

REGLAMENTO 12 HORAS DE LA INNOVACIÓN

ARTÍCULO 1. DENOMINACIÓN

Las “12 Horas de la Innovación” se celebrará los días 22 y 23 de junio de 2016 en El Centro Europeo de Empresas e Innovación.

Con este evento se pretende llevar a cabo una competición interdisciplinar entre alumnos provenientes de la Universidad de Alcalá y de centros formativos superiores, con las empresas de la región como garantes de desafíos, donde se fomente el debate social y la participación de los distintos agentes sociales que promueven el cambio hacia una ciudad inteligente.

Mediante este proyecto se busca contribuir al desarrollo de una nueva cultura de la innovación, con compromiso social por parte de los jóvenes, incentivando que encuentren soluciones creativas a los desafíos planteados por empresas privadas, instituciones públicas, ciudadanos, etc.

En definitiva, se intentará estimular la creación y permitir la acogida de nuevas actividades en la provincia de Guadalajara, sacar a relucir talentos y personalidades con elevado potencial, desarrollando sus competencias, reforzando las capacidades y la innovación de las empresas y formando a sus dirigentes gracias al I+D+i. Además, pretende hibridar las teorías, modelos y herramientas.

ARTÍCULO 2. PARTICIPACIÓN

Podrán tomar parte en este Rally de la Innovación tres grupos diferentes de destinatarios: las empresas, los jugadores (estudiantes de universidad o de ciclos formativos superiores) y los organizadores (técnicos/expertos/investigadores/docentes).

ARTÍCULO 3. PROGRAMACIÓN/ ESTRUCTURA/ HORARIOS

DÍA 1: FORO DE LAS IDEAS

9.00h-9.30h Recepción de los participantes.

9.30h-10.00h Presentación del evento y discurso inaugural de Pedro Solís García. *Ganador de dos premios Goya en la categoría de Mejor Cortometraje de Animación por “La Bruja” (2011) y “Cuerdas” (2014).*

10.00h-11.00h PANEL DE EXPERTOS: CONSTRUYENDO EL FUTURO. (Pedagogía para el éxito, Blomeyer & Sanz, ESTIA, Centro de Innovación CI3, The Education District, Representante UAH, Ibersens Innova SL /moderador).

11.00h-11.30h Café Networking.

11.30h-12.15h Introducción y presentación de desafíos.

12.15h-12.45h Elección de retos.

12.45h-13.30h El desafío en tus manos con Lego® Serious Play®.

DÍA 2: RALLY DE LA INNOVACIÓN

8.30h-9.00h Recepción de participantes y distribución de salas del centro.

9.00h-21.00h Rally de la innovación.

13:30-14.30h Servicio de comida para los participantes.

21.00h-22.30h Deliberación y entrega de premios.

PONENTES:

- Pedagogía para el éxito: Déborah Martín.
- Blomeyer & Sanz: Nicolò Franceschelli
- ESTIA: Olivier Larre
- Centro de Innovación CI3: Manuel Martínez
- The Education District: Ignacio Dieste
- Representante UAH: Luciano Boquete
- Ibersens Innova SL: Elena Domínguez Cañas.

EMPRESAS CONFIRMADAS PARA RETOS.

- CI3
- THE EDUCATION DISTRICT
- PEDAGOGÍA PARA EL ÉXITO
- SINGULAR CONSULTING
- CONCEJALÍA DE TURISMO. (Ayto. Guadalajara)
- ZITYCARD
- COLEGIO OFICIAL DE APAREJADORES, ARQUITECTOS TÉCNICOS E INGENIEROS DE EDIFICACIÓN DE GUADALAJARA

COACHES OFICIALES

- DÉBORAH MARTÍN - PEDAGOGÍA PARA EL ÉXITO.
- PABLO HYAM - CENTRO DE INNOVACIÓN CI3.
- NACHO REDONDO - BENAGUI.
- OLIVIER LARRE - ESTIA
- ENRIQUE ARANDA Y MARTA PAREDES - CEEI GUADALAJARA
- MANUEL MARTÍNEZ - FERROVIAL.

COACHES DE APOYO

- FERNANDO DA CASA – UAH
- FERNANDO J. RODRÍGUEZ – UAH
- IGNACIO DELGADO – UAH
- JOSUÉ ESCARPA - SINGULAR CONSULTING
- ELENA RUIZ – CONCEJALÍA TURISMO (AYTO. GUADALAJARA)
- CARLOS SANZ – PREMIUM VIEWS
- JULIO ARENERE – ZITYCARD
- IGNACIO DIESTE – THE EDUCATION DISTRICT
- JORGE RIENDAS – COLEGIO OFICIAL DE APAREJADORES
- JUAN FRANCISCO – DOSPZ

COORDINADORAS

- MARÍA ENGONGA
- MARÍA CERRADA

ARTÍCULO 4. MATERIAL PARA LOS PARTICIPANTES

Para la consecución del proyecto tenemos planteado entregar a cada uno de los alumnos participantes una plantilla de “EDV Design” para que tengan una guía de cara a estructurarse el tiempo, para proseguir en caso de atasco, etc.

Por su parte, cada coach dispondrá de esa misma plantilla para saber en qué momento de desarrollo del proyecto se encuentran los trabajos.

Además, tanto a los alumnos como a los coaches se les entregará un listado con los perfiles de cada uno de los coaches o miembros de empresas participantes en el 12 horas, para que todo el mundo tenga identificados a las personas que conforman el “Equipo técnico del 12 horas” durante todo el tiempo que dure la competición, de manera que así sabrán a quién dirigirse en función de la problemática que acontezca en cada momento.

Se habilitará una sala como “Taller de diseño de prototipado” con material suficiente para que los alumnos que deseen crear un prototipo en base a su proyecto puedan llevarlo a cabo.

El material que se utilizará será el siguiente:

A. Material para el proyecto

- Papel.
- Cartón.
- Cartulinas.
- Pegamento.
- Tijeras.
- Rotuladores.
- Lápices.
- Cordones para acreditaciones.
- Plástico para acreditaciones.

B. Material para el trabajo

- Posits.
- Bolígrafos/lápices.
- Papel.
- Rotuladores.

- 2 mesas por equipo (1 mesa/ cuatro personas).
- 1 ordenador por equipo (Canon)
- 1 impresora (Almacén).
- 1 o 2 impresoras 3D

C. Material aportado por los coaches

- DÉBORAH MARTÍN, PEDAGOGÍA PARA EL ÉXITO- Lego
- IGNACIO DIESTE, THE EDUCATION DISTRICT- Plataformas mundos virtuales
- PABLO HYAM, CENTRO DE INNOVACIÓN CI3-
- NACHO REDONDO, BENAGUI-
- ESTIA, OLIVIER LARRE-
- MANUEL MARTÍNEZ, FERROVIAL-
- FERNANDO DA CASA, FERNANDO J. RODRIGUEZ E IGNACIO DELGADO – impresión de planos, carteles, etc.

Se habilitará una zona donde estarán instaladas 1 o 2 impresoras 3D para que aquellos estudiantes que lo deseen puedan hacer sus prototipos. Los estudiantes que decidan dar forma a sus proyectos a través de las impresoras 3D deberán inscribirse antes de las 17:00 horas de la tarde en la zona donde éstas estén habilitadas.

En todo momento habrá una persona, especialista en impresiones 3D, a cargo de la gestión, uso e inscripciones para utilización de la/s maquina/s.

Así mismo, se invitará a los propios participantes a que traigan sus propios portátiles para que dispongan por grupos de mayor número de material.

ARTÍCULO 5. TEMÁTICAS

El proyecto está desarrollado con el fin de caminar hacia las denominadas ciudades inteligentes promovidas en el Horizonte 2020, por lo que los jóvenes tendrán que explorar el campo de la innovación social, el rol que juegan ellos en este campo y aplicar sus ideas innovadoras. Por tanto, la temática general es **LAS CIUDADES INTELIGENTES**, y los subtemas en los que se enfocarán los desafíos son: comunicación e innovación, construcción, diseño, seguridad y medio ambiente.

ARTÍCULO 6. INSCRIPCIONES

- Los participantes se podrán inscribir desde el lunes 1 de Abril hasta el lunes 20 de junio a través de la página web:

<http://www.cceiguadalajara.es/12horasinnovacion>

- La inscripción al evento es individual y gratuita, pero las plazas son limitadas a 70 alumnos repartidos en 7 grupos que competirán en el Rally.

ARTÍCULO 7. ACREDITACIONES

Todos los participantes serán inscritos en el programa el primer día del evento, se les asignará una acreditación y se confirmará su asistencia en la entrada del CEEI.

Es necesario que los participantes se acrediten y confirmen su asistencia los dos días del evento. Para poder participar en el desarrollo de la competición es obligatorio asistir ambos días, la ausencia de alguno significará la retirada del concurso.

Habrà una figura responsable de acreditar a los participantes en el evento.

ARTÍCULO 8. CREACIÓN/ ESTABLECIMIENTO DE EQUIPOS

Los participantes acudirán al evento de manera individual. Los grupos estarán establecidos previamente, por sorteo, con un máximo de 10 personas por grupo y compuestos por estudiantes provenientes de diferentes disciplinas para enriquecer los proyectos.

Cada participante podrá encontrar su equipo mediante la información que estará disponible en la página web del CEEI Guadalajara el primer día del evento y en los tableros habilitados en el Centro Europeo de Empresas. Se entregará una lista al coordinador, con los nombres, apellidos y DNI de cada uno de los componentes de cada equipo.

ARTÍCULO 9. PRESENTACIÓN DE DESAFÍOS

Los desafíos serán presentados a las 11:30 durante la mañana del “Foro de las ideas”, desvelando a qué tipos de retos deberán enfrentarse los jóvenes a través de proyectos innovadores que presenten soluciones creativas y reales aplicables a la sociedad.

Las empresas dispondrán de un máximo de 5 minutos para exponer cada uno de los retos.

Habrà un máximo de 7 retos a elegir, pudiendo elegirse 1 desafío por cada grupo de participantes.

ARTÍCULO 10. ELECCIÓN DE RETOS

Una vez que se hayan presentado los diferentes retos por las empresas, los equipos deberán elegir el reto que quieran desarrollar.

El tiempo que dispondrán para elegir y registrar su reto será de 20 minutos.

Durante la deliberación de los equipos para seleccionar el reto al que quieren enfrentarse, las empresas tomarán posesión de su “stand” para esperar a que llegue el grupo que desee hacerse dueño de su desafío.

En caso de que existan varios grupos interesados por el mismo reto, serán las empresas quienes tengan la potestad de decidir en última instancia qué equipo, en función de su composición, se adecua más a la elaboración del desafío.

Las empresas decidirán a qué equipo otorgar sus retos a través de “cartas de elección”.

ARTÍCULO 11. REALIZACIÓN DE DESAFÍOS

A lo largo del segundo día, cada equipo dispondrá de 12 horas para dar solución al desafío que haya elegido, de la forma más creativa e innovadora posible. Podrán contar con la ayuda de los coaches, representantes de empresas y expertos, a lo largo de la competición, que les irán ayudando en función de sus necesidades en cada fase de creación y diseño de sus proyectos, en la medida de lo posible, para alcanzar las soluciones a sus respectivos proyectos.

Todo el proceso de diseño de los proyectos será investigado, tratado y elaborado por los jóvenes participantes. En ningún caso los coaches deberán dar la respuesta a las problemáticas planteadas, aunque sí podrán tutorizarles o guiarles en momentos

puntuales. Especialmente, estarán pendiente de los grupos que se encuentren en momentos de “atasco”, lógicos, en los procesos creativos.

Los participantes serán distribuidos por salas a lo largo del centro, donde podrán realizar sus desafíos. Se les administrará el material necesario para su correcta elaboración y además se les ofrecerá un servicio de comida y bebida.

ARTÍCULO 12. JURADO

El jurado estará compuesto por las 7 personas que representan a las 7 empresas que presentaron reto al inicio de la competición. De manera que a la hora de votar, las empresas no podrán puntuar al equipo que escogió su propio reto.

De esta forma, cada miembro del jurado podrá votar a todos los proyectos que se planteen, salvo al suyo propio. Así, cada miembro votará a 6 proyectos sobre una puntuación media del 1 al 4.

ARTÍCULO 13. DELIVERACIÓN DEL JURADO

Para la deliberación del jurado se entregarán unas plantillas de evaluación a cada miembro, a través de las cuales podrán seguir los siguientes criterios de evaluación:

	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
1.	Presentación del proyecto				
2.	Originalidad				
3.	Viabilidad				
4.	Impacto económico-social				

Puntuación total obtenida	
---------------------------	--

Código de evaluación:

- Deficiente: 1 punto.
- Regular: 2 puntos.
- Bueno: 3 puntos.
- Muy bueno: 4 puntos.

ARTÍCULO 14. CLASIFICACIONES

La clasificación general oficiosa además de decirse el mismo día del evento, se publicará al día siguiente de la competición en la página web:

<http://www.ceeiguadalajara.es/12horasinnovacion>

ARTÍCULO 15. DESCALIFICACIONES

Los jueces de la competición están facultados para retirar durante la prueba o para descalificar los proyectos de:

- Cualquier equipo que copie o plagie de alguna idea ya desarrollada con anterioridad.
- Todo aquel participante que no asista a las jornadas completas quedará excluido de la participación en el proyecto.
- Todo aquel que muestre conductas en contra de la participación y deliberación en equipo sobre el desarrollo de la solución.
- Todo aquel que muestre conductas impropias o inadecuadas contrarias al buen desarrollo de la competición.
- Cualquier equipo o miembro del mismo que dañe el material prestado por el centro.

ARTÍCULO 16. PREMIOS

Un jurado deliberará acerca de las soluciones más factibles a los diferentes desafíos, recordando siempre que las propuestas tendrán que ser analizadas en dos grandes categorías:

- Innovación
- Impacto social

Los premios consistirán en:

Un tarjeta regalo del Corte Inglés valorada en 1000 € para el equipo ganador.

Además, por la mera asistencia en este evento, todos los participantes recibirán:

- a) 1 ECTS de la Universidad de Alcalá de Henares.
- b) 1 título firmado por la Comisión Europea, la Universidad de Alcalá de Henares, y CEEI Guadalajara.

ARTÍCULO 17. AVITUALLAMIENTO

Durante el primer día se servirá un desayuno Café Networking a las 11:00 horas (la empresa elegida para dar el servicio de desayuno es la “Cervecería Restaurante Soportales”).

A las 13:30 horas del día 2 está previsto el servicio de comida con la empresa (Domino’s Pizza). Además se habilitará una sala donde habrá bebida y comida para los participantes a lo largo de la competición.

En el proyecto está previsto repartir merchandising entre los concursantes, que consistirá en una camiseta con el logo del evento.

ARTÍCULO 18. TEMPORALIZACIÓN

El Rally de la innovación tendrá lugar de 09:00 horas a 21:00 horas de la noche de forma ininterrumpida.

Se dispondrá de un cronómetro instalado en una pantalla por medio del cual todos los asistentes al evento podrán calcular los tiempos.

Serán los coaches oficiales los encargados de controlar que más o menos todos los trabajos avancen de manera que todos los equipos puedan presentar un entregable,

ARTÍCULO 19. DISTRIBUCIÓN DE SALAS

Distribución de salas y grupos “Rally de la Innovación”



ARTÍCULO 20. RECLAMACIONES

Las reclamaciones relativas a la clasificación deberán realizarse a la Organización hasta 30 minutos después de la aparición de los resultados. Las decisiones del Comité Organizador, en relación a las reclamaciones planteadas, serán irrecurribles.

ARTÍCULO 21. AYUDAS PARA LA COMUNICACIÓN/ DIFUSIÓN

Para lograr un mayor alcance y difusión en la presentación y bienvenida a los participantes se expondrá el HASHTAG **#12HGuadalajara**, que recogerá todo el contenido extra que vayan compartiendo los diferentes usuarios en sus respectivas redes sociales:

Gracias a esta herramienta utilizada en redes sociales, los participantes podrán interactuar o compartir sus diferentes opiniones mediante las redes, al mismo tiempo que todos sus seguidores, aunque no estén presentes en el evento podrán seguir la información o ser conscientes y partícipes de que se está llevando a cabo esta competición en Guadalajara, por lo que muchos de los impactados pueden ser potenciales participantes para futuras ediciones.

Es importante fomentar que los utilicen y que compartan a través de redes, una vez finalizado el evento, desde el CEEI Guadalajara toda la información compartida bajo este hashtag puede servir como fuente de información y de evaluación ya que son opiniones mediante las que poder sacar posibles puntos de mejora o para cambiar o mantener aspectos de cara a futuras jornadas.

ARTÍCULO 22. ACEPTACIÓN

Todos los participantes, por el hecho de inscribirse, **aceptan el presente reglamento** y en caso de duda o de surgir alguna situación no reflejada en el mismo, se estará a lo que disponga La Organización.