

Vinnova 2021

Competencia Universitaria

5-7 de Noviembre
Costa Rica

Organiza:



Lidera:

UCR

¿Qué es UInnova?

Es una competencia de innovación abierta virtual para generar soluciones a retos propuestos, realizada a nivel nacional, con la participación de:



150 estudiantes de universidades públicas del país, en equipos de 6 integrantes.



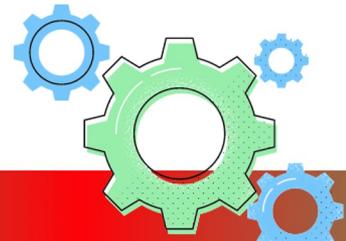
Personas “coach”
Personas mentoras



Personas jurado

Objetivos

- Incentivar la cultura de innovación en nuestro país de manera que se le reconozca como un eje para el desarrollo de los países en la sociedad del conocimiento e intercambio de los actores del ecosistema.
- Fomentar en los participantes un espíritu innovador y emprendedor, brindando múltiples herramientas.
- Generar soluciones a retos planteados para la mejora de productos, servicios y procesos, o resolución de necesidades costarricenses.
- Capacitar y transferir a los participantes metodologías para el trabajo en equipo y construcción de propuestas de innovación.



Valores de la Competencia



1 Aprendizaje

2 Creatividad

3 Diversión

4 Trabajo en colaboración

5 Innovación

En solicitud de
licencia de la marca:



Requisitos

- Ser estudiantes activos de las universidades públicas del país.
- Formar un equipo integrado por **6** estudiantes activos, de mínimo 3 carreras distintas y 3 universidades distintas.
- Todos los equipos deben tener representación de hombres y mujeres.
- Firmar un acuerdo de ingreso a la competencia y aceptar el reglamento de la misma.
- ¡Entusiasmo por vivir una experiencia única, llena de retos, trabajo bajo presión y rodeados por personas del ecosistema nacional de innovación!





Agenda

1

Preevento- Capacitación previa

- Coaches 15 de octubre /Participantes 27 de octubre
- Dinámica previa para preparación de los equipos.
- Uso de Plataforma con recursos.

2

Competencia: 5-7 de noviembre

- Develación de retos viernes 5 a las 8 a.m.
- Entrega de soluciones en vídeo domingo 7 a las 12 media noche.

3

Evaluación de jurados: lunes 08 y martes 09 de noviembre

4

Premiación: jueves 11 de noviembre

Fin de Semana de la Competencia



DÍA 1



- Análisis del reto y conversación con organizaciones postulantes
- Ampliación y búsqueda de bibliografía
- Bosquejo de ideación

DÍA 2



- Mentorías
- Sustento de propuesta

DÍA 3

- Trabajo en guión y pitch de solución
- Entrega de vídeo de 2 minutos máximo

Día 1



8:00 a.m. – 10:30 a.m.	Palabras de la organización Presentación de los retos Palabras de los patrocinadores Rifa en vivo de los retos Repaso de las fechas e instituciones del evento	Sesión sincrónica principal	
LA SESIÓN SE DIVIDE POR EQUIPOS E INICIA EL TRABAJO DE LOS RETOS			
ETAPA 1 DEFINIR 10:30 a.m. a 5:00 p.m.	Los equipos deberán estudiar y profundizar los detalles del reto. Para esto deberán aclarar dudas con la organización que propuso el reto y realizar búsquedas bibliográficas (estudio de inteligencia competitiva)	11:00 a.m. a 2:00 p.m.	Las personas representantes de las entidades patrocinadoras tendrán media hora para reunirse con el grupo para aclarar dudas sobre los retos.
		4:00 p.m. a 5:00 p.m.	Los coaches visitan a sus grupos..
ETAPA 2 IDEAR 5:00 p.m. en adelante	Los equipos deberán analizar los resultados de la búsqueda bibliográfica y desarrollar una propuesta preliminar de la solución.	5:00 p.m. en adelante	Se trabajará en una propuesta de valor

Día 2

8:00 a.m. – 9:00 a.m.	Palabras de la organización “Recargando pilas” Taller sobre el papel del usuario Dinámica motivadora Repaso de los hitos del día	Sesión sincrónica principal
-----------------------	---	-----------------------------

LA SESIÓN SE DIVIDE POR EQUIPOS Y CONTINÚA EL TRABAJO DE LOS RETOS

ETAPA 3 EMPATIZAR 9:00 a.m. a 2:00 p.m.	Los equipos deberán realimentar su propuesta de idea con la participación de usuarios externos y mentores	10:00 a.m. a 11:00 a.m.	Los coaches visitan a sus grupos y los guían con herramientas.
		2:00 p.m. a 4:00 p.m.	Un mentor visitará cada grupo para realimentar su propuesta de solución
ETAPA 2 PROTOTIPAR 2:00 p.m. en adelante	Los equipos integran ideación, empatía y realimentación del mentor para llegar a una solución mejorada para iniciar con el diseño de un prototipo mínimo viable y un borrador de guión.	5:00 p.m. a 6:00 p.m.	Los coaches atenderán preguntas SOS

REGRESAMOS A UNA SESIÓN PRINCIPAL

6:00 p.m a 7:00 p.m.	Actividades integradoras y motivadoras. Elementos de un pitch, preparación del mensaje.	Sesión sincrónica principal
----------------------	---	-----------------------------

LA SESIÓN SE DIVIDE POR EQUIPOS Y CONTINÚA EL TRABAJO DE LOS RETOS

Día 3



8:00 a.m. – 10:30 a.m.	Palabras de la organización “Recargando pilas” Taller sobre repaso de grabación de videos Dinámica motivadora Repaso de los hitos del día	Sesión sincrónica principal	
LA SESIÓN SE DIVIDE POR EQUIPOS E INICIA EL TRABAJO DE LOS RETOS			
ETAPA 5 IMPLEMENTAR 10:30 a.m. a 11:59 p.m.	Los equipos terminan los detalles finales de su idea y del guión. Además, deberán iniciar con la grabación del video.	10:00 a.m. a 11:00 a.m.	Los coaches visitan a sus grupos para ver los avances del prototipo y del guión.
		4:00 p.m. a 5:00 p.m.	Los coaches visitan a sus grupos para ver los avances del video y dar realimentación.
Equipos envían el video a las 11:59 p.m. del domingo			

Nuestros aliados estratégicos y postulación de retos.

- Organizaciones públicas o privadas que plantean retos para ser resueltos durante el desarrollo de la Competencia.
- Proveen jurados.



**Año de las Universidades Públicas
por la conectividad como
derecho humano universal**

**BICENTENARIO DE LA
INDEPENDENCIA DE COSTA RICA**

Ejemplo de estructura de reto

Plantear la necesidad como un desafío de diseño siguiendo la estructura de:



¿Cómo podríamos dar una segunda vida a las alfombras de avión?

Entidades involucradas en otras competencias previas

2015



2016



2017



2018



2019





Alcance en medios en otras competencias

SEMANARIO
UNIVERSIDAD



EIPaís.cr



crhoy.com
NOTICIAS 24/7



informa-TICO

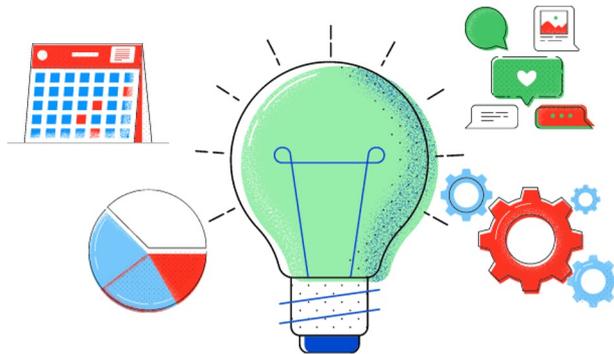
SURCOS
DIGITAL.com PARA LA DEMOCRACIA PARTICIPATIVA

EF
EL FINANCIERO

REVISTA
Summa



UCR



Definir

Los equipos deben entender el reto y definir el problema

Idear

Proponer una solución preliminar

Empatizar

Llevar el problema y la solución preliminar a usuarios o beneficiarios y realimentarse

Prototipar

Integrar la realimentación, e idear una solución final. Tratar de buscar un PMV para explicarla

Video Pitch

Elaborar el guión y grabar el video PITCH

Alcance de experiencia en Competencias



1.028 personas en 5 ediciones



¿Aceptas el reto?



Ulnnova

+1000 personas 24H

Contacto

uinnova@conare.ac.cr

2511-1359

Organizan:



TEC | Tecnológico
de Costa Rica

