

# Bases oficiales

## Creathon escolar 2023

El presente documento corresponde a las bases oficiales del concurso: Creathon escolar 2023, organizado por la Universidad Le Cordon Bleu; el cual tiene 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 al desarrollo 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 2023:

En nuestro país, **la Ley N° 30021, Ley de Promoción de la Alimentación Saludable para Niños, Niñas y Adolescentes**, que entró en vigencia a partir del 17 de junio del 2019, tiene como objeto la promoción y protección efectiva del derecho a la salud pública al crecimiento y desarrollo adecuado de las personas, a través de las acciones de educación, el fortalecimiento y fomento de la actividad física, la **implementación de kioscos y comedores saludables, en las instituciones de educación básica regular y la supervisión de la publicidad y otras prácticas relacionadas con los alimentos, bebidas no alcohólicas dirigidas a niños, niñas y adolescentes para reducir y eliminar las enfermedades vinculadas con el sobrepeso, la obesidad y las enfermedades crónicas conocidas como no transmisibles.**

Por otro lado, el Ministerio de Salud refiere que el desayuno es muy importante pues permite **estar atento en clase, no mostrar cansancio y tener un mejor rendimiento escolar.** Además de qué el refrigerio recarga las energías del alumnado, contribuyendo a un buen rendimiento físico y mental durante el horario escolar y **debe cubrir del 10 al 15% de los requerimientos calóricos que el alumno necesita diariamente.**

La Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO, por sus siglas en inglés) considera que **los colegios son “el inicio del final de la malnutrición”** debido a que se prestan como un escenario idóneo para moldear los hábitos alimenticios de los niños, especialmente cuando están cursando sus primeros años escolares. Con la ayuda de sus profesores y de una malla curricular que explique de forma didáctica y entretenida la importancia de comer bien, un menor puede ser “nutricionalmente alfabetizado” y, desde temprana edad, generar preferencias por alimentos saludables como las frutas y los vegetales. Eso tiene consecuencias eficaces y directas a corto, mediano y largo plazo. Y los beneficios se extienden por fuera de las escuelas y tocan, incluso, algunos de los principales indicadores macroeconómicos del país.

Bajo esa premisa, el reto del concurso es: **¿Cómo fomentar el consumo de alimentos saludables y accesibles en los colegios?**

## 2. Cronograma:

| Actividades  | Fechas   |
|--|--|
| Inicio de inscripciones  | 18 de setiembre                                |
| Fin de inscripciones   | 6 de octubre                                   |
| Fase 1: Bienvenida y presentación del reto   | 16 de octubre – 6:00 p.m. a 7:30 p.m.          |
| Fase 2: Charlas – talleres de Design Thinking y gestión empresarial                    | 17, 18 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             | 3 de noviembre (comunicación con equipos)      |
| Fase 5: Envío de propuestas de solución y plantillas mejoradas (10 semifinalistas)     | Hasta el 9 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:

Se ha contemplado la premiación de los 3 mejores equipos, de la siguiente manera:

- Primer puesto: un vale de consumo por un importe de S/ 1,000 para cada integrante.
- Segundo puesto: un vale de consumo por un importe de S/ 700 para cada integrante.
- Tercer puesto: un vale de consumo por un importe de S/ 300 para cada integrante.

Los premios serán entregados personalmente en el colegio registrado al momento de la inscripción, durante un periodo máximo de 21 días, al finalizar la fase 7 del concurso.

El jurado calificador evaluará cada propuesta presentada, considerando lo expresado en la sección 5 (Criterios de evaluación).

Por otro lado, todos los integrantes de los equipos participantes de la Creathon que hayan llegado por lo menos a la fase 3 y cumplido con lo solicitado (envío de propuestas de solución), recibirán una constancia de participación física que será entregada personalmente en el colegio registrado al momento de la inscripción, si es que este se encuentra en Lima; o se enviará una constancia virtual al correo de registro, si es que el colegio se encuentra en otro departamento del país; 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 2023” solo se realizan mediante la página web del evento:

<https://landingpage.ulcb.edu.pe/index.php/landingpage/ulcb-0045-creathon-2023/>

Inscribirse

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

- Cursar actualmente 5to o 4to de nivel secundaria, en algún colegio público o privado del Perú.
- Registrarse en equipos constituidos por dos o tres personas pertenecientes al mismo colegio (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 completos de todos los integrantes del equipo y las autorizaciones respectivas, según el registro en la página web del evento.
- Se permitirá la inscripción de un máximo de tres equipos por colegio, según el orden y fecha de registro a la que tendrán acceso los organizadores, una vez culminada la fecha de inscripción.

**Nota:** Es recomendable que el equipo sea multidisciplinario, y entre los miembros haya un balance de habilidades como liderazgo, comunicación efectiva y gestión del tiempo; además de interés por carreras como Nutrición y Técnicas Alimentarias, Administración de Empresas y Servicios, Gastronomía y Gestión Empresarial; y Marketing y Gestión Comercial.

## 5. Criterios de evaluación:



Cada equipo que llega a las fases 3, 5 y 7, debe enviar lo siguiente:

- Plantilla completa de Design Thinking y Modelo de Negocio
- Plantilla completa de Elevator Pitch
- Prototipo de baja fidelidad de propuesta de solución (maqueta, video, mockup, etc.)

Las plantillas se compartirán luego de última charla – taller de la fase 2, al correo electrónico de los participantes.

Importante: Enviar la presentación (plantillas completas con prototipo), como máximo hasta el viernes 27 de octubre de 2023 hasta las 10:00 p.m. al correo: [comunicados@ulcb.edu.pe](mailto: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 criterios de la siguiente rúbrica

| <b>Rúbrica</b>                     |   |   |   |
|------------------------------------|---|---|---|
| <b>Criterios para evaluar</b>      | <b>Puntaje</b>  |   |   |
|                                    | <b>4 puntos</b>   | <b>2 puntos</b>   | <b>0 puntos</b>                                     |
| <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 y Negocios y la facultad de Ciencias de los Alimentos de la Universidad Le Cordon Bleu; así como especialistas internos y externos en concursos de creatividad e innovación.

## 7. Criterios de descalificación:

- Si ninguno de los miembros del equipo participa de la Fase 1: Bienvenida y presentación del reto; pues al menos un 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; pues al menos un 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 requeridas 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.

