

MOVILIZANDO TALENTOS
3er Hackatón Internacional
para Estudiantes de Turismo de Nivel Superior
Edición 2023

Bases y Condiciones

FECHA:

- Instancia de formación: 4 y 5 de octubre
- Instancia de competencia: 10, 11 y 12 de octubre

DESCRIPCIÓN:

El Ministerio de Turismo y Deportes de Salta Argentina, junto a otras instituciones gubernamentales y académicas del ámbito público y privado, organizan el **3er Hackatón Internacional para Estudiantes de Turismo de Nivel Superior “Movilizando Talentos”- Edición 2023**, con el objeto de facilitar un espacio para estimular en los estudiantes de Turismo el compromiso con el desarrollo sostenible del lugar al que pertenecen.

Por ello se los convoca a diseñar y presentar propuestas de proyectos que tomando como insumos los aportes de las conferencias de expertos, su propia formación académica y la proyección de su mirada innovadora y creativa respondan a los desafíos que genera el cambio climático y la propia actividad turística.

La Edición 2023 del Hackatón Movilizando Talentos impera a los jóvenes participantes a asumir una actitud proactiva, a sabiendas que el turismo también deja huellas que van más allá de lo ambiental, y que deberían ser consideradas en su propuesta de proyecto poniendo a la sostenibilidad, en todas sus dimensiones, en el centro de la escena a través de acciones concretas para un Turismo en clave de preservación, regeneración, arraigo e inclusión.

Las soluciones expresadas en propuestas de proyectos serán presentadas por equipos y evaluadas por un jurado de especialistas para la selección de la propuesta de mayor impacto a la sostenibilidad de sus destinos.

El Hackatón se presenta como una estrategia pedagógica que demanda de los estudiantes la comprensión de la realidad, pues deben ser capaces de identificar y conocer el entorno en el que están planteados los problemas para así proponer soluciones coherentes y aplicables como también desarrollar sus capacidades para indagar, relacionar, analizar, proponer y sobre todo trabajar en equipo, permitiéndoles además actualizarse en los conocimientos y en las prácticas cotidianas de la actividad turística.

El escenario del turismo dinámico y cambiante, presenta desafíos de superación el cual requiere de personas y equipos talentosos no sólo conocedores de los aspectos técnicos que hacen al desarrollo sostenible de la actividad sino también de actores ágiles, flexibles y comprometidos para adaptarse a escenarios y proyectos sostenibles, trabajar interdisciplinariamente y potenciar lo que cada uno tiene para aportar desde su formación, trayectoria y experiencia.

DESTINATARIOS:

Estudiantes de Turismo de Nivel Superior de Salta, Argentina, y países de habla hispana de Latinoamérica.

OBJETIVO:

- Facilitar un espacio de interacción y creación de ideas para dar respuestas a los desafíos generados por los efectos del cambio climático y por los impactos ocasionados por la actividad turística, considerando los objetivos de la Agenda Mundial de Desarrollo Sostenible 2030.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

a) Modalidad: Virtual

El Hackatón se desarrollará en 2 instancias virtuales: una de Formación y otra de Competencia.

Formación:

- Duración 2 días
- Contenido:
 - Conferencias de especialistas sobre creatividad, innovación y sostenibilidad.
 - Herramientas para formulación de propuestas de proyectos, trabajo en equipo y pitcheo.

Competencia:

- Duración: 3 días.
- Contenido:
 - Experiencias inspiradoras
 - Trabajo individual de los equipos
 - Resolución de consignas diarias
 - Mentorías
 - Pitcheo
 - Presentación de soluciones en modelo de proyectos
 - Evaluación y veredicto de jurado

Cada institución educativa debe facilitar o gestionar los medios para una óptima conexión de los equipos.

b) Inscripciones:

Desde el 18 de septiembre hasta 8 hs. del 3 de octubre

Los equipos deberán completar un formulario on line para registrar su inscripción en el siguiente link <https://forms.gle/vZhUjHiNafykHr2p8> , consignando la siguiente información:

- Institución Educativa
- Lugar de Procedencia
- Nombre del Equipo
- Link de YouTube en el que se encuentre cargado un video de hasta 2 minutos en el que el equipo realice su presentación y la del destino del que proviene. Este video será publicado en la página del evento por lo que se requiere no utilizar contenidos (música, fragmentos de videos, etc.) con Reclamo de Derecho de Autor en la plataforma de YouTube.

- Nombre y Apellido de cada uno de los participantes, correo electrónico.
- Nombre del Docente Tutor, N° de teléfono, correo electrónico.

c) Conformación de los equipos:

La participación de los estudiantes será por equipo de hasta 5 integrantes más un docente tutor.

Entre los integrantes de los equipos podrá sumarse a un estudiante de otra disciplina que desde su formación pueda aportar a la formulación de la solución expresada en propuesta de proyecto.

Cada institución educativa puede presentar hasta 2 equipos.

Roles en el evento:

1. Estudiantes:

Habilidades requeridas:

Los protagonistas del hackatón deberán cumplir con condiciones que hacen a sus habilidades sociales y académicas para garantizar el éxito en su desempeño; entre ellas se pueden mencionar:

- Trabajar en equipo, aspecto que requiere de muchas cualidades combinadas como el ser empático, ser organizado, aceptar sugerencias y opiniones, ser flexible.
- Ser proactivo. Cada miembro del equipo debe ser autónomo y capaz de tomar decisiones alineadas con el objetivo final dentro de la responsabilidad que haya asumido en el proyecto.
- Saber comunicar. Se requieren jóvenes que sean capaces de escuchar, observar, comprender y relacionar ideas, así como de expresar sus opiniones de forma convincente. Ser capaces de enfrentarse a situaciones tensas con talante firme, decididos y siendo resolutivos es lo fundamental.
- Asociar conocimientos. Es fundamental tener la capacidad de pensar creativamente “fuera de la caja”, de conectar ideas y problemas con otros que parecen a priori lejanos y no descartar ninguna idea de primeras porque pudiera parecer inapropiada. La clave está en cuestionar.

Responsabilidades:

Se espera que los estudiantes participen activamente en las actividades de las dos instancias del Hackatón: Formación y Competencia, respondiendo a la metodología propuesta para cada una; entre ellas:

- Participar y asistir un 100% en los espacios virtuales sincrónicos propuestos.
- Ingresar puntualmente a las sesiones y respetar los horarios programados.
- Cumplir en tiempo y forma las consignas pautadas en el evento.
- Comprometerse con el rol asignado por el equipo.
- Respetar el veredicto del jurado.

2. **Docente tutor:** El rol del tutor resulta fundamental, será quien orientará y consolidará el trabajo del equipo. Interesa que sea una persona con capacidad para estimular a la acción y actuar de manera propositiva en la dinámica de trabajo del equipo, sin interferencia alguna en el desarrollo de las ideas al interior del mismo.

Su rol comprende, entre otras, algunas de las siguientes acciones:

Previo al hackaton:

- Garantizar la participación del equipo a cargo en las Instancias de Formación y Competencia del Hackatón.
- Promover espacios de interacción, discusión y enriquecimiento en el trabajo del equipo.
- Participar de una reunión virtual días previos al hackatón para aunar criterios sobre el rol del tutor. La misma se llevará a cabo el día 2 de octubre a hs.10 (Arg.) con sesión a convenir . Esta reunión tiene carácter obligatorio.

Durante el hackaton:

- Integrar un Grupo de WhatsApp de la organización para reportar avances de los equipos día a día.
- Acompañarlos en el trayecto de resolución del desafío.
- Animarlos a avanzar frente a la adversidad.
- Detectar tempranamente conflictos dentro del equipo y mediar en su pronta resolución;
- Orientar a los estudiantes en la elaboración de la presentación del pitch (exposición de 3 minutos)
- Acompañarlos y alentarlos durante la exposición ante el jurado.
- Evaluar el proceso grupal del equipo y de cada uno de sus integrantes a través de una planilla de seguimiento que será facilitada oportunamente y completada durante el desarrollo del hackatón.
- Informar a la organización si se presentara la baja del equipo durante el desarrollo del Hackatón.

DESAFÍO

Durante la apertura de la instancia de competencia se presentará a los equipos participantes UN DESAFÍO vinculado a los problemas que se presentan a nivel mundial por los impactos del cambio climático y la huella turística para ser resuelto durante los tres días del Hackatón.

SOLUCIÓN

La solución al desafío se expresará en una propuesta de proyecto que se formulará durante el transcurso del Hackatón.

Los alumnos deberán considerar la situación actual del desafío propuesto, la situación ideal, las acciones a implementar, su impacto, etc. proponiendo una solución que lo resuelva, de manera total o parcial, indicando cuáles son los factores que se excluyen y el nivel de impacto de la misma (local, regional o global).

La presentación pública de la solución se realizará el tercer y último día del hackatón a través de un pitch de 3 (tres) minutos. Se dispondrá de 5 (cinco) minutos adicionales para responder preguntas del jurado.

Es importante que los participantes respeten el tiempo de exposición asignado a cada equipo. En esta Edición 2023 del Hackatón, quedan excluidas las soluciones vinculadas “unicamente al desarrollo de aplicaciones digitales”.

Presentación de la solución

Los equipos, además del pitch, pueden realizar la presentación pública a través de múltiples formatos. La propia naturaleza de la solución dará indicios sobre el formato más adecuado,

siendo libre y quedando supeditado a la decisión y creatividad de los equipos. Se pueden considerar los siguientes:

- Videos: un compilado de imágenes y entrevistas o una secuencia animada pueden contener una solución más abstracta o intangible, como la presentación de una idea o un servicio.
- Composiciones musicales
- Infografías: en formato digital, y son un buen recurso para presentar datos de forma simplificada y con impacto.
- Presentaciones: los formatos más habituales son PowerPoint o Prezi, y suelen combinar texto, imágenes o videos en una sola pieza. Ideales para el pitch.
- Programaciones: un desarrollo web, una simulación o una aplicación es un recurso habitual para soluciones que impliquen el uso de datos.
- Otro.

La creatividad está en cómo los participantes aprovechan estos formatos o inventan otros para presentar una solución de alto impacto.

JURADO:

Los jurados tienen la función de evaluar a los equipos a partir de las soluciones presentadas públicamente en un pitch de hasta 3 (tres) minutos teniendo en cuenta los criterios de evaluación, los cuales se comparten de antemano con los estudiantes como así también dispondrán de 5(cinco) minutos adicionales por equipo para responder preguntas del jurado de ser necesario.

El jurado evaluará hasta 8(ocho) equipos. En el caso de superar este número la organización designará jurados adicionales según la cantidad de equipos inscriptos para la instancia de semifinal y posterior final del Hackatón.

A modo de ejemplo. En el caso de superar los 16 (dieciséis) equipos. Se formarán 2(dos) jurados.

Cada jurado (formado por tres personas referentes del sector público, privado y otras organizaciones del sector con experticia en las temáticas del desafío) tendrá a cargo la evaluación de ocho equipos, que expondrán hasta 3 (tres) minutos cada uno. De esos ocho equipos saldrán 2(dos) semifinalistas, consensuados entre quienes los evaluaron.

Luego, se realizará un **Plenario Final** en el que los equipos semifinalistas expondrán sus soluciones ante un **Nuevo Jurado** (formado por integrantes nuevos o por algunas de las personas que ejercieron ese rol en la ronda anterior), que elegirá 3(tres) **Soluciones Destacadas Edición 2023, y ante un público de posibles sponsors o inversionistas.**

EVALUACIÓN:

El Jurado evaluará las propuestas de proyectos más precisas, innovadoras y útiles otorgando una calificación a los siguientes indicadores:

Excelente 5 pts.	Muy Bueno 4 pts.	Bueno 3 pts	Regular 2 pts.	Malo 1 pto.
----------------------------	----------------------------	-----------------------	--------------------------	-----------------------

<p>Pertinencia La propuesta de solución responde al desafío.</p>					
<p>Creatividad La propuesta de solución plantea argumentos originales.</p>					
<p>Factibilidad La propuesta de solución plantea alternativas que hacen posible su implementación a lo largo del tiempo.</p>					
<p>Bien público La idea tiene un valor turístico y cultural por encima de su potencial valor de mercado.</p>					
<p>Resiliencia La propuesta de solución implica una adaptación al contexto actual de la actividad turística impactada por cambio climático, el impacto de la huella del turista y la económica a nivel global</p>					
<p>Sostenibilidad La propuesta contempla el impacto social, económico y ambiental según los objetivos de la agenda Mundial de Desarrollo Sostenible 2030.</p>					

ESQUEMA DE PROGRAMA:

Instancia	Fecha	Actividades
FORMACIÓN	4/10	<ul style="list-style-type: none"> 9.30: Taller: ¿Cómo lograr un equipo eficiente? - Andrea Goldfeder – Buenos Aires, Argentina 10.00: Taller: ¿Cómo crear soluciones innovadoras/exitosas? – Viviana Santinón – Salta, Argentina 12.00: Sostenibilidad de los destinos turísticos– Víctor Román León - Chile
	5/10	<ul style="list-style-type: none"> 9.30: Taller: ¿Cómo diseño mi solución? – Jorge Lindon - Salta, Argentina 10.00: Taller: ¿Cómo comunico mi solución? – Franco Torres - Salta, Argentina 10.30: Cambio climático y su impacto a nivel global – Felipe Vera - Chile
COMPETENCIA	10/10	<ul style="list-style-type: none"> 9.30: Apertura Oficial. 10.00: Presentación del Hackatón Movilizando Talentos 10.15: Espacio de Motivación 10.40: Presentación del Desafío 2023, Programa y Reto N°1 11.00: Corte 16.00: Presentación de Reto N°1 19.30 a 20.00: Reporte de novedades
	11/10	<ul style="list-style-type: none"> 09.30: Bienvenida 09.40: Espacio de Mentoreo y Consulta Virtual

		<ul style="list-style-type: none">• 10.40: Reto N°2• 16.00: Presentación de Reto N°2• 19.30 a 20.00: Reporte de novedades
	12/10	<ul style="list-style-type: none">• 9.00: Bienvenida• 9.10: Presentación pública de Ideas/proyecto• 12.00: Evaluación y selección de semifinalistas• 15.00: Gran Final• 16.30: Valoración del Hackatón<ul style="list-style-type: none">○ <i>Plenario de las experiencias y vivencias durante el Hackatón</i>• 17.30: Veredicto del jurado.<ul style="list-style-type: none">○ <i>Premiación</i>• 18.00: Cierre

MAIL DE CONTACTO:

movilizandotalentos@gmail.com

Salta, Septiembre 2023.-