

HACKATÓN DIGITAL de PROYECTOS de INNOVACIÓN SOCIAL



Be TalentSTEAM

HACKATÓN DIGITAL de PROYECTOS de INNOVACIÓN SOCIAL



▶ OBJETIVOS

Ha quedado patente que nadie ni **ningún sector de la sociedad estaba preparado ante la pandemia que estamos viviendo durante este último año**. La pandemia nos ha transformado como sociedad, destruyendo importantes pilares sobre los que construíamos nuestro día a día.

Tenemos ante nosotros el reto y la obligación de **recuperar a la sociedad y a la economía española**, y debemos considerarlo una **oportunidad para hacer de España un país sólido, digital y sostenible**, que no deje a nadie atrás.

El **hackatón digital** busca impulsar el trabajo colaborativo durante un período de tiempo corto en donde poder **generar alrededor de los retos ideas, proyectos y prototipos tangibles**.

El Hackatón se desarrollará durante una semana del mes de junio, alrededor de **tres retos** donde compartiremos conocimiento y aprendizajes entre todos los implicados, cada uno desde el rol que desempeñamos.

Alrededor del **ecosistema emprendedor del hackatón**, seguiremos construyendo nuevas iniciativas que redunden en beneficio de todos.

HACKATÓN DIGITAL de PROYECTOS de INNOVACIÓN SOCIAL



PRINCIPALES DATOS

01 PARTICIPANTES

Alumnos /as de 3º y 4º ESO, 1º Bachiller y Formación Profesional de toda España. El número máximo de equipos serán **300 equipos**, formados entre 2 y 4 estudiantes. No podrá participar un mismo estudiante en más de un equipo.

03 PREMIOS

Se premiará a **3 equipos (estudiantes, profesores y colegios)**. Los 15 equipos finalistas trabajarán junto a la red de partners Be TalentSTEAM para dar impulsar sus proyectos. Todos los participantes recibirán certificado de participación.

02 INSCRIPCIÓN Y DESARROLLO

La inscripción de los estudiantes es del **5 al 31 de mayo** o hasta completarse el número máximo de equipos (300) en http://bit.ly/Hackaton_Digital El Hackatón se desarrollará del **14 al 18 de junio** en formato digital.

HACKATÓN DIGITAL de PROYECTOS de INNOVACIÓN SOCIAL



01

► SALUD, BIENESTAR e INCLUSIÓN



Cómo podemos ayudar a los **colectivos más vulnerables** en su **integración social**

03

► SOSTENIBILIDAD y ECONOMÍA CIRCULAR



Cómo serán los **espacios públicos** y la **movilidad** de las ciudades tras la pandemia

RETOS

02

► EDUCACIÓN



Cómo transformar los **centros educativos** en hubs de innovación y aprendizaje

HACKATÓN DIGITAL de PROYECTOS de INNOVACIÓN SOCIAL

HOJA DE RUTA



2021



HACKATÓN DIGITAL de PROYECTOS de INNOVACIÓN SOCIAL

CRITERIOS DE VALORACIÓN



01

▶ CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

02

▶ SALIDA AL MERCADO

03

▶ PRESENTACIÓN / VENTA

HACKATÓN DIGITAL de PROYECTOS de INNOVACIÓN SOCIAL

BASES (1 de 4)



REQUISITOS

- El Hackatón Digital de proyectos Innovadores está dirigido a **alumnas y alumnos de 3º y 4º de la ESO, 1º de bachiller y Formación Profesional de toda España.**
- Los alumnos y alumnas participarán por **equipos** formados por un mínimo de 2 y un máximo de 4 estudiantes.
- Podrán participar hasta un máximo de **300 equipos** que deberán inscribirse previamente, antes del **31 de mayo** o hasta que esté cubierto el número máximo de equipos en (http://bit.ly/Hackaton_Digital)
- Las propuestas responderán a uno de los tres retos impulsado por el impacto de la pandemia y vinculados a los **Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030**:
 1. **Cómo podemos ayudar a los colectivos más vulnerables en su integración social**
 2. **Cómo transformar los centros educativos en hubs de innovación y aprendizaje**
 3. **Cómo serán los espacios públicos y la movilidad de las ciudades tras la pandemia**
- No será posible que un mismo estudiante participe en más de un equipo.

HACKATÓN DIGITAL de PROYECTOS de INNOVACIÓN SOCIAL

BASES (2 de 4)



PROCEDIMIENTO PARA LA PRESENTACIÓN DE LOS PROYECTOS

Se **sugiere** que para el desarrollo de la propuesta, los equipos participantes *contemplan los siguientes aspectos*, permitiéndose adjuntar cualquier tipo de archivo (imagen, vídeo...) que pueda servir de complemento a la explicación de la idea. Se recomienda la utilización de un lenguaje claro y sintético, que permita su mejor comprensión.

- **Información general:** colegios que la llevan a cabo, el grupo de alumnado creador de la idea y de la persona de contacto de dichos centros.
- **Resumen ejecutivo** del proyecto. Breve análisis de los aspectos más importantes del proyecto innovador que servirá como documento de difusión pública y que debería contener:
 - Resumen ejecutivo del proyecto innovador: atractivo, novedad, factibilidad, salida al mercado,.....
 - Valores sociales de la Idea.
- **Idea.** Descripción de los aspectos por los que se considera que la idea es innovadora, desde qué perspectiva se propone, así como los elementos y aspectos que se pueden trasladar a la realidad. Constará de los siguientes apartados:
 - Descripción y carácter innovador del proyecto.
- Enlaces y listados de archivos adjuntos al presente formulario, información complementaria a la Idea Innovadora.

⊗ **Todas las propuestas** serán remitidas en formato digital a la dirección (betalent-steam@altran.com) antes del 18 de junio (23.59h).

HACKATÓN DIGITAL de PROYECTOS de INNOVACIÓN SOCIAL

BASES (3 de 4)



EVALUACIÓN, RECONOCIMIENTO Y DIFUSIÓN (1 de 2)

La **valoración final** responderá a los siguientes criterios:

- **Creatividad e innovación**
- **Salida al mercado.**
- **Presentación / venta.**

Comité de Evaluación

Se constituirá un **Comité de Evaluación** formado por expertos cualificados de la Red de Stakeholders de BeTalentSTEAM que analizará todas las propuestas presentadas al hackatón, seleccionando un **máximo de 15 propuestas** que serán finalistas.

Final

La **fase final** será una jornada en formato digital, dedicada al talento, la innovación y nuevas tecnologías. Los 15 equipos finalistas seleccionados por el Comité evaluador presentarán su proyecto ante el Jurado y durante un tiempo máximo de 5 minutos cada uno de ellos. Cada equipo finalista tiene libertad para realizar en el formato que considere más adecuado su presentación ante el jurado.

El Jurado de la final estará formado por profesionales cualificados de empresas y/o entidades que forman la Red de Stakeholders BeTalentSTEAM. De entre los 15 proyectos finalistas, **el Jurado seleccionará 3 a los que se les concederá el primer, segundo y tercer premio del Hackatón Digital**. El Jurado podrá otorgar, si lo considera oportuno, menciones especiales por algún aspecto, valor, resultado o característica relevante. Todos los equipos finalistas dispondrán de una sesión de trabajo posterior con un equipo de mentores para analizar y valorar su posible desarrollo. En ningún caso podrá haber representación de ninguno de los centros presentados al concurso, familiares o parientes ni en la Comisión de Evaluación de los proyectos. La fase final se celebrará en fecha y hora que se dará a conocer más adelante.

HACKATÓN DIGITAL de PROYECTOS de INNOVACIÓN SOCIAL

BASES (4 de 4)



EVALUACIÓN, RECONOCIMIENTO Y DIFUSIÓN (2 de 2)

RECONOCIMIENTOS / PREMIOS:

Ganadores

Los tres equipos ganadores obtendrán:

- **Premio**, tanto a los **estudiantes** como al **colegio** (impresora 3D) y al **profesor /a** responsable.
- **Certificado** que lo acredite.

El fallo y la entrega de los premios a los finalistas y ganadores se realizará el mismo día de la presentación al Jurado, en una Jornada específica que se detallará más adelante.

Los **15 equipos finalistas** dispondrán de sesiones de trabajo posterior con un equipo de mentores para analizar y valorar su posible desarrollo.

Participantes y finalistas

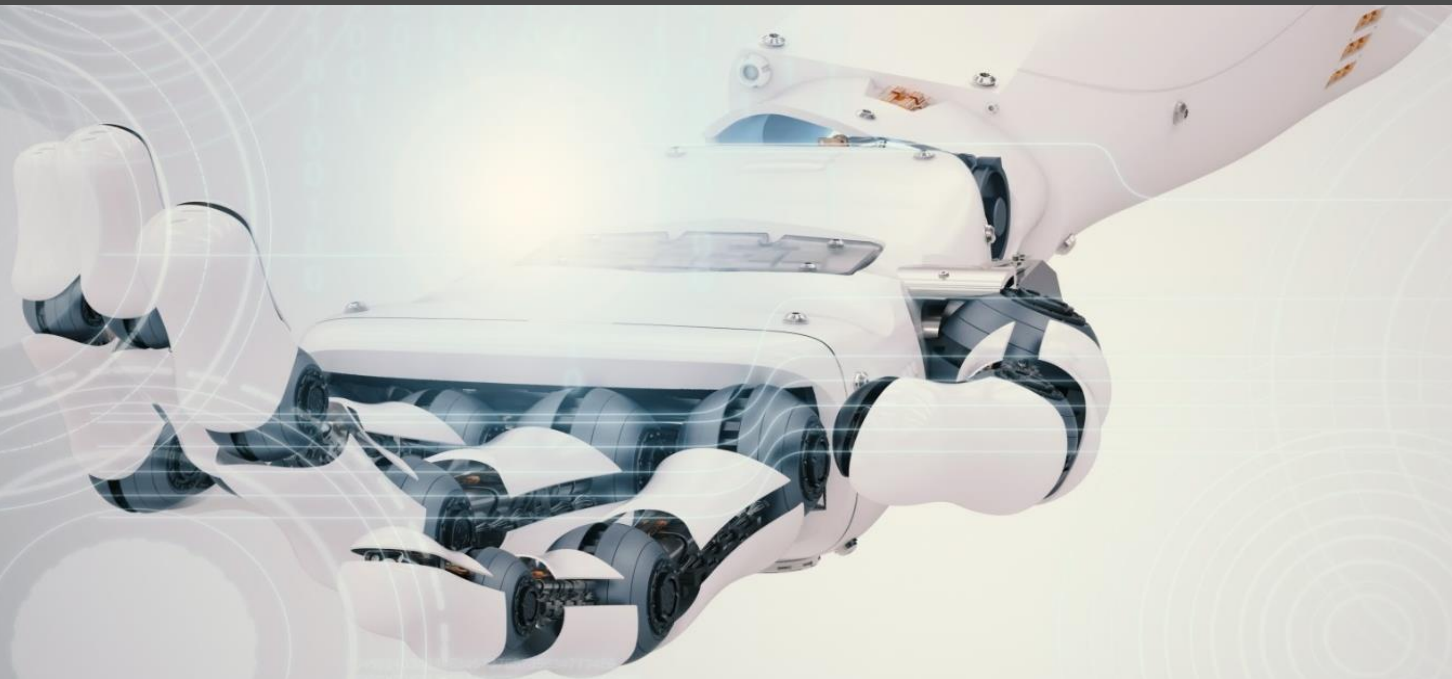
Todos los participantes y finalistas recibirán:

- **Certificado** a los estudiantes que acredite su participación.

DIFUSIÓN:

Todo lo relativo al proyecto (plataforma, concurso, participantes, finalistas, mentores,...) se publicarán en las plataformas del Club Excelencia en Gestión, Fundación Altran para la Innovación y resto de colaboradores del proyecto, pudiendo presentarse en foros que organice el CEG como la Fundación Altran.

HACKATÓN DIGITAL de PROYECTOS de INNOVACIÓN SOCIAL



Be TalentSTEAM