

MOVILIZANDO TALENTOS
2do Hackatón Internacional para
Estudiantes de Turismo de Nivel Superior
Edición 2022

Bases y Condiciones

FECHA:

8, 9 y 10 de noviembre de 2022

DESCRIPCIÓN:

El Ministerio de Turismo y Deportes de Salta Argentina, junto a otras instituciones gubernamentales y académicas del ámbito público y privado, organizan el **2do. Hackatón Internacional para Estudiantes de Turismo de Nivel Superior “Movilizando Talentos”- Edición 2022**, 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 del contexto actual en el que se desarrolla la actividad turística: post pandemia, cambio climático, recesión económica y conflicto bélico ruso-ucraniano.

Nuevamente, aunando esfuerzos entre los sectores público, privado y académico provincial, nacional y latinoamericano, se propone realizar la Segunda Edición del Hackatón Internacional que contribuya a la innovación y desarrollo de la actividad turística en el contexto actual, en el que los jóvenes de la comunidad educativa del turismo podrán idear soluciones que respondan a desafíos transversales de los diferentes destinos latinoamericanos según las problemáticas identificadas en la Cumbre Internacional de Jóvenes por un Turismo Sostenible, realizada el pasado 18 de Agosto con la participación de más de 200 jóvenes de destinos como Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador, México, El Salvador. España, y de 8 provincias Argentinas.

Los participantes de este evento de carácter virtual formularán soluciones a desafíos tomando como insumos los aportes de las conferencias de expertos, su propia formación académica y la proyección de su mirada innovadora y creativa. Las soluciones serán presentadas por 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 dinámico y cambiante, presenta desafíos de superación para lo 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 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 que demanda el contexto actual del Turismo sostenible en América Latina, según los objetivos de la Agenda 2030.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

a) Modalidad: Virtual

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

- desafíos a resolver
- experiencias inspiradoras
- herramientas para el desarrollo creativo de ideas y su presentación
- soluciones grupales a ser evaluadas por un jurado
- veredicto final del jurado

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 2 equipos por institución educativa, conformando grupos de 5 integrantes con un docente tutor.

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 del hackatón respondiendo a la metodología propuesta para cada instancia; 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:

- Proveer de materiales de lectura o videos a los integrantes del equipo tutorado, a fin de motivarlos y prepararlos para el 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 2 de noviembre a hs.11 (Arg.) con sesión a convenir

Nota: *Por ampliarse el periodo de inscripción hasta el día 2 de noviembre, la reunión de coordinación con los tutores se llevará a cabo el día 4 de noviembre a hs.11 (Arg.)*

Durante 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.

c) Inscripciones:

Desde el 11 al 31 de octubre de 2022.

Nota: *Por pedido de los interesados se extiende el periodo de inscripción hasta el día 2 de noviembre del corriente año.*

Los equipos deberán completar un formulario on line para registrar su inscripción en el siguiente link <https://forms.gle/21YhRiqjcs3J6PneA> , 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, Nº de teléfono, correo electrónico.

DESAFÍOS:

Los jóvenes de la comunidad educativa del turismo podrán idear soluciones que respondan a un desafío transversal a los diferentes destinos latinoamericanos según lo identificado en la Cumbre Internacional de Jóvenes por un Turismo Sostenible llevada a cabo el pasado 18 de Agosto y que se vincula a los siguientes ejes temáticos:

- Gobernanza
- Sostenibilidad
- Educación

El desafío a resolver por los equipos participantes y esencia de este Hackatón será dado a conocer durante la apertura y presentación del evento.

SOLUCIONES

La solución deberá ser formulada durante el transcurso del Hackatón. Para ello, los alumnos deberán considerar la situación actual del desafío propuesto, la situación ideal, las acciones a implementar, su impacto, etc. El equipo deberá proponer una solución que resuelva el desafío, indicando si su alcance es total o parcial, cuáles son los factores que se excluyen, y el nivel de impacto del mismo (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. Esta limitación supone un gran desafío a la hora de comunicar las ideas.

Presentación de la solución

Los equipos, además del pitch, pueden realizar la presentación pública de la solución a través de múltiples formatos. La propia naturaleza del desafío 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, consensados 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) 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.					

<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 post pandemia, cambio climático, recesión económica y guerra ruso-ucraniana</p>					
<p>Sostenibilidad La propuesta contempla el impacto social, económico y ambiental.</p>					

ESQUEMA DE PROGRAMA:

<p>Día 1</p>	<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 2022 ● 10.45: Taller de Creatividad y Cultura Colaborativa ● 11.15: Espacio para compartir experiencias ● 11.45: Trabajo en equipo <i>Los equipos reunidos en sus sedes trabajan en la identificación del desafío a elegir.</i> ● 15.00: Experiencias Inspiradoras ● 15.30: Taller Canva ● 16.00: Trabajo Grupal <i>Los equipos reunidos en sus sedes trabajan en la resolución del desafío elegido.</i> ● 19.30 a 20.00: Reporte de novedades <i>Tutores informan a la organización resultados de la primera jornada.</i>
---------------------	--

Día 2	<ul style="list-style-type: none">● 09.30: Bienvenida● 09.40: Espacio de Mentoreo y Consulta Virtual <i>Los equipos disponen de especialistas en línea para consultas sincrónicas vinculadas a la resolución del desafío elegido.</i>● 10.40: Trabajo Grupal <i>Los equipos continúan el trabajo en equipo para la resolución del desafío.</i>● 15.00: Taller de Pitch● 15.30: Trabajo Grupal <i>Los equipos continúan el trabajo en equipo para la resolución del desafío.</i>● 19.30 a 20.00: Reporte de novedades <i>Tutores informan a la organización resultados y avances de la segunda jornada.</i>
Día 3	<ul style="list-style-type: none">● 9.00: Bienvenida● 9.10: Presentación de Soluciones <i>Exposición de las soluciones en un pitch de 3 minutos, ante el jurado y frente a otros equipos. Más 5 minutos, adicionales, para responder preguntas del jurado.</i>● 12.00: Evaluación y selección de semifinalistas● 15.00: Gran Final <i>Presentación pública de las soluciones semifinalistas.</i>● 16.30: Valoración del Hackatón <i>Plenario de las experiencias y vivencias durante el Hackatón</i>● 17.30: Veredicto del jurado. <i>Premiación</i>● 18.00: Cierre

MAIL DE CONTACTO:

movilizandotalentos@gmail.com

Salta, Septiembre 2022.-