

CONVOCATORIA HÉROES DIGITALES

"Héroes Digitales", el primer concurso de emprendimiento en base tecnológica dirigido a niños, niñas y adolescentes de 10 a 18 años que viven en las ciudades de La Paz y El Alto y se llevará a cabo del 30 de Octubre de 2017 al 14 de Abril de 2018.

Dado el carácter social del concurso Héroes Digitales, éste es 100% gratuito para los participantes. Los premios y costos del concurso son financiados gracias al apoyo de auspiciadores.

Objetivo

Incentivar el interés de niños, niñas y adolescentes de 10 a 18 años por la tecnología y el emprendimiento, a través de un concurso, que les brindará las herramientas y el conocimiento necesarios para crear una aplicación móvil que resuelva un problema social en su entorno, motivándolos a convertirse en futuros líderes y emprendedores tecnológicos.

Beneficiarios

Estudiantes de las diferentes Unidades Educativas, Fiscales, Privadas y de Convenio de las ciudades de la Paz y El Alto, que tengan entre 10 a 18 años cumplidos hasta el 14 de Abril de 2018 (División Junior: 10 a 14 años y Senior: 15 a 18 años)

Etapas:

1. Registro de Participantes/Mentores y Creación de Equipos

Del 30 de octubre de 2017 al 6 de Enero de 2018

- Podrán participar todos los estudiantes de las Unidades Educativas, Fiscales, Privadas y de Convenio de las ciudades de la Paz y El Alto, que tengan entre 10 a 18 años cumplidos hasta el 14 de Abril de 2018
- Para participar los estudiantes deberán registrarse en la plataforma de <u>www.heroesdigitales.org</u> y crear un equipo hasta el 6 de Enero de 2018.
- Cada equipo debe tener mínimo 2 y máximo 4 estudiantes.
- Cada equipo debe tener 50% de participación de mujeres.
- Cada equipo debe tener un mentor. El mentor deberá ser mayor de 18 años, puede ser un familiar, profesor, amigo, un estudiante universitario o profesional. (No se requiere experiencia en tecnología). Si no tiene uno al momento de crear el equipo puede buscarlo en la plataforma.







- El rol de los mentores es ayudar a sus equipos a resolver problemas, supervisando a los estudiantes en el desarrollo de sus proyectos, el cumplimiento de la currícula dentro de la plataforma y trabajar de manera personal con estos.
- Los mentores deben dedicar 2 horas mínimo por semana a cada equipo a su cargo.
- Cada equipo debe ser registrado en una división y todos los estudiantes del equipo deben cumplir la edad respectiva de la división:
 - **JUNIOR** (10 A 14 años de edad).
 - *SENIOR* (15 a 18 años de edad).

2. Inauguración del Concurso - 20 de Enero de 2018

- En este evento se dará la bienvenida a los equipos participantes:
 - O Entrega de poleras y material de los auspiciadores
 - O Se explicará en más detalle las etapas del concurso
 - Se realizarán dinámicas entre equipos
 - O Se darán charlas que brinden más información sobre las categorías del concurso.

Lugar: Universidad Católica Boliviana, Paraninfo.

3. Capacitación y Eventos de Seguimiento - Enero a Abril

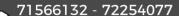
- Los estudiantes deberán tomar 2 cursos gratuitos en la plataforma de educación en línea:
 - O Curso de Emprendimiento para niños y jóvenes
 - O Curso de desarrollo de aplicaciones Android con AppInventor.
- Durante la primera semana de capacitación los estudiantes deberán elegir un problema a resolver dentro de las 3 categorías del concurso:
 - o Educación
 - Protección para la niñez
 - Salud y bienestar
- En la plataforma se asignan misiones (tareas) que los equipos deberán realizar y presentar en los eventos de seguimiento.
- Durante el periodo de capacitación, se llevarán a cabo 3 eventos de seguimiento. En función a la cantidad de participantes estos eventos se realizarán en uno o más puntos de la ciudad,:
 - O UMSA Universidad Mayor de San Andrés (zona central)
 - O UCB Universidad Católica Boliviana (zona sur)
 - O GAMEA gobierno Autónomo Municipal de El Alto (El Alto)
- Las fechas de los eventos de seguimiento son:
 - O CHECKPOINT 1: 17 de Febrero 2018
 - O CHECKPOINT 2: 10 de Marzo 2018
 - O CHECKPOINT 3: 31 de Marzo 2018
- En los eventos de seguimiento se brindará apoyo a los equipos y se otorgará un puntaje de 1 a 100 en función a las tareas realizadas y el avance de prototipo de la App.
- Es obligatoria la asistencia de los equipos a los 3 eventos de seguimiento para ver el progreso de los proyectos y garantizar que son de su propia autoría.

4. Conclusión de Etapa de Capacitación: 7 de abril 2018

- O Se entregará un certificado de participación a todos aquellos equipos que hayan terminado su capacitación online con éxito y además hayan entregado lo sgte:
 - El prototipo de la app
 - El modelo de negocios (sólo para la división Senior)









Edf. El Carmen #2549 Planta Baja, Of. 1 (Interna)



- Y un video donde explique la App
- O Los equipos que hayan cumplido con todos los requisitos mencionados además pasarán a la etapa de Clasificación

5. Anuncio de equipos finalistas - 10 de abril 2018

O Un grupo de jueces evaluará los proyectos de los equipos que hayan pasado a la etapa de Clasificación y seleccionará a 2 equipos finalistas por cada categoría.

6. Presentación Final y Premiación - 14 de abril 2018

O Los equipos finalistas presentarán su proyecto en vivo ante los jueces en el evento Final llamado Final Pitch Competition y estos seleccionarán al ganador de cada categoría en ambas divisiones (Junior y Senior)

Categorías:

Educación

El objetivo de lograr una educación inclusiva y de calidad para todos se basa en la firme convicción de que la educación es uno de los motores más poderosos y probados para garantizar el desarrollo. También aspira a proporcionar acceso igualitario a formación técnica asequible y eliminar las disparidades de género e ingresos, además de lograr el acceso universal a educación superior de calidad.

• Protección de la Niñez

El objetivo es reducir sustancialmente todas las formas de violencia y trabajar con los gobiernos y las comunidades para encontrar soluciones duraderas a los conflictos e inseguridad. El fortalecimiento del Estado de derecho y la promoción de los derechos humanos es fundamental en este proceso, así como la reducción de la trata y tráfico en niños y niñas.

• Salud y Bienestar

El objetivo es lograr una cobertura universal de salud y facilitar medicamentos y vacunas seguras y asequibles para todos. Se pueden evitar muertes con prevención y tratamiento, educación, campañas de vacunación y salud reproductiva y sexual. representando un audaz compromiso para poner fin a las epidemias de SIDA, tuberculosis, malaria y otras enfermedades contagiosas.

Premios

Se otorgará 6 premios de 450 USD (Cuatrocientos Dólares Americanos) a los ganadores en cada categoría y división como se detalla a continuación:

División Junior (10 a 14 años):

- USD 450.- 1er puesto Categoría Educación.
- USD 450.- 1er puesto Categoría Violencia contra la Niñez.
- USD 450.- 1er puesto Categoría Salud y bienestar.

División Senior (15 a 18 años):

- USD 450.- 1er puesto Categoría Educación.
- USD 450.- 1er puesto Categoría Violencia contra la Niñez.

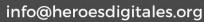


Av. 6 de Agosto, entre Pedro Salazar y Pinilla Edf. El Carmen #2549 Planta Baja, Of. 1 (Interna)



71566132 - 72254077







USD 450.- 1er puesto Categoría Salud y bienestar.

En caso de que alguna categoría no tenga equipos clasificados, es decir que no hayan cumplido con los requisitos del inciso 4 de la sección Etapas y Cronogramas, se declarará desierta y el premio de la categoría de será distribuido por igual entre las otras categorías.

Consideraciones generales

- Todas las Apps deberán ser desarrolladas durante el concurso y ser de autoría original de los equipos.
- Los participantes de la división Junior (10 a 14 años) deberán asistir a los eventos del concurso acompañados por un padre de familia o apoderado.

Información de Contacto

Página Web: www.heroesdigitales.org Email: info@heroesdigitales.com Celular o WhatsApp: 71566132

Organizan:

Elemental

Av. 6 de Agosto, entre Pedro Salazar y Pinilla Edificio "EL CARMEN" #2549 Planta baja OF. 1 (Interna).

Email: info@elementalschool.com

Celular: 71566132

Fundación IES

Zona Achumani calle 18 N° 16 Email: info@fundacionies.org Teléfono:(591-2)2146857







