

Bases del Taller de Ingeniería Comercial UDD y School of Tech: “Decide, Desarrolla e Impacta a través de la Tecnología”

La carrera de Ingeniería Comercial de la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad del Desarrollo, en sus sedes Santiago y Concepción, en adelante UDD, junto a School of Tech, en adelante SoT, invitan a todos los alumnos de 3°, 4° medio y egresados interesados en estudiar Ingeniería Comercial en la UDD, provenientes de colegios reconocidos por el Ministerio de Educación del país, a participar del taller “Decide, Desarrolla e Impacta a través de la tecnología” y posterior concurso.

I. PARTICIPANTES DEL TALLER

Pueden participar en este concurso alumnos de 3°, 4° medio y egresados de los establecimientos educacionales reconocidos por el Ministerio de Educación del país, que cuenten con autorización de su tutor o representante legal. Sin embargo, no podrán participar estudiantes que se encuentren dando exámenes libres.

Los estudiantes deberán postular a través del formulario alojado en la página web: <https://negocios.udd.cl/comercial-udd-y-school-of-tech-te-invitan-a-participar-del-taller-decide-desarrolla-e-impacta-a-traves-de-la-tecnologia/>, y completar los datos personales requeridos. Se contactará a cada interesado a través de correo electrónico para confirmar la aceptación y finalizar la inscripción.

La sola participación en la convocatoria, implica la aceptación de sus Bases en todas sus partes, así como las decisiones que posteriormente pueda adoptar la UDD y SoT en relación a cualquier punto o cuestión no prevista en las mismas.

El incumplimiento de los términos establecidos en las presentes Bases dará derecho a la UDD y SoT para excluir de la postulación y/o suspender a los participantes del Taller, cualquiera sea la fase en la que se encuentre.

II. DESCRIPCIÓN DEL TALLER

Se busca que los estudiantes y/o egresados que participen, aprendan de forma experiencial a crear un proyecto o una solución innovadora, incorporando la tecnología en los negocios, siendo capaces de presentar a través de un pitch final, en formato de cápsula grabada, el resultado de su proyecto.

El taller consiste en seis sesiones guiadas por instructores expertos de SoT, donde los participantes descubrirán, idearán y presentarán en grupo la idea desarrollada durante el taller y se entregarán avances del proyecto por sesión.

Con respecto a la formación de los grupos de trabajo: a) Serán armados por el instructor a cargo y de manera aleatoria en la primera sesión, o b) El alumno podrá presentarse a la primera sesión con un grupo armado previamente; por lo que todos los alumnos participantes serán asignados a un equipo el primer día.

El taller consta de tres etapas, de dos sesiones cada una. La primera se denomina **Fase de Inspiración – Descubre nuestra carrera**, donde los estudiantes se inspirarán en tendencias

tecnológicas y mentalidad innovadora. El objetivo será problematizar un tema para desarrollarlo un proyecto a través de la metodología *design thinking*. La segunda etapa es la **Fase de Creación – Idea un proyecto de tecnología aplicada**, en la cual los alumnos comienzan a crear con el objetivo de escoger una idea innovadora y transformarla en proyecto, basado en la tecnología aplicada y utilizando la problematización y conocimiento del usuario. La tercera etapa es la **Fase de Presentación – Presenta tu idea**, donde los participantes comienzan a prototipar la idea ganadora con el mayor nivel de detalle posible para, finalmente, exponer su trabajo ante un panel de expertos que evaluarán su producto o servicio.

III. OBJETIVOS DEL TALLER

- Aprender de forma experiencial a crear un proyecto o buscar una solución innovadora, a través de la tecnología, mediante un taller de seis sesiones.
- Fortalecer las habilidades de comunicación efectiva, a través de un pitch final que logre convencer sobre los atributos claves del proyecto.

IV. FORMATO DE ENTREGA

Al finalizar las tres etapas en las que está dividido el taller, los estudiantes deberán presentar su trabajo creado a un panel de expertos UDD y SoT, quienes evaluarán su producto o servicio.

Los alumnos deberán entregar este trabajo final a través de una cápsula, grabada por los integrantes de cada grupo, de máximo 2 minutos explicando su proyecto.

El video deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- Cada grupo creado durante el taller podrá participar con un solo video.
- El video debe estar elaborado por los integrantes del grupo formado durante el taller.

V. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La cápsula final que deberán entregar los estudiantes al finalizar el taller, se evaluará a partir de los siguientes indicadores:

Nivel de Impacto (30%): De manera cualitativa (nota 1 a 5) se medirá el nivel de impacto de la idea propuesta como proyecto innovador y emprendedor desde la tecnología aplicada.

Creatividad (25%): De manera cualitativa (nota 1 a 5) se medirá la capacidad del equipo en crear una arista innovadora a un producto o servicio ya existente, o crear un producto o servicio que no exista en el mercado.

Trabajo colaborativo (20%): De manera cualitativa (nota 1 a 5). Los instructores medirán la capacidad de cada equipo en trabajar y aportar para el desarrollo de cada una de las fases.

Presentación final (25%): De manera cualitativa (nota 1 a 5) se medirá la capacidad del equipo en comunicar el proyecto a través de la presentación de una cápsula grabada de máximo 2 minutos de duración.

VI. CRITERIOS DE SELECCIÓN

Para la selección de los ganadores, se considerarán los siguientes criterios:

- Descripción del proyecto
- Originalidad del proyecto
- Justificación de los atributos de valor del proyecto
- Calidad del video.

Cualquier incumplimiento de los requisitos expuestos en las bases supone descalificación del proceso de selección.

VII. PREMIACIÓN

Se premiará a cada integrante del equipo ganador de la presentación final, con un parlante Alexa de Amazon (3era generación. El color puede variar).

VIII. ETAPAS DEL PROCESO

El taller se realizará en seis sesiones, todas en horario de 10:00 a 12:00 hrs. Además, previo al comienzo del taller, se efectuará una charla informativa para los estudiantes interesados. El detalle es el siguiente:

Charla informativa: Jueves 12 de agosto 2021, 18:00 hrs. vía Zoom (todos los alumnos inscritos en el formulario, recibirán un correo electrónico con los datos para ingresar, vía Zoom, a la charla).

Fechas del taller:

Sábados 14, 21 y 28 de agosto 2021

Sábados 4 y 25 de septiembre 2021

Sábado 2 de octubre 2021

Cierre del taller: sábado 2 de octubre 2021

Comunicación equipo ganador: sábado 2 de octubre 2021

El jurado estará conformado por docentes y colaboradores de la UDD y SoT. Existe la posibilidad que la organización del concurso se contacte con los preseleccionados para verificación de datos.*

*: Ser alumno de 3º, 4º medio o egresado de los establecimientos educacionales reconocidos por el Ministerio de Educación del país.

VIII.- PROPIEDAD INTELECTUAL Y USO DE IMAGEN.

Los participantes autorizan a, la UDD y SoT, a que sus datos personales, sean incorporados en las comunicaciones y publicidad que se realice con ocasión del presente taller, y a usar de forma gratuita cualquier imagen tomada a lo largo del taller de seis sesiones, como también

la cápsula final presentada por los grupos, para publicación en redes sociales, página web y diversos medios con fines de difusión del taller y sus resultados.

Los participantes deberán ser dueños de la propiedad intelectual de la cápsula final con la cual participen en el taller y su contenido. Por lo tanto, los participantes se hacen responsables de la originalidad de sus presentaciones, liberándose a la UDD y SoT de cualquier responsabilidad a estos, declarando tener la propiedad intelectual o industrial de su presentación, así como su contenido.
