

> **BASES DESAFÍO**

TP INACAP RM



DESAFÍO
REUTILIZA
TECH
INACAP - SEDE ÑUÑO A

1. Antecedentes de la convocatoria

El Ministerio de Educación celebra cada 26 de agosto el Día de la Formación Técnico-Profesional, con el objetivo de reconocer la importancia de la educación técnica en el desarrollo productivo del país, al dar vida a esta nueva modalidad educativa que busca la formación integral de estudiantes para el mundo laboral. Desde 2018, la celebración se extendió a una semana completa para considerar a todos los niveles de la formación Técnico-Profesional y resaltar de mejor manera su aporte al desarrollo de Chile.

INACAP es una Institución que forma parte de la Educación Técnico Profesional en Chile. Fortaleciendo el lazo que lo une con la EMTP, INACAP busca ampliar las posibilidades de trayectorias educativas exitosas en los alumnos de Enseñanza Media, contribuyendo en sus procesos formativos a través de acciones orientadas a potenciar su desarrollo socioemocional y académico desde varias iniciativas y programas como el programa de alternancia, Cauce, entre otros. Por tanto, este es un día en que la institución promueve en todo el país actividades con foco en el reconocimiento de habilidades y competencias técnicas entregadas por lo establecimientos TP.

2. Objetivo de la convocatoria

Fortalecer competencias del siglo XXI en jóvenes estudiantes, vinculadas a la innovación y el emprendimiento, diseñando soluciones – proyectos que den respuesta a desafíos (*) del entorno, sociales, ambientales y/o tecnológicos del territorio. (*) Articulados a los ODS

Asimismo, se busca promover el desarrollo de redes colaborativas del ecosistema técnico profesional y contribuir a una cultura de innovación y emprendimiento, con énfasis en una formación integral y de calidad.



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Mayor información de los ODS <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>

3. Descripción del Desafío

El desafío **“Reutiliza Tech”** se realizará el **martes 13 de agosto en INACAP Sede Ñuñoa**, ubicada en Brown Norte 290, comuna de Ñuñoa.

Cada Sede de INACAP patrocinará a estudiantes de diferentes liceos y durante el desafío, los liceos competirán individualmente.

INACAP Apoquindo	INACAP Santiago Sur
INACAP Maipú	INACAP Puente Alto
INACAP Renca	INACAP La Granja
INACAP Ñuñoa	INACAP Santiago Centro

INACAP Sede Ñuñoa invita a los estudiantes de enseñanza media a proponer, desarrollar, construir, testear y presentar un Aplicativo Web del tipo Landing Page, que funcione como la plataforma central para generar conciencia en la comunidad educativa de INACAP Sede Ñuñoa

y la comunidad. Este aplicativo debe funcionar como una plataforma de información como también un sistema de recolección de datos y sugerencias, y que a futuro pueda ser empleada como una comunidad online. Los elementos fundamentales que debe tener presente la propuesta de Landing Page son:

- Información y Comunicación con temáticas de reutilización de tecnología
- Elementos visuales y de diseño (colores, marcas, diagramación)
- Videos e Imágenes
- Código y lenguaje de programación (código libre y de elección)
- Hojas de estilo.
- Formularios de inventario

El desafío busca recibir propuestas en fase de prototipo funcional, es decir, que se debe presentar y entregar una propuesta final en cuanto a diseño y elementos visuales, y con interacción a nivel funcional que permita navegar e interactuar en la propuesta.

“Reutiliza Tech”, considera los siguientes objetivos específicos que cada propuesta debe considerar:

- Construir una aplicación web que permita concientizar en el reciclaje de dispositivos tecnológicos.
- Integrar un formulario web donde se ingresen los dispositivos a reciclar y se registren en una base de datos.
- Crear cálculos de impactos de la cantidad de ingresos y dispositivos registrados en formulario web, según tabla de impacto de huella de carbono presentada en anexo1.
- Testear la propuesta en un servidor que permita visualizar e interactuar sobre los elementos del aplicativo y sus funcionalidades.

La propuesta debe contener elementos como los que se presentan a continuación:



Figura 1: Fuente: Imagen generada por IA

4. ¿Quiénes pueden postular?

El desafío está dirigido a estudiantes de educación media de las especialidades de Programación o Diseño de Educación Media Técnico Profesional (EMTP), y en general para todos los estudiantes de Enseñanza Media que estén matriculados y sean vigentes en alguna institución de Educación Media y que sientan ser capaces de responder al desafío **“Reutiliza Tech”**.

Los integrantes de los equipos postulantes deben cumplir con lo siguiente:

- a. Personas naturales chilenas y/o extranjeras residentes en Chile, y que cuentan con matrícula vigente en una institución de educación media de la región metropolitana al momento de la postulación.
- b. Las ideas deben ser postuladas por equipos (conformados con un **mínimo de 2 y un máximo de 5 estudiantes**). Los equipos pueden estar conformados por alumnos de distintos cursos, pero deben pertenecer al mismo establecimiento educacional.
- c. Los equipos conformados que postulan al torneo deben nombrar a un líder el que debe deberá quedar claramente identificado en el formulario de postulación.
- d. Cada equipo deberá contar con un tutor de equipo. El tutor puede ser un directivo, parte del cuerpo docente y/o equipo de gestión del colegio al que pertenecen los estudiantes que postulan.
- e. Los equipos pueden presentar una sola propuesta y sus integrantes no pueden figurar en otras postulaciones o ser parte de otros equipos inscritos.
- f. Todos los datos y antecedentes indicados deben quedar registrados correctamente en el formulario de postulación e inscripción de participación.

5. Consideraciones y Requerimientos de la convocatoria

A. Equipo:

- a. El equipo deberá estar conformado por **5 integrantes máximo**, todos estudiantes de las disciplinas pertinentes al desafío y alumnos regulares del establecimiento patrocinante.
- b. El equipo es integrado por el Tutor (representante institucional), quién será el nexo con los organizadores de INACAP Sede Ñuñoa.

B. Funcionamiento:

- a. El desarrolló y construcción se debe realizar de manera presencial, se puede desarrollar previamente (antes de la jornada presencial)
 - i. A través de un formulario, tiene que permitir tomar los distintos elementos que se puedan reciclar y registrar los datos en una base de datos
 - ii. Se indicará el impacto en la huella de carbono.

C. Lenguaje de desarrollo:

- a. El lenguaje de desarrollo de la propuesta es de libre elección, en donde pueden utilizar lenguajes y códigos de programación como:
 - i. HTML
 - ii. CSS
 - iii. PHYTON
 - iv. ASP
 - v. JAVASCRIPT

por mencionar algunos. El lenguaje a utilizar debe estar en concordancia con el currículum y contenidos desarrollados en especialidades de Programación de la formación EMTP del país.

D. Monitoreo:

- a. El equipo organizador de **“Reutiliza Tech”**, perteneciente a INACAP Sede Ñuñoa, se coordinará de manera presencial u online con el colegio y equipo participante durante el proceso de construcción, previo a la jornada presencial, para apoyar y asesorar en el avance del proyecto. Estas visitas serán coordinadas entre el Tutor a cargo y el equipo organizador de **“Reutiliza Tech”**.

7. Criterios de evaluación de las ideas

Se detallan los criterios de evaluación y ponderaciones empleados para cada una de las propuestas / ideas / proyectos recibidos.

Aspectos de evaluación	
Cumplimiento del diseño planteado como base	10
Documentación del proceso de ingeniería de software	10
Cumplimiento de las funcionalidades solicitadas	30
Estructura e Identidad Visual	10
Desarrollo de Wireframe estructural de la propuesta	10
Coherencia de estilo gráfico y diseño (Colores, Tipografías)	10
Funcionalidad y Testeo (propuesta funcional y testable)	10
Conocimiento del aplicativo presentado	10
Puntaje máximo Total	100 pts.

8. Anexos

- **Impacto Huella de carbono**

Dispositivo	Impacto Total (kg de CO2e)	Fases Críticas
Smartphones	Aproximadamente 50	Manufactura (más del 70%), uso y transporte
Computadoras portátiles (laptops)	Aproximadamente 200-300	Manufactura (alrededor del 65%), uso (alrededor del 30%)
Tablets	Aproximadamente 80-100	Manufactura (alrededor del 70%), uso y transporte
Televisores	Aproximadamente 500-700	Uso (alrededor del 70-80%), manufactura
Consolas de videojuegos	Aproximadamente 100-200	Manufactura y uso
Dispositivos de almacenamiento (discos duros, SSD)	Aproximadamente 10-30	Manufactura y transporte

Dispositivos de red (routers, modems)	Aproximadamente 50-100	Uso (más del 60%), manufactura
Electrodomésticos inteligentes	Varía ampliamente (desde 100 hasta varios miles)	Uso y manufactura

9. Calendario

HITO	FECHAS
Confirmación de Liceos participantes	Hasta el 23 de julio
Día del Desafío en Sede Ñuñoa	Martes 13 de agosto
Premiación equipo ganador	Lunes 26 de agosto

* Con motivo de alguna situación de contingencia y/o fuerza mayor, podrán adoptarse medidas especiales no contempladas en las presentes Bases, o excepcionales a las mismas, las que deberán ser aprobadas por el comité organizador del Encuentro con el visto bueno de las autoridades sede.

** Cualquier duda sobre la correcta interpretación de las disposiciones de las presentes bases, serán resueltas por el comité organizador