

PRE RALLY DE INNOVACIÓN FCEFyN

EDICIÓN 2023

1. DESCRIPCIÓN

El “PRE RALLY DE INNOVACIÓN” es una competencia local, por equipos, que tiene como propósito fomentar la innovación abierta en la Facultad y Escuelas de Ingeniería de la FCEFyN. Se llevará a cabo entre los días 8 al 11 de septiembre de 2023.

Podrán participar estudiantes de Facultades, Institutos, Escuelas o Unidades Académicas de la Ciudad de Córdoba.

La competencia promueve, que además de los estudiantes de ingeniería, sean convocados estudiantes de otras disciplinas, con la finalidad de conformar equipos multidisciplinarios para el abordaje de los desafíos planteados.

Partiendo del formato original del Rally Latinoamericano de Innovación, desde la Secretaría de Extensión de la FCEFyN se adoptó este formato que convoca a estudiantes de las Facultades de Ingeniería de Córdoba, en forma conjunta con estudiantes de otras facultades con el propósito de promover una nueva cultura de innovación abierta y contribuir con nuevas propuestas de solución a problemas reales de la región.

Los desafíos a resolver en la competencia consistirán en problemas reales que requieran de una solución creativa. Estos no están limitados únicamente al ámbito tecnológico, pudiendo ser de varios sectores de actividades o temas sociales, ambientales, organizacionales, artísticos, logísticos o de otro tipo.

La Edición 2023 se realizará de manera virtual.

Los equipos tienen 94 hs horas para conformarse, seleccionar un desafío, entender el problema, plantear una solución, identificar los beneficiarios, validarla y ajustar lo que consideren necesario hasta lograr una propuesta que será presentada mediante un video, con una duración de hasta 3 minutos y un reporte pautado, que da cuenta de la potencial factibilidad e impacto de la propuesta. Todo el material entregado por los equipos pasará a formar parte del material de difusión de esta y futuras ediciones.

Al final de la competencia el Pre Rally, se otorgará una distinción al Equipo por la resolución del desafío elegido, al mejor proyecto.

2. OBJETIVO

Contribuir a desarrollar una nueva cultura de innovación abierta, de creatividad, el trabajo en equipos multidisciplinarios y despertar vocaciones tempranas de emprendedurismo en Estudiantes de la FCEFyN y otras Unidades Académicas.

3. DURACIÓN.

El tiempo de trabajo de los equipos para resolver el desafío es de 94 horas continuas, contadas a partir de la apertura de la competencia.

4. EVALUACIÓN.

Resolución del desafío.

La resolución del desafío se evalúa en los aspectos:

- Innovación: propuestas que se destaquen en aspectos de innovación.
- Impacto social: propuestas que se destaquen por su impacto social.

Los resultados se emitirán, hasta 24 horas después del cierre de la competencia.

5. GOBERNANZA.

Comité Organizador (CO).

El evento será coordinado por un Comité Organizador (CO) conformado por representantes de la Secretaría de Extensión de la FCEfyN, UNC. Tendrá a su cargo la definición de los aspectos generales de la competencia.

El CO tendrá la responsabilidad de planificar, coordinar y realizar la implementación de la competencia.

1. Planificación.
 - Procurar los patrocinadores
 - Instituir los premios al ganador
 - Conformación de los jurados y la evaluación.
2. Coordinación.
 - Difundir el evento.
 - Coordinar el trabajo en las jornadas.
3. Seguimiento.
 - Brindar el apoyo on line a los participantes durante toda la competencia.
 - Proporcionar datos necesarios para cubrir las necesidades de información sobre los retos creativos.
 - Proveer los recursos para el correcto funcionamiento del Jurado.
 - Responsabilizarse del cumplimiento de los tiempos del evento.

6. PARTICIPANTES.

a. Estudiantes

El Pre Rally de Innovación está principalmente dirigido a estudiantes universitarios, pudiendo asimismo participar docentes, profesores o investigadores, graduados, egresados y profesionales.

Los objetivos de esta competencia se potencian con la estimulación de la participación interdisciplinaria, multi-nivel (diferentes años de estudio) y multi-edades al interior de los equipos de trabajo, convocando estudiantes de distintas facultades: ingeniería, ciencias, diseño, negocios o administración de empresas, facultades de ciencias humanas y sociales.

Aquellos estudiantes de la FCEFyN que participen del evento quedarán exceptuados de asistir a clases los días viernes 8 y sábado 9 de septiembre de 2023, dada la declaración de interés académico por parte de la unidad académica.

b. Docentes, profesores e investigadores universitarios.

La participación de profesores e investigadores es optativa y está limitada a uno por equipo, abriendo la posibilidad de generar nuevos espacios de aprendizaje, explorar nuevas metodologías de enseñanza y de gestión de proyectos, basadas en experiencias creativas y en nuevas metodologías pedagógicas.

c. Graduados.

La participación de graduados o profesionales es optativa y está limitada a uno por equipo, abriendo la posibilidad de generar vinculación entre los estudiantes y el sector productivo con una visión nueva de gestión de proyectos, basada en experiencias creativas. En esta categorización para ser considerado como graduado o profesional, éste no deberá revestir la categoría de docente o profesor universitario en cualquiera de sus formas.

d. Estudiantes de nivel medio.

Para estimular la matrícula en ingeniería, en los equipos podrá aceptarse, en calidad de observadores, hasta dos estudiantes de nivel medio que estén cursando los dos últimos años. Estos estudiantes observadores no formarán parte del equipo registrado en la competencia.

7. EQUIPOS.

Los equipos de trabajo se constituyen libremente con participantes registrados. El equipo debe tener un mínimo de 3 y un máximo de 5 participantes.

Estos equipos deben estar conformados por al menos 1 estudiante de ingeniería de cualquier Universidad de Córdoba y los restantes integrantes podrán ser estudiantes, docentes, profesores e investigadores universitarios o graduados o profesionales de cualquier carrera o disciplina.

Se permitirá un máximo de 1 graduado, así como un máximo de 1 docente, profesor e investigador por equipo. De comprobarse que el graduado o profesional es docente en alguna universidad, se contabilizará como profesor en lugar de otras categorizaciones.

8. DESAFÍOS.

Los desafíos a resolver en la competencia consistirán en problemas reales que requieran de una solución creativa. Estos desafíos no estarán limitados únicamente al ámbito tecnológico, pudiendo ser de varios sectores de actividades o temas sociales, ambientales, organizacionales, artísticos, logísticos u otros.

Durante el inicio de las 94 horas de trabajo de los equipos, los desafíos serán presentados en simultáneo a todos los participantes.

9. ENTREGABLES.

a. Resolución del Desafío.

Los entregables serán un video de hasta 3 minutos de duración y un Reporte Pautado que detalle la propuesta de solución y que permita abordar los criterios de evaluación que considerará el jurado. La solución entregada deberá ser de autoría de los integrantes del equipo, pudiendo el jurado descalificar aquellas propuestas que entienda son un plagio de propuestas existentes.

El reporte debe contener citas que referencian a la información utilizada. Antes de la hora de finalización del tiempo asignado para el trabajo de los equipos, éstos deberán reportar su producto vía la plataforma Google Drive (reporte en pdf y archivo de video).

10. JURADO.

La evaluación se podrá realizar en modalidad virtual o presencial, de acuerdo con lo que defina el CO. La evaluación se realizará tomando como insumo el video y el entregable del desafío de acuerdo con los criterios establecidos en estas bases.

El jurado será designado por la propia Institución y tendrá a su cargo la selección de la mejor propuesta de solución al desafío elegido.

Los evaluadores deberán calificar cada propuesta en el formulario que se proveerá y se tomará como puntaje el promedio de las propuestas evaluadas. Es recomendable, en la medida de lo posible, llegar a la reunión de evaluación con los puntajes ya asignados de manera de agilizar el proceso de evaluación.

Una vez finalizada la evaluación de las propuestas, se ordenarán los resultados y se proclamará ganador al equipo que resulte con el mayor puntaje.

Criterios de Evaluación.

Los criterios de evaluación para seleccionar a los ganadores son:

- Grado de innovación de la solución propuesta.
- Impacto positivo de la propuesta en la sociedad.
- Prefactibilidad Económica y Social y sustentabilidad Ambiental.
- Viabilidad técnica de la propuesta.
- La calidad de la presentación.

El Comité Organizador del Pre Rally de Innovación proporcionará a los jurados la rúbrica única de evaluación.

11. DISTINCIONES Y PREMIOS.

El Pre Rally de Innovación premiará el primer lugar y distinguirá a los equipos que quedaron en Segundo y Tercer lugar.

El Pre Rally de Innovación destacará, al número de propuestas que se determine, con un diploma.

Los premios y/o distinciones podrán ser otorgados con los criterios de evaluación ya mencionados anteriormente.

12. ASPECTOS OPERATIVOS Y DE APOYO.

Para cubrir aspectos operativos del Pre Rally se dispondrá de plataformas digitales que centralizarán, entre otros, los siguientes aspectos:

- Difusión del Pre Rally y las bases de este.
- Registro de los participantes.
- Gestión de desafíos.
- Gestión de equipos.
- Carga de entregables.
- Evaluación de los jurados.
- Publicación de ganadores.