

# CONVOCATORIA

## 1<sup>er</sup> CONCURSO UMSS APP INNOVATION

### 1. Objetivo

Fomentar la innovación tecnológica en la casa superior de estudios, a través del desarrollo de aplicaciones móviles en el marco de las TICs, para generar procesos de transferencia entre la universidad y el entorno público-privado.

### 2. Participantes

Esta convocatoria está dirigida a estudiantes, docentes, administrativos de la Universidad Mayor de San Simón (UMSS).

### 3. Desarrollo propuesto

El proyecto contempla la creación de una aplicación móvil que pueda ejecutarse en plataformas iOS o Android. Se tomará en cuenta siguientes criterios de desarrollo:

- propuestas que cumplan con las características de **originalidad e innovación**;
- usabilidad y calidad de diseño de la interface gráfica de usuario (GUI);
- aplicaciones comercializables;
- interés comercial al rubro empresarial;
- funcionamiento y estabilidad de la aplicación, además y el aprovechamiento de las capacidades propias de los dispositivos utilizados.

Los participantes podrán elaborar aplicaciones que contemplen alguna de estas categorías (lo presentado entre líneas solo representa un **ejemplo** del contenido de las categorías, por lo que el concursante o concursantes pueden elaborar iniciativas en temáticas diversas que no hayan sido consideradas):

- **Agronomía:** Aplicaciones que contribuyan con el control del ciclo productivo de la producción agrícola, cuidados y enfermedades entre otros relacionados con este sector.
- **Bioprocesos:** Aplicaciones que estén relacionadas con los procesos biológicos y ambientales.
- **Energía:** Aplicaciones que fomenten el uso eficiente y aprovechamiento de los recursos energéticos.
- **Gestión integrada de recursos hídricos:** Aplicaciones que promuevan soluciones eficientes, equitativas y sostenibles a los problemas hídricos y de desarrollo.
- **Habitad y asentamientos humanos:** Aplicaciones relacionadas con las problemáticas rurales, urbanas, el uso de suelos, el entorno social y su interacción.
- **Innovación:** aplicaciones que promuevan la I+D, aplicadas en los diferentes campos, generada por la investigación en nuevas temáticas u áreas.
- **Salud:** Aplicaciones pongan en valor los activos de salud, como el fomento a la actividad física, recomendaciones de cuidado ante enfermedades, primeros auxilios, alertas preventivas, etc.

- Productividad y servicios: Aplicaciones que fomenten y desarrollen el control de la capacidad productiva, el servicio de atención al cliente o el uso eficiente de recursos de organizaciones privadas o públicas, entre otras.
- Educación: Aplicaciones que coadyuven e incentiven con la labor de la educación y el aprendizaje para estudiantes de colegio, universidad, posgrado.
- Alimentación: Aplicaciones que incentiven el desarrollo de los buenos hábitos alimenticios, servicios alimentarios, etc.
- Social - Cultural: Aplicaciones que promuevan la cultura popular, el arte, la tradición de los pueblos indígenas, la discriminación, derechos humanos, como ejemplo.
- Mi ciudad: Aplicaciones coadyuven con el día a día del ciudadano de a pie como el uso de trasportes alternativos, la organización del transporte, denuncias ante irregularidades, seguridad ciudadana entre otros.
- Ámbito universitario: Aplicaciones que coadyuven con la gestión, actividades, control de la UMSS.
- Entretenimiento: Aplicaciones lícitas enfocadas al desarrollo cognitivo o entretenimiento.

Se evaluará que las aplicaciones presentadas no sean plagio de otros proyectos.

#### **4. Cómo participar**

Se debe completar el formulario electrónico (descargar en la siguiente dirección: <http://www.dicyt.umss.edu.bo/>); paralelamente se deberá presentar un video que, en menos de 2 minutos, explique las características generales de la aplicación (como se detalla en el punto 5).

Una vez enviada la propuesta de inscripción se enviará un correo de recepción a la dirección proporcionada por el (los) participante (s), este detallará la habilitación o rebote para la participación al 1<sup>er</sup> CONCURSO UMSS APP INNOVATION, este acuse de recepción validará su participación.

#### **5. Requisitos técnicos**

Las aplicaciones presentadas deberán ser compatibles y funcionales con dispositivos móviles que utilicen sistemas operativos iOS o Android, según la conveniencia del desarrollador.

#### **6. Presentación de las propuestas**

Se deberá subir un video de presentación con una duración máxima de 2 minutos a través de YouTube; como requisito, deberá cumplir con la calidad mínima de 720p HD, explicando la razón y funcionalidad de la aplicación.

Si existiese dificultad para la publicación del video en YouTube, el participante podrá dirigirse a las instalaciones del Departamento de Gestión Tecnológica (GETEC) perteneciente a la Dirección de Investigación Científica y Tecnológica (DICYT), ubicado en el Campus Central de la calle Jordán y Oquendo, edificio Multiacadémico, tercer piso.

#### **7. Vigencia de recepción**

El formulario electrónico de inscripción y el link del video deberán ser enviados a la siguiente dirección de correo electrónico: [umssapp@dicyt.umss.edu.bo](mailto:umssapp@dicyt.umss.edu.bo).

**Fecha de recepción de proyectos:** 20 de agosto – 28 de septiembre del 2018.

## **8. Revisión y clasificación**

Las aplicaciones presentadas deberán ser de elaboración propia (no deben ser plagiadas o estar elaboradas a partir de códigos compilados); de ninguna manera se aceptará aplicaciones referidas a usos ilícitos o que de algún modo perjudiquen la integridad de la sociedad o de individuo. El plazo para la revisión abarca.

**Fecha de revisión y clasificación:** 01 – 05 de octubre del 2018.

## **9. Capacitación de los proyectos**

Los proyectos seleccionados pasarán por un proceso de capacitación en planes de negocio; el propósito final es la identificación al ámbito o sector de mercado al que se ajusta la aplicación para futuros procesos de incubación, además del asesoramiento para las mejoras técnicas de la aplicación. Se emitirán certificados de participación con valor curricular.

**Fecha de capacitación:** 08 – 12 de octubre del 2018.

## **10. Selección y evaluación**

A partir de la capacitación los concursantes tendrán una semana para mejorar sus aplicaciones (en caso de que se vea por conveniente). El plazo de entrega de las aplicaciones es hasta el 19 de octubre para pasar por el proceso de selección y evaluación, donde se considera los siguientes criterios de evaluación:

- Todas las aplicaciones deberán ser productos finalizados. No se aceptan proyectos prototipo, inconclusos o plagiados; así también, aquellos referidos a usos ilícitos o que de alguna forma dañen la integridad de la sociedad o del individuo.
- El mal funcionamiento de la aplicación durante el tiempo de la evaluación por el jurado puede llevar a la descalificación. Los concursantes son responsables de asegurarse que sus aplicaciones funcionen para la evaluación del jurado.

La evaluación técnica de las aplicaciones se desplegará durante una semana. Los finalistas serán notificados por correo electrónico para pasar a la etapa final de defensa y premiación.

**Fecha selección y evaluación:** 22 al 29 de octubre del 2018.

## **11. Defensa y premiación**

Las aplicaciones que pasaron a esta última etapa serán evaluadas por un jurado calificador; los participantes expondrán sus propuestas en un tiempo determinado y deberán atender las dudas que pudieran existir. El veredicto emitido determinará a los ganadores de este concurso.

**Fecha de defensa y premiación:** 30 y 31 de octubre del 2018.

### **11.1 Jurado calificador**

El jurado estará compuesto por un representante de la Federación de Entidades Empresariales Privadas de Cochabamba, profesionales relacionados a las aplicaciones presentadas por los participantes y personal de la DICyT. Las deliberaciones del jurado serán públicas y el fallo del jurado será transparente e inapelable.

## **12. Premios e incentivos**

Se otorgará a los participantes y ganadores de este concurso los siguientes premios e incentivos:

- 1) Reconocimiento y premiación para los tres primeros lugares.
- 2) Cursos de capacitación en software para los tres primeros lugares.
- 3) Protección en Propiedad Intelectual a nivel nacional de la aplicación desarrollada.
- 4) Rueda de negocios con entidades privadas para aplicaciones destinadas al sector empresarial GETEC - FEPC.
- 5) Cobertura total de las iniciativas presentadas por los participantes de este concurso.
- 6) Socialización y publicación de las APPS y el equipo desarrollador por canales de televisión y medios digitales.
- 7) Certificados a los participantes del concurso.

La premiación de los ganadores se desarrollará el jueves 31 de octubre del año en curso.

## **13. Auspiciadores del concurso**

Este concurso está auspiciado por la Federación de Entidades Empresariales Privadas de Cochabamba, Industria Farmacéutica Life y Laboratorios de Ensayos no Destructivos y Soldadura – LENDSOL.