORIA DE LA COMPETENCIA E INSCRIPCIÓN	6
8. DESCALIFICACIÓN Y PENALIDADES	7
9. PREMIACIÓN	7
10. ASPECTOS GENERALES A CONSIDERAR	8
11. PROPIEDAD INTELECTUAL	9
12. CONTACTO	9

BASES DEL PROGRAMA CONCURSO

INNOVANDO POR MI COLEGIO

1. PRESENTACIÓN

Wempe, como parte de la Generación Start-Up Chile, es una organización cuyo foco es la innovación en tecnología y emprendimiento en jóvenes, y SENATI, creada en Perú, es una institución educativa dinámica y flexible, con el objetivo de proporcionar formación y capacitación profesional en actividades industriales entre otras 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 a retos 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 LOS RETOS

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

Nuestros Retos para el 2023 son:

Reto 1: Soluciones Tecnológicas para el colegio

Reto 2: Sostenibilidad en Acción: Las 3R's para Hoy

Reto 3: Hábitos y alimentación para un futuro mejor: Cuidémonos Hoy para Mañana

Reto 4: Construyendo una Cultura de Empatía y Bienestar: Nuestra Educación Emocional Hoy

4. SOBRE EL CONCURSO

1. Reto: Soluciones Tecnológicas para el colegio

La solución del reto debe ir dirigida a respondernos esta pregunta, **¿Cómo podemos en el colegio adaptarnos o comenzar la transformación digital?**, tenemos que tener en cuenta que la solución más innovadora y que cumpla con los criterios de evaluación tendrá el mayor puntaje.

2. Reto: Sostenibilidad en Acción (Reducir, Reutilizar y Reciclar)

La solución del reto debe ir dirigida a respondernos esta pregunta, **¿Cómo podemos desde el colegio cuidar el Medio Ambiente utilizando las 3R 's (Reducir, Reutilizar y Reciclar)?**

- ¿Cómo podemos reducir el daño al medio ambiente?
- ¿Cómo podemos reutilizar (darle un segundo uso) a las cosas que las personas descartan?
- ¿Cómo podemos reciclar los elementos que solemos descartar de los productos (papel, cartón, plástico, latas, entre otros)?

3. Reto: Hábitos y alimentación para un futuro mejor

La solución del reto debe ir dirigida a respondernos estas preguntas: **¿Cómo podemos desde el colegio hacer que otras personas mejoren o cambien sus hábitos alimenticios?**, ¿cómo reducir la anemia?, ¿cómo podemos mantenernos más activos?

4. Reto: Construyendo una Cultura de Empatía y Bienestar

La solución del reto debe ir dirigida a respondernos estas preguntas : **¿Cómo podemos desde el colegio reducir el bullying?**, ¿cómo reducir la ansiedad en los jóvenes?, ¿cómo mejorar nuestra salud emocional?

Los líderes, integrantes y asesor docente de los equipos de trabajo tendrán diversos webinars, capacitaciones y workshops. Durante toda la fase de bootcamps podrán trabajar en una solución, generando una idea con un potencial innovador y creativo, luego se validará un producto mínimo viable (*MVP por sus siglas en inglés*) y crearán un video pitch.

Es toda una aventura, sin lugar a duda; por ello, confiamos en su determinación y deseo de superarlo.

5. SOBRE EL EQUIPO

Pueden participar **alumnos de 3ro, 4to o 5to de secundaria** de colegios privados y públicos de todo el Perú. El Equipo debe integrarse de mínimo 3 y máximo 4 alumnos además de contar con un **asesor docente** de su institución educativa.

Un equipo solo puede elegir un reto a resolver. Puede haber diferentes equipos en un salón o institución educativa.

Los integrantes del Equipo pueden ser de diferentes grados y solo pueden participar en un equipo.

El **Líder** debe ser un Alumno parte de su Equipo. El líder debe registrar a todo su equipo en el formulario de inscripción (integrantes y Asesor Docente), además será el encargado de coordinar con su equipo.

El **Asesor Docente** puede ser un profesor de tu colegio de cualquier área académica. El **Asesor Docente** puede participar en más de un equipo, así que si tu salón o colegio tiene más de un equipo, puede ser el asesor de todos ellos.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios para evaluar sus ideas son:

- Innovación y creatividad
- Orientación o uso de tecnología
- Impacto social
- Prototipado (¿Cómo lo llevarías a la realidad?)
- Calidad de la presentación

7. CRONOGRAMA

El programa se realizará según las siguientes etapas.

Etapas	Fechas ¹
Convocatoria de Jóvenes y Asesor Docente	26/06 - 8/09
Recepción de postulaciones a la competencia	26/06 - 8/09
Lanzamiento Innovando por mi Colegio 2G	02/09
Presentación de las bases de la competencia	02/09
Presentación de los retos	02/09
1° Bootcamp - Design Thinking (Mentalidad disruptiva, empatizar y definir)	09/09
2° Bootcamp - Design Thinking (Idear, prototipar y testear)	16/09
3° Bootcamp - Lean Canvas y propuesta de valor	23/09
Tutorías / Nivelación	09/09 - 26/09
Clínica de Pitch	28/09
Recepción de Pitch Innovando por mi Colegio	Del 01/10 al 07/10
Evaluación de Pitch	08/10 al 15/10
Publicación de Finalistas	16/10
Semifinal y Final Power Pitch y Premiación	21/10
Entrega de Certificado Digitales	31/10

¹ SENATI podrá prorrogar las fechas previstas para cada una de las etapas del Challenge, de estimarlo pertinente.

a. CONVOCATORIA DE LA COMPETENCIA E INSCRIPCIÓN²

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, gratuita y exige estar previamente inscrito.

Cada equipo debe estar conformado por mínimo 3 y máximo 4 estudiantes de 3°, 4° y/o 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 y consignar el nombre del equipo.

No se aceptarán postulaciones enviadas pasada la fecha límite consignada en el cronograma de los retos.

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:

Correo para consultas:

Oscar Alonso Colombatti: ocolombatti@wempe-peru.org

Marizabel Berrospi: mberrospi@senati.edu.pe

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 bases inicialmente.

² WEMPO & SENATI podrán modificar las presentes bases, de estimarlo pertinente.

8. DESCALIFICACIÓN Y PENALIDADES

Serán criterios de descalificación automática de los equipos participantes quienes:

- a. Presenten una solución que no responda a la necesidad de los retos propuestos.
- 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. Presenten proyectos con más de 3 años de comercialización en el mercado.

9. PREMIACIÓN

Se elegirá a un equipo finalista. La ceremonia de premiación se realizará el último día del evento central, de manera presencial. Se entregarán los siguientes premios según el puesto.

a. PREMIACIÓN (En evaluación)

Primer puesto:

Un **Smartphone** para cada integrante del equipo y su Asesor Docente.

Segundo puesto:

Auriculares inalámbricos para cada integrante del equipo y su Asesor Docente.

Tercer puesto:

Un **Smartwatch** para cada integrante del equipo y su Asesor Docente.

Todos los equipos recibirán un certificado de participación en el concurso y capacitación en Design Thinking & Lean Canvas 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 SENATI y WEMPO serán bajo su única y exclusiva responsabilidad y a su propia cuenta y riesgo.

Asimismo, se comprometen a mantener indemne a Indecopi 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 **Innovando por mi Colegio**, otorgarán su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales, aceptando que SENATI y WEMPO puedan 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: ocolombatti@wempe-peru.org

SENATI podrá prorrogar las fechas previstas para cada una de las etapas del Challenge, de estimarlo pertinente. WEMPO & SENATI podrán modificar las presentes bases, de estimarlo pertinente.

11. PROPIEDAD INTELECTUAL

Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan en sus soluciones en el concurso **Innovando por mi Colegio**, 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: **+51 906 777 050**

Correos: oacolombatti@wempo-peru.org / mberrospi@senati.edu.pe