

MOVILIZANDO TALENTOS

Hackatón Internacional para Estudiantes de Turismo de Nivel Superior

Bases y Condiciones

FECHA:

13, 14 y 15 de Octubre de 2021

DESCRIPCIÓN:

El Ministerio de Turismo y Deportes de Salta Argentina y junto a otras instituciones gubernamentales y académicas del ámbito público y privado, organizan el **Hackatón Internacional para Estudiantes de Turismo de Nivel Superior “Movilizando Talentos”** con el objeto de facilitar un espacio de reflexión sobre el futuro del Turismo, establecer lazos de cooperación e integración internacional y responder a las demandas resultantes de la pandemia Covid-19.

En esta oportunidad, aunando esfuerzos entre los sectores público, privado y académico provincial, nacional e internacional, se propone realizar un Hackatón Internacional que contribuya a la resiliencia y la recuperación de la actividad turística frente al contexto actual, en el que los jóvenes de la comunidad educativa internacional del turismo podrán idear soluciones que respondan a desafíos transversales a los diferentes destinos afectados por la pandemia de COVID-19.

Los participantes de este evento de carácter virtual formularán soluciones a desafíos tomando como insumos los aportes de conferencias de expertos, su propia formación académica y la proyección de su mirada innovadora y creativa. Las soluciones serán presentadas por los equipos y evaluadas por un jurado de especialistas para la selección de la propuesta ganadora.

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 aún cambiante, deprimido e incierto, presenta desafíos de superación para los que requiere de personas y equipos talentosos no sólo conocedores de los aspectos técnicos que hacen al desarrollo de la actividad sino también de actores ágiles y flexibles para adaptarse a escenarios y proyectos dinámicos, trabajar interdisciplinariamente y potenciar lo que cada uno tiene para aportar desde su formación, trayectoria y experiencia.

El Hackatón, aunará esfuerzos entre los sectores público, privado y académico provinciales, nacionales e internacionales, proponiéndose realizar una acción conjunta capaz de alimentar y vigorizar la resiliencia y la recuperación de la actividad turística, frente al contexto actual, en el que la comunidad educativa internacional del turismo podría idear y aportar soluciones que respondan a algunos desafíos transversales a los diferentes destinos afectados por la Pandemia COVID-19.

DESTINATARIOS:

Estudiantes de Turismo de Nivel Superior.
De Salta, Argentina, y países de habla hispana (+ Portugal)

OBJETIVO:

- Facilitar un espacio de reflexión sobre el futuro del Turismo, visualizando su cadena de valor y estableciendo lazos de cooperación e integración internacional para responder a las demandas resultantes de la pandemia Covid-19.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

a) Modalidad: Virtual

El evento tendrá tres días de duración. En este periodo se presentarán:

- los desafíos a resolver
- casos de problemáticas ya superadas en diferentes destinos
- conferencias inspiradoras y encuentros con especialistas
- soluciones grupales para ser evaluadas por un jurado
- elección del equipo ganador del evento

De manera simultánea, durante el Hackatón, los equipos desarrollarán su trabajo individual y particular para la formulación de la solución.

Se realizarán encuentros virtuales y de trabajo presencial entre los equipos.

Cada institución educativa facilitará o gestionará los medios para que los equipos puedan participar virtualmente en forma sincrónica desde cada uno de sus establecimientos o en su defecto desde los Centros de Integración Comunitaria u otros espacios con conectividad.

b) Conformación de los equipos:

La participación de los estudiantes será por equipo, hasta 4 equipos por institución educativa, conformando grupos de 5 integrantes, 1 suplente, un docente tutor y un padrino del sector privado (no excluyente).

Roles en el evento:

1. **Estudiantes:** 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:

- Saber trabajar en equipo lo que requiere de muchas cualidades combinadas como el ser empático, ser organizado, saber 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.

- Saber 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, cuestionar y cuestionar.

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:

- Proveer de materiales de lectura o videos a los integrantes del equipo tutorado, a fin de motivarlos y prepararlos para el hackatón;
 - 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 5 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.
 - 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 7 de octubre a hs.11 en el siguiente link:
<https://us02web.zoom.us/j/89120445258?pwd=SEdCcC83NEw5MzMzMyT0t2Um1YNitOdz09>
ID de reunión: 891 2044 5258 - Código de acceso: 751924
- Nota:** Dado que se extiende el periodo de inscripción de los equipos, esta reunión de coordinación se mantiene en fecha y hora establecida. Para quienes se inscriban en forma posterior se les enviará el link de la grabación de la misma.
- Integrar un Grupo de WhatsApp de la organización para reportar avances de los equipos día a día.

3. **Padrino/Madrina:** Representante del sector privado, responsable de conectar a los jóvenes con la realidad turística desde el ámbito empresarial, comprometido con la participación de los mismos en el hackatón, facilitándoles apoyo como espacio físico con conectividad, refrigerio, otros, si fuese necesario.

c) Inscripciones:

Desde el 20 de septiembre al 6 de octubre de 2021.

Nota: Por pedido de los interesados se extiende el periodo de inscripción hasta el día 11 de octubre del corriente año.

Los equipos deberán completar un formulario on line para registrar su inscripción en el siguiente link <https://forms.gle/7Hf3jBn9bHq4v8s28> , 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
- Nombre del Docente Tutor, N° de teléfono, Correo electrónico
- Nombre del Padrino, organización y rubro al que pertenece

DESAFÍOS:

Situación de contexto:

¿A qué “Desafíos” se enfrenta la actividad turística post pandemia en nuestros destinos?

Las respuestas requieren conocer las variables que fueron tomando fuerza o bien fueron reconfigurándose.

Según algunas investigaciones, se estaría frente a un shock de oferta, pero aún no de demanda.

En la medida que disminuyan las restricciones de movilidad, tanto interna como internacional, es esperable que la actividad adquiera gradualmente más fortaleza.

Análisis preliminares indicarían que los viajeros cambiarían algunos de sus hábitos anteriores de consumos. Pero esto no se estaría verificando en la práctica.

Por el momento, el miedo a viajar aún está presente en muchos posibles turistas.

Por otra parte, la pandemia expuso debilidades en muchas de las operaciones pre-existentes, obligó a las empresas a modificar sus cadenas de suministro tornándolas al mismo tiempo más transparentes, y enmarcadas socialmente en niveles afines de mayor conciencia y respetuosidad para con el ambiente.

A medida que dichos procesos obligaron a examinar las gestiones y carteras de producto, muchas empresas descubrieron que el uso de una lente de sostenibilidad les estaba orientado hacia la reducción del desajuste de la huella medioambiental.

Los viajes nacionales han sido, hasta ahora, los que más han vuelto, mientras que los viajes al extranjero se mantienen bajos, y se estima que así será por un lapso mediano a largo.

Por otra parte, quienes puedan trabajar de manera remota tendrán la alternativa de acceder desde lugares más atractivos, y con menores restricciones de movilidad.

La flexibilidad al reservar, la información sanitaria segura del destino, el soporte y la post venta a lo largo de todo el viaje, y la necesidad de un menor contacto físico, darán paso a nuevas modalidades innovadoras con base tecnológica, lo que se potenciará las prácticas de personalización de cada viaje.

Desde el punto de vista de la oferta, las experiencias ligadas al bienestar y la naturaleza en lugares remotos y en espacios rurales y suburbanos, probablemente tengan un incremento, lo cual, de verificarse, traerá consigo la necesidad de innovar e aumentar las propuestas vinculadas a las mismas.

Ello tendría la capacidad de volverse un factor de desarrollo en localidades pequeñas o medianas.

Consecuentemente, aparecen algunas cuestiones que podrían señalarse como imperativas:

- La **sostenibilidad**, la cual se torna inminente y absolutamente necesaria.
- La **innovación** que atienda a las características de los consumidores.

- Las **tecnologías**, que ya atraviesan todas las actividades relacionadas con la actividad turística.

Toda esta transformación requiere de nuevas capacidades, de formación y de la **movilización de nuevos talentos**, los cuales deben considerar otras dos cuestiones relacionadas con la sostenibilidad:

- Los aportes que desde cada emprendimiento y desde la gestión turística toda se puede hacer dentro del concepto de **economía circular**.
- La importancia que va ganando, en los consumidores, encontrar destinos con políticas proactivas en pos de que sus ofertas se inscriban en la búsqueda deliberada de lo que hoy se denomina **triple impacto**.

Desafíos:

En este contexto se plantean los siguientes desafíos, debiendo los equipos elegir uno de ellos para formular su solución:

1. Diseñar una **experiencia turística** post pandemia, auténtica y personalizada, para el reposicionamiento sostenible de un destino, considerando las nuevas tendencias demandadas por el viajero y los nuevos criterios de gobernanza local.
2. Proponer una **campaña de marketing digital** que comunique y promueva la gestión de triple impacto de las empresas y emprendimientos turísticos, considerando las nuevas tendencias demandadas por el viajero, y las vinculadas a las nuevas tecnologías de información y comunicación.
3. Formular una propuesta de **práctica profesional** que impulse al fortalecimiento de nuevos talentos requeridos para el reposicionamiento sostenible de los destinos.

SOLUCIONES

El equipo deberá establecer una condición ideal de la situación en la que el desafío es resuelto en su totalidad y, a partir de ella, proponer una solución:

- determinando si la misma resuelve total o parcialmente el desafío, o si incluso, el alcance de la solución se extiende a otros problemas existentes.
- informando aquellos factores que no se resolverán con la propuesta de solución.
- advirtiendo si el impacto de la solución es de nivel local, regional o global.

El equipo presentará públicamente la solución a través de un pitch de hasta 5(cinco) minutos y dispondrá de otros 5(cinco) minutos adicionales para responder preguntas del jurado. Es importante que los participantes respeten el tiempo de exposición asignado a cada equipo. Esta limitación supone un gran desafío a la hora de comunicar las ideas.

Entregable de la solución

El «entregable» es cada uno de los múltiples formatos en los cuales los equipos pueden presentar su solución al público. La consigna y la propia naturaleza del desafío pueden presentar indicios sobre el formato requerido, sugerido o más adecuado siendo libre y queda 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.

A veces, estos formatos pueden presentarse combinados entre sí, debido a que las propias soluciones, sumadas al pitch, pueden requerir más de un recurso individual. 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 5 (cinco) 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 con experticia en las temáticas de los desafíos) tendrá a cargo la evaluación de ocho equipos, que expondrán durante tres minutos cada uno. De esos ocho equipos saldrán 2(dos) semifinalistas, consensuados entre quienes los evaluaron.

Luego, se realizará un plenario en el que los equipos semifinalistas expondrán sus presentaciones 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) equipos ganadores considerando 1º, 2º y 3º Puesto.

EVALUACIÓN:

El Jurado evaluará las soluciones 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.
Pertinencia La propuesta de solución responde al desafío.					

Creatividad La propuesta de solución plantea argumentos originales.					
Factibilidad La propuesta de solución plantea alternativas que hacen posible su implementación a lo largo del tiempo.					
Bien público La idea tiene un valor turístico y cultural por encima de su potencial valor de mercado.					
Resiliencia La propuesta de solución implica una adaptación a la crisis dejada por la Pandemia					
Sostenibilidad La propuesta contempla el impacto social, económico y ambiental.					

ESQUEMA DE PROGRAMA:

Día 1	09.30: Apertura Oficial. 09.45: Presentación del Hackatón Movilizando Talentos y sus Desafíos 10.00: Conferencias con Expertos 13.00: Break 15.00: Conferencia Inspiradora 16.00: Trabajo Grupal Los equipos reunidos en sus sedes trabajan en la resolución del desafío elegido. 19.30 a 20.00: Reporte de novedades Tutores informan a la organización resultados de la primera jornada.
Día 2	10.00 a 11.30: Taller de Pitch 15.00: Trabajo Grupal Los equipos continúan la resolución del desafío y preparan su pitch para la presentación pública de la solución. 19.30 a 20: Reporte de novedades Tutores informan a la organización resultados y avances de la segunda jornada.
Día 3	9.00 a 12.00: Presentación de Soluciones Exposición de las soluciones en un pitch de 5 minutos, ante el jurado y frente a otros equipos. Más 5 minutos para responder preguntas del jurado. Evaluación y selección de semifinalistas. 15.00: Gran Final Presentación pública de las soluciones semifinalistas. 16.30: Valoración del Hackatón Plenario de las experiencias y vivencias durante el Hackatón. A cargo de Andrea Goldfeder (Argentina) 17.30: Veredicto del jurado. Premiación 18.00: Cierre

INSTITUCIONES PARTICIPANTES:

- Universidad Católica de Salta. Argentina
- Universidad de Anahuac. México
- Universidad del Magdalena. Colombia
- Cámaras del Sector Privado de Salta. Argentina:
 - Cámara de Turismo de Salta
 - Salta Convention & Visitor Bureau
 - Cámara Hotelera Gastronómica
 - Asociación Hotelera de Turismo. AHT Salta
 - Asociación de Operadores y Prestadores de Turismo Alternativo. ADOPTA
 - Asociación Salteña de Agencias de Turismo. ASAT.
- Ministerio de Turismo y Deportes de la Nación. Argentina
- Ministerio de Producción de Nación, Secretaria de Innovación. Argentina
- Gobierno de la Provincia de Salta. Argentina
 - Ministerio de Educación, Ciencia, Tecnología y Cultura
 - Dirección General de Educación Superior
 - Dirección General de Educación Privada
 - Representación de Relaciones Internacionales
 - Ministerio de Turismo y Deportes

MAIL DE CONTACTO:

movilizandotalentos@gmail.com

Salta, Septiembre 2021.-