



Red de Centros de Excelencia de la UIT para la Región de las Américas

UNIVERSIDAD BLAS PASCAL & ANTEL

HACKATHON EN LÍNEA:

LOS JOVENES Y LA INNOVACIÓN PARA ACELERAR LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

MAYO 2021

INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Título	Hackathon: Los jóvenes y la Innovación para acelerar la transformación digital
Objetivo	Esta experiencia permitirá a los jóvenes de diferentes países de América Latina intercambiar experiencias y llevar a la práctica conceptos y metodologías específicas de gestión de la innovación, así como fortalecer competencias transversales (soft skills) tales como: comunicación, creatividad, colaboración y pensamiento crítico por medio de un hackathon.
Duración	2 semanas: 4 sesiones de 2,5 horas cada una Días: 11, 13, 18 y 20 de mayo de 2021
Costo de formación	Actividad gratuita (con cupos limitados a 50 participantes)
Código del curso	21OI26459AMS-S

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Un *hackathon* utiliza la metodología de aprendizaje basada en proyectos. Es un evento competitivo en el que los participantes se unen a equipos para idear, colaborar, diseñar, crear prototipos, iterar y presentar una solución a un desafío propuesto.

En este caso el desafío será conectar jóvenes que representen distintos países de América Latina a proponer ideas en temas relacionados a la Innovación con miras a acelerar la transformación digital de las organizaciones pertenecientes al ecosistema digital, especialmente a las dedicadas al sector de las telecomunicaciones y las TIC.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

En esta experiencia se desarrollan y fortalecen las siguientes competencias:

- Creatividad
- Innovación (*design thinking*)
- Pensamiento crítico y solución de problemas
- Comunicación

- Colaboración
- Capacidades para emprender
- Fundamentos de emprendimiento
- *Stress management*

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Profesionales y estudiantes universitarios avanzados de informática, telecomunicaciones, economía, negocios, diseño, ciencias sociales, entre otras áreas interesados en el intercambio internacional de experiencias en materia de innovación e transformación digital.

REQUISITOS DE ADMISIÓN

- Jóvenes universitarios preferencialmente hasta 24 años vinculado a una entidad educativa de un país de América Latina.
- Será respetada la distribución geográfica, así como la distribución de género.
- Cupos limitados.

TUTORES / INSTRUCTORES

Nombre del Tutor / Instructor	Información de Contacto
<p>Por ANTEL: Hanna Mednik Abeijón</p> <p>Lic. en Psicología por la Universidad de la República, Master en Psicoanálisis y Filosofía de la Cultura por la Universidad Complutense de Madrid. Vasta trayectoria en el área de Recursos Humanos; Procesos de selección: diseño, ejecución y asesoramientos a los tribunales de evaluación. Especialista en Clima Laboral: investigación, análisis, diagnóstico, diseño y ejecución de procesos relacionados a la mejora del clima laboral en la empresa. Colaboración, diseño y abordaje en procesos de reestructura y cambios organizacionales. Desarrollo de nuevas herramientas de abordaje en situaciones de conflicto. Negociación en mesas bipartitas. Actualmente se desempeña en el Área de Innovación, enfocada en el desarrollo estratégico de las competencias organizacionales relacionadas a la creatividad e innovación, donde diseña y brinda cursos para estimular la creatividad y la innovación en los equipos de trabajo. Investiga, elabora y ejecuta proyectos orientados a reducir la brecha de género en las áreas STEM. Vinculada a equipos de proyectos de Inteligencia Artificial.</p> <p>Germán Kropman</p> <p>Tecnicatura en Infografía de Arquitectura (CETP). Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual (proyecto final pendiente) UdelaR (Universidad de la República). Experiencia laboral. Creatividad y dirección de arte en publicidad. Diseño de usabilidad e interface de plataformas educativas (Antel). Asesoramiento en diseño, punto abierto cooperativa de comunicación (Barcelona, España) Docente de taller en Licenciatura de Diseño de Comunicación Visual, (UdelaR). Docente de diseño en Cursos de desarrollo de videojuegos. (Antel). Desarrollo de tareas de diseño y creatividad en el Área de Innovación y gestión del conocimiento (Antel).</p> <p>Por UBP: Santiago Luque</p>	

Master en Finanzas Cuantitativas, AFI escuela de finanzas (España). MBA IAE Business School, Universidad Austral.. Master en Tecnología y Gestión de Empresas Energéticas, IESE. Ingeniero Industrial, Universidad Católica de Córdoba. Realizó el programa Exponential Innovation Program en Singularity University. Es Project Management Professional, PMI Certified. Profesor de posgrado y consultor en materia de innovación. Fue director de Innovación y Transformación Digital de Apex América BPO. Fue Gerente de Innovación y Procesos Industriales en Coca Cola Argentina. Fue consultor senior en KPMG (Madrid) en valoración de instrumentos financieros.	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

CONTENIDO DEL CURSO

El hackathon comienza con una presentación donde se describe la agenda y se presenta el tema y el desafío específico del hackathon. A continuación, los participantes que quieran aportar una idea, la expresan al grupo en su conjunto. Luego los participantes van votando las ideas que más les interesan hasta que queden entre 6 y 8 ideas (las más votadas). En torno a esas ideas se conforman los equipos, en función de los intereses individuales y de las habilidades complementarias que cada uno pueda aportar.

Los equipos trabajan en desarrollar la idea, validarla y alcanzar un prototipo. Cada proyecto recibirá asesoramiento de mentores que circularán por los equipos sugiriendo técnicas, metodologías y tips profesionales en materia de innovación.

En cada sesión online sincrónica se harán presentaciones breves (30 minutos) sobre herramientas de utilidad para el proceso de innovación en el que los equipos estarán inmersos: *desing thinking*, *desing sprint*, *scrum*, validación de mercado, prototipado, etc.

Al final del hackathon, los equipos hacen una presentación (*elevator pitch*) y una demostración del prototipo ante un panel de jueces y ante los demás equipos. El panel de jueces selecciona al equipo ganador y se otorgan los premios.

Para el panel de jueces suelen seleccionarse a expertos en la materia, profesionales de empresas, fundadores de emprendimientos y expertos en innovación.

Día 1 - Apertura del hackathon

Etapas de inspiración: se presenta el desafío y se dan ejemplos de soluciones existentes. Un experto en temas de transformación digital hará una presentación de 30 minutos sobre el estado del arte, sobre cómo evoluciona la penetración digital en ámbitos públicos, privados y domésticos.

Se solicita a la audiencia (participantes) que piensen en soluciones para este desafío/problema.

Presentación de las ideas: los participantes exponen individualmente ideas. No es necesario que todos lo hagan, solo los que consideren tener una idea creativa, con algún grado de disrupción y novedad. La meta consiste en imaginar nuevas soluciones para abordar el problema yendo más allá de las ideas actuales.

La etapa final del primer día es la votación de las ideas para elegir un máximo de 6/8. La jornada cierra con la conformación de los equipos en torno a cada idea.

Día 2 - Etapa de consolidación

Los participantes desarrollan con más profundidad la idea, intercambian opiniones, recogen información externa, etc. Este mecanismo se repite hasta que la versión final de la solución ha pasado por muchas iteraciones. En esta etapa se busca que los equipos “empaticen” con los futuros usuarios y clientes de la solución. Los equipos van desarrollando un guión que describe la experiencia del usuario en forma de guión visual, cronograma o línea de tiempo. **Puntos de control de los expertos:** en el día 2, hay varios puntos de control de los expertos para que los equipos reciban comentarios de mentores de distintas especialidades.

Día 3 - Creación de prototipos

Creación de prototipos y puntos de control de los expertos: el día 3 se dedica a desarrollar el prototipo y recibir la opinión de los expertos.

Día 4 – Presentación

Preparación de la presentación: se realizan ajustes a lo desarrollado hasta el momento y se elabora una presentación un máximo de 5 minutos por equipo. Se darán recomendaciones de como estructurar la presentación (*elevator pitch*) a los fines de que puedan expresar el concepto y presentar el funcionamiento de su prototipo.

Presentación, devolución de los jurados. Prueba final.

CRONOGRAMA DEL CURSO

Semana / Sesión	Tema	Ejercicios e interacciones
11/4/21	Etapa de inspiración. Presentación sobre el estado del arte y cómo evoluciona la penetración digital en ámbitos públicos, privados y domésticos.	Exposición de expertos. Presentación de ideas creativas como solución de los problemas presentados. Creación de equipos de trabajo.
13/04/21	Etapa de consolidación. Creatividad, innovación (design thinking), pensamiento crítico y solución de problemas, comunicación y colaboración.	Elaboración de un guion visual. Puntos de control de expertos para recibir los comentarios de los mentores
18/04/21	Capacidades para emprender. Fundamentos de emprendimiento. Desarrollo del prototipo.	Intercambio de opiniones y sugerencias con los expertos.
20/04/21	Recomendaciones para elaborar la presentación (elevator pitch). Manejo del estrés.	Presentación de los prototipos. Prueba final.

METODOLOGIA

La experiencia se desarrolla 100% es en línea y predominantemente en un formato sincrónico.

Se realizarán 4 videoconferencias (en vivo – sincrónicas) por medio de ITU .Academy.

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

La aprobación del curso se dará en base al resultado de la prueba final que consiste en la evaluación de los conceptos aprendidos en *soft skills* y la presentación del trabajo realizado en equipo (80 por ciento) y en la participación del estudiante en las discusiones planteadas en los videoconferencias (20 por ciento),

El puntaje mínimo total de aprobación es de 60%.

Se emitirá un certificado de aprobación.

COORDINACION DEL CURSO

Coordinación Académica	Coordinador UIT
Marco Lorenzatti Universidad Blas Pascal malorenzatti@ubp.edu.ar Mónica Correa Antel mcorrea@antel.com.uy	Rodrigo Robles Coordinadora de Programa rodrigo.robles@itu.int

REGISTRO Y PAGO

Creación de la cuenta en ITU Academy

El proceso de inscripción y el pago deben ser realizados en línea a través del [Portal ITU Academy](#). Para registrarse en el curso es **NECESARIO**, primero, [crear una cuenta en la plataforma](#) en el siguiente enlace.

Inscripción en el curso

Una vez creada la cuenta nueva, ya se puede realizar la inscripción para el curso en línea en el siguiente enlace: <https://academy.itu.int/index.php/training-courses/full-catalogue/hackthon-innovacion-para-acelerar-la-transformacion-digital>

También es posible registrarse en el curso deseado por medio de nuestro [catálogo de cursos](#).

Inscripción en el curso

1. Pago en línea

Tomando en cuenta que este curso no tiene costo de participación, el participante deberá simular el proceso de pago por el monto de USD 0.00 y así completar su registro.