



## Bases oficiales - Creathon escolar 2022

El presente documento corresponde a las bases oficiales del concurso escolar: Creathon Escolar 2022, organizado por la facultad de Administración y Negocios de la Universidad Le Cordon Bleu; teniendo el objetivo de impulsar el conocimiento y aplicación de procesos de gestión, creatividad, liderazgo y trabajo colaborativo en los escolares participantes, donde cada equipo deberá proponer una solución creativa y socialmente responsable al reto planteado en la presente edición.

La organización considera que todos los participantes conocen y aceptan estas bases al momento de inscribirse. Las fechas aquí expuestas corresponden a la etapa de planificación del concurso, por lo que la organización se reserva el derecho de modificarlas, en caso de ser necesario, e informarlas oportunamente a los participantes.

### 1. Reto del Creathon escolar 2022:

El Ministerio de Comercio Exterior y Turismo aprobó en mayo del presente año, la Estrategia Nacional de Reactivación del Sector Turismo 2022-2025, para orientar el desarrollo sostenido de este sector.

Mediante la **Resolución Ministerial 138-2022-Mincetur**, publicada en el Diario Oficial El Peruano, se sostiene que el objetivo de esta norma es posicionar a Perú como un lugar de experiencias únicas sobre la base de su riqueza natural y cultural, fortaleciendo su reputación y teniendo como visión que nuestro país sea reconocido a escala mundial como un destino turístico sostenible, competitivo, de calidad y seguro.

**Bajo esa premisa, el reto del concurso es: ¿Cómo incentivar el turismo interno y receptivo en el Perú, postpandemia?**

### 2. Cronograma:

Actividades	Fechas
Inicio de inscripciones	19 de setiembre
Fin de inscripciones	7 de octubre
Fase 1: Bienvenida y presentación del reto	17 de octubre - 6:00 p.m. a 7:30 p.m.
Fase 2: Charlas - talleres de Design Thinking y gestión empresarial	18, 19 y 20 de octubre - 7:00 p.m. a 9:00 p.m.
Fase 3: Envío de propuestas de solución y plantillas completas (equipos participantes)	Hasta el 27 de octubre - hasta 10:00 p.m.
Fase 4: Elección de 10 semifinalistas y retroalimentación de docentes ULCB	4 de noviembre (comunicación con equipos)

Fase 5: Envío de propuestas de solución y plantillas mejoradas (10 semifinalistas)	Hasta el 10 de noviembre - hasta 10:00 p.m.
Fase 6: Elección de 5 finalistas	16 de noviembre (comunicación con equipos)
Fase 7: Presentación (pitch) de finalistas y elección del equipo ganador	17 de noviembre - 6:00 a 8:00 p.m.

### 3. Premio:

Cada integrante del equipo ganador será acreedor de un vale de consumo por un importe de S/ 2,000; que será entregado personalmente a cada estudiante, en compañía de un familiar o apoderado, en las instalaciones del colegio registrado al momento de la inscripción, si este se encuentra en Lima; o se coordinará la entrega y envío si este se encuentra en algún otro departamento del país. Todo ello, durante un periodo máximo de 15 días, al finalizar la fase 7 del concurso.

El jurado calificador evaluará cada propuesta presentada, considerando los criterios de la sección 5, y elegirá como ganadora a la solución que obtengan mayor puntaje.

Por otro lado, todos los equipos participantes del Creathon que hayan llegado a la semifinal y final, y cumplido con lo solicitado (envío de propuestas de solución), recibirán una constancia de participación virtual, que será enviada al correo de registro, durante un periodo máximo de 30 días, al finalizar la fase 7 del concurso.

### 4. Inscripciones y requisitos:

Las inscripciones para participar en el "Creathon escolar 2022" solo se realizan mediante la página web del evento: <https://landingpage.ulcb.edu.pe/index.php/landingpage/ulcb-0018-creathon/>

**Inscribirse**

#### Para inscribirte y participar debes tener en cuenta los siguientes requisitos:

- Cursar actualmente 4to o 5to de nivel secundaria, en algún colegio público o privado del Perú.
- Registrarse en equipos constituidos por dos o tres personas pertenecientes al mismo colegio y grado (cumpliendo el punto anterior); donde uno de los miembros debe ser asignado como líder de equipo, siendo este el responsable de todas las comunicaciones entre su equipo y los organizadores.
- Cumplir con la participación en todas las fases del concurso, durante las fechas establecidas.
- Consignar los datos de todos los integrantes del equipo y las autorizaciones respectivas, según los formatos establecidos en la página web del evento.
- Se permitirá la inscripción de un máximo de 5 equipos por colegio, según el orden y fecha de registro a la que tendrán acceso los organizadores, una vez culminada la fecha de inscripción.

## 5. Criterios de evaluación:

Cada equipo que llega a la fase 3 y fase 5, debe contar con un prototipo de baja fidelidad (maqueta, video, mockup, etc.) el cuál se incluirá en una presentación o entregable, mediante PowerPoint, Canva, PowToon, Emaze u otra que el equipo considere adecuada.

El contenido del entregable que los equipos deben enviar se compartirá luego de última charla - taller de la fase 2, al correo electrónico de los participantes, y también estará disponible en la página web del evento.

Importante: Enviar dicha presentación completa, como máximo hasta el jueves 27 de octubre de 2022 hasta las 10:00 p.m. a **comunicados@ulcb.edu.pe** para que pueda ser revisado por el staff de docentes de la universidad.

Las presentaciones y los prototipos de cada equipo serán evaluados considerando los siguientes criterios:

Rúbrica			
Criterios para evaluar	Puntaje		
	4 puntos	2 puntos	0 puntos
<b>Originalidad de la solución</b>	La propuesta de solución es disruptiva y genera un alto valor para la comunidad, a través de la innovación en relación con los procesos, productos y servicios existentes hasta el momento.	La propuesta de solución es aceptable para la comunidad a través de mejoras en relación con los procesos, productos y servicios existentes hasta el momento.	No se desarrolla una propuesta de solución.
<b>Impacto social</b>	Se evidencia que la propuesta de solución genera un cambio sistémico en la comunidad debido al producto de las investigaciones realizadas por el equipo, abordando las necesidades de la audiencia y actores de la comunidad.	La propuesta de solución genera un pequeño cambio en la comunidad, abordando las necesidades de algunos actores de la comunidad.	No se evidencia impacto social.
<b>Sostenibilidad</b>	La propuesta de solución considera los recursos necesarios para la ejecución exitosa de la idea. Construye posibles escenarios de inversión en la solución desde diferentes enfoques para lograr sostenibilidad de la solución.	La propuesta de solución considera algunos recursos necesarios para la ejecución exitosa de la idea. Plantea un escenario de inversión en la solución para lograr sostenibilidad de la solución.	No se evidencia sostenibilidad en la solución.



<b>Defensa (pitch)</b>	La presentación de la solución muestra una síntesis del problema y claridad del funcionamiento de la solución; mostrando empoderamiento y conocimiento del equipo a partir de la narración de la historia de inicio a fin.	La presentación de solución muestra una síntesis del problema con poca claridad del funcionamiento de la solución; mostrando conocimiento del equipo a partir de la narración de la historia de inicio a fin.	No se muestra conocimiento del problema y solución.
<b>Prototipo</b>	El producto / servicio muestra todas las funcionalidades planteadas y es amigable para el usuario final.	El producto / servicio muestra algunas funcionalidades planteadas, pero no es amigable para el usuario final.	No se comparte el prototipo.

## 6. Jurado calificador:

El jurado calificador estará conformado por docentes de la facultad de Administración de Negocios de la Universidad Le Cordon Bleu; así como especialistas en concursos de creatividad e innovación internos y externos.

## 7. Criterios de descalificación:

- Si ninguno de los miembros del equipo participa de la Fase 1: Bienvenida y presentación del reto (al menos 1 integrante del equipo debe estar presente en representación).
- Si ninguno de los miembros del equipo participa de la Fase 2: Charlas - talleres de design thinking y gestión empresarial (al menos 1 integrante del equipo debe estar presente en representación).
- Si el equipo no cumple con la Fase 3: Envío de propuestas de solución y plantillas completas.
- Si el equipo presenta una solución que infrinja los derechos de autor de terceros, marcas registradas, patentes, u otros derechos de propiedad, publicidad o privacidad.
- Si el equipo presenta una propuesta que viole alguna ley, ordenanza, estatuto o reglamento vigente que pueda ser interpretado como racial, ofensivo, difamatorio o que pueda acosar ilícita o ilegalmente a cualquier persona natural o jurídica.
- Si algún participante causa algún tipo de daño físico y/o psicológico a otro participante; y/o transgrede las normas legales, reglamentarias y éticas a cualquier persona involucrada en el concurso.
- Si los equipos no cumplen con las entregas en los plazos y formas requeridos por la organización.

## 8. Aspectos legales para considerar:

- Los participantes son responsables por la veracidad de los datos brindados al momento del registro.
- De conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales, los participantes que se inscriban en la Creathon escolar 2002, organizada por la Universidad Le Cordon Bleu, otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales.
- Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan en sus soluciones son de su creación original y que no infringe derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, incluido sin límites, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma que infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero; o que viole cualquier ley o normativa vigente en el territorio peruano.
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que atenten contra las creencias, estado físico, y/o nivel económico social.
- Los participantes aseguran que la solución presentada no ha sido premiada en otro evento similar o esté en proceso de comercialización.
- Los derechos de autor pertenecen a los creadores de los respectivos trabajos y sus contenidos.
- El equipo ganador consiente el uso de sus ideas, aplicaciones y de sus datos para usos de difusión del presente concurso a través de medios de publicidad como afiches, mailing, internet, redes sociales y folletería, sin que dicha utilización le confiera derecho alguno a ningún tipo de compensación económica.
- La participación en el presente concurso supone la aceptación íntegra de los términos y condiciones estipulados en las presentes bases; y la aceptación expresa de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe el comité organizador.

