

TERMINOS Y CONDICIONES | SEMANA STEAM

Semana STEAM es un concurso de proyectos presentados por equipos y enfocados en la solución de problemas reales de la sociedad actual.

A través del trabajo focalizado en una semana entera, se busca fomentar tres habilidades que se entienden indispensables desde una perspectiva integrada disciplinas STEAM, EMPRENDEDORISMO, Idioma INGLÉS.

Nota importante: Por razones de público conocimiento, Semana STEAM Edición 2020 podría desarrollarse en modalidad virtual. La resolución sobre su formato presencial o virtual será notificada por los organizadores de este evento el 30 de septiembre de 2020. Los organizadores, la Embajada de los Estados Unidos y la Universidad Tecnológica Nacional, se reservan el derecho de cambiar la modalidad (presencial o virtual), la duración del concurso, y la sede del concurso de considerarlo necesario.

I. General

- **Objetivos:**

Permitir la adquisición de una serie de conocimientos tecnológicos y científicos, aplicables al proyecto de cada alumno en particular, recibiendo observaciones precisas para la mejora del diseño del proyecto.

Brindar herramientas para fomentar el emprendedorismo, dado que un proyecto bien diseñado y creativo solo se lleva a cabo si detrás existen personas que busquen los mecanismos para su implementación y sorteen los obstáculos que se presenten.

Otorgar herramientas claves de uso del idioma inglés, no solo en lenguaje técnico sino para desenvolverse en presentaciones orales en público.

- **Concepto:** Durante una SEMANA entera, en caso de desarrollarse de manera presencial, los equipos trabajarán full time junto con mentores especialistas en tecnología, emprendedorismo e inglés para puedas mejorar tus habilidades y tu proyecto. Al final de esa semana, cada grupo deberá presentar su proyecto ante un jurado. Un único equipo será ganador.
- **Organizadores:** Semana STEAM es una iniciativa de la Embajada de los Estados Unidos y de la Universidad Tecnológica Nacional.

II. Organización

- **Etapas:** Semana STEAM está dividido en tres etapas de participación. Los interesados deberán comprometerse a contar con disponibilidad para participar en cada una de las etapas.
- **Postulación:** Es la etapa 1, momento en que los interesados se postulan a través de la plataforma web, con sus respectivos equipos y proyectos para una primera selección. De esta selección, surgirán los diez (10) proyectos formados por tres (3) personas máximo cada uno (30 participantes en total), que serán los finalistas convocados para el workshop Semana STEAM.
- **Kick-off:** Es la etapa 2, los 10 equipos finalistas serán convocados a un primer encuentro virtual entre el 15 y 16 de octubre de 2020 a modo de lanzamiento del evento y preparación. La plataforma, la fecha específica y el horario es a determinar.
- **Workshop Semana STEAM:** Etapa 3 donde los 30 participantes integrantes de los 10 proyectos finalistas deberán viajar a Buenos Aires para el desarrollo de una semana completa de trabajo intensivo en la mejora de sus proyectos y habilidades de inglés y emprendedorismo. Recibirán consejos de especialistas y profesionales de cada área. Durante la última jornada de la semana, los equipos presentarán sus proyectos frente a un jurado que decidirá quién resulta ganador.
- **Financiación:** Durante el workshop de Semana STEAM, se proporcionará para los participantes un servicio de catering, bebidas y material de trabajo.
- **Financiamiento para participantes con residencia lejana:** A aquellos participantes que resulten entre los 30 finalistas y provengan de ciudades lejanas a la sede, se les cubrirá el alojamiento y el viático necesario (aéreo o terrestre) para que cuenten con disponibilidad diaria de asistencia al workshop entero de Semana STEAM.
- **Requisitos de los participantes:** Todos los postulantes deben ser estudiantes regulares de alguna de las carreras de grado que dicta la UTN. Deben tener conocimientos básicos de idioma inglés como mínimo. Contar con disponibilidad para participar presencial o virtualmente de Semana STEAM del 30 de noviembre al 04 de diciembre, en la Ciudad de Buenos Aires. Tener disponibilidad para participar del 1er encuentro virtual que se realizará entre el 15 y el 16 de octubre.
- **Localización Sede:** Para la Edición 2020 de Semana STEAM, la sede del workshop será la Facultad Regional Buenos Aires -UTN-, Medrano 951, C1179 AAQ, Ciudad de Buenos Aires, Argentina.
- **Fechas:**
Primera inscripción de equipos y sus proyectos en la plataforma | Apertura: 10-08-2020 9.00hs - Cierre: 18-09-2020 23.59hs.
Mención de finalistas | 30-09-2020 15.00hs
Primer encuentro virtual de los 10 equipos finalistas: fecha y hora a determinar entre el 15-10-2020 y el 16-10-2020.
Workshop Semana STEAM: 30-11-2020 al 04-12-2020
Presentación de proyectos: durante la última jornada de Semana STEAM 04-12-2020.

III. Postulación & Participantes

- **Admisión:** No se ofrecen entradas a la venta. Semana STEAM se encuentra abierto a la comunidad y su participación es libre de costos monetarios. Los requisitos de los participantes se proponen en apartados siguientes
- **Requisitos de los participantes:** Todos los postulantes deben ser estudiantes regulares de alguna de las carreras de grado que dicta la UTN. Deben tener conocimientos básicos de idioma inglés como mínimo. Contar con disponibilidad para participar presencial o virtualmente de Semana STEAM. Además, tener disponibilidad para participar del 1er encuentro virtual.

- **Participantes finalistas de residencia lejana:** Los participantes de los proyectos que resulten finalistas y que provengan de ciudades lejanas a la sede deberán contar con disponibilidad para viajar desde el 29 de noviembre al 05 de diciembre de 2020.
- **Requisitos del Proyecto:** Se admite un (1) proyecto por equipo. El proyecto deberá plantear una solución eficaz a un desafío o problema concreto de la realidad. El proyecto podrá encontrarse en cualquier etapa de desarrollo: Semilla – Desarrollo – Producción – Implementación/Comercialización. El proyecto debe ser material y económicamente viable en un plazo de 12 meses. El resultado u objetivo del proyecto deberá traducirse en un beneficio específico para una comunidad local, provincial o para todo el país. El proyecto debe solucionar problemas dentro de alguna de las siguientes áreas: Inteligencia Artificial | Biología | Construcciones edilicias | Tecnologías libres de Carbono | Tecnologías de los Alimentos | Desafíos Covid-19 | Diversidad | Educación | Energía | Software | Servicios Financieros | Futuro del Trabajo | Government 2.0 | Salud/Medicina | Desempleo | Transporte | Vivienda | Realidad Virtual | Pobreza | Seguridad.
- **Edad:** Los participantes deberán ser mayores de 18 años al momento de participar en el concurso. Su edad será chequeada previamente a su participación. No hay límites de edad para postularse.
- **Múltiple participación:** Los estudiantes que se postulen en la Edición 2020 de Semana STEAM y no resultaran ganadores del concurso, no tendrán restricciones para postularse nuevamente en futuras ediciones. Participantes cuyos proyectos resulten ganadores de Semana STEAM, podrán postularse cada 2 años.
- **Equipos:** Cada equipo deberá tener un mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) integrantes.
- **Participación individual:** No se permite la participación individual.
- **Balance y diversidad:** Se asegura el balance de género en los participantes para comprometernos con la equidad del concurso. Se incentiva la participación de toda la comunidad sin discriminación de género, edad, religión o etnia.
- **Balance disciplinar:** Se asegura el balance de disciplinas en los proyectos de los participantes para comprometernos con la mayor amplitud de áreas del saber posibles. Motivamos a los participantes a presentar proyectos innovadores y disruptivos.
- **Postulaciones:** Todas las postulaciones deberán realizarse a través del sitio <http://www.masinternacional.utn.edu.ar>. No se tendrán en cuenta las postulaciones realizadas a través de otros formatos o plataformas.
- **Presentación:** Todos los integrantes de los equipos seleccionados para participar de Semana STEAM deberán presentarse personalmente del 30 de noviembre al 04 de diciembre de 2020 para el desarrollo de workshop. Solo se admitirá una (1) inasistencia del equipo completo (o de alguno de sus integrantes) durante la Semana STEAM. Los equipos (o integrantes) que se ausenten más de una (1) vez serán descalificados para la etapa final.
- **Proyectos:** Cada equipo deberá traer su proyecto en el mismo estado de desarrollo que en el momento de la postulación en la plataforma. Deberán contar con sus prototipos, diseños, planos, etc. para trabajar durante el workshop. Además, se proporcionará material gráfico de trabajo y plataformas audiovisuales de acuerdo con los recursos disponibles por la organización.
- **Contenido:** Los presentadores no pueden dar charlas con una agenda política o religiosa difamatoria. Semana STEAM tiene la ambición de promover el saber y el conocimiento a través de la ciencia, la innovación y el desarrollo.

IV. Equipos Finalistas

- **Participantes:** Son las personas que resultan seleccionadas de la primera etapa de evaluación tras su postulación en la plataforma web.
- **Cantidad:** Tras la postulación en la plataforma web, se seleccionarán diez (10) proyectos, presentados por equipos. Cada equipo puede presentar un (1) proyecto y tendrá tres (3) participantes como máximo. Resultan 30 participantes finalistas.
- **Viáticos y alojamiento:** Los participantes de los proyectos que resulten finalistas y que provengan de ciudades lejanas a la sede, recibirán los fondos correspondientes para su pasaje aéreo/terrestre y alojamiento para el período de trabajo de Semana STEAM, y deberán contar con disponibilidad para viajar desde el 29 de noviembre al 05 de diciembre de 2020.
- **Cancelación:** Los que resulten finalistas y deban cancelar su participación en Semana STEAM, deberán informarlo por escrito a los organizadores, para que puedan ser reemplazados por otro equipo.
- **Asistencia:** Los participantes de equipos finalistas se comprometen a participar del Kick-off Virtual y del workshop Semana STEAM en las fechas mencionadas en el apartado II. Organización/ Fechas.

V. Jurado & Evaluación

- **Tamaño:** El jurado estará compuesto por un mínimo de 5 personas pertenecientes a diversas instituciones públicas, privadas, nacionales o internacionales. Se asegura la diversidad y prestigio de los jurados evaluadores.
- **Presidente del Jurado:** Si el jurado falla en determinar un ganador en primera instancia, el presidente del jurado moderará la discusión hasta que la decisión sea tomada.
- **Criterio:** El Jurado evalúa de acuerdo con los siguientes criterios: **a)** Factor de Innovación (cuan innovadora es la idea propuesta), **b)** Relevancia/Impacto (cuan relevante es la idea y el proyecto para la sociedad) y **c)** Estructura de la Propuesta/Performance (cuan convincente fue la propuesta y la presentación).

VI. Equipo ganador de etapa final

- **Equipo ganador:** Solo UN (1) equipo podrá ser ganador en la instancia final de Semana Steam y será acreedor del premio del certamen.
- **Dote del Premio:** Para la Edición 2020 de Semana Steam, el premio se compone de una suma monetaria de USD 5.000 (o su equivalencia en pesos argentinos) y una asesoría sobre la planificación comercial y financiera de su proyecto.

- **Plazos de desembolso:** El fondo total del premio se acreditará en una cuenta bancaria argentina especificada por los integrantes del equipo ganador. El giro de los fondos no se efectuará en una única vez y en un único monto, sino que se efectuará en los plazos y montos acordados con los organizadores, y según el equipo ganador especifique en el informe final que elaborará junto con un asesor comercial y financiero de proyectos, asignado por la organización de Semana STEAM.
- **Uso del Premio:** El monto de dinero entregado como premio al equipo ganador debe ser utilizado como inversión en el desarrollo/implementación del proyecto. Posterior al evento Semana STEAM, el equipo ganador deberá presentar un plan financiero y de flujo de fondos. Tendrá también que firmar un acuerdo con el o los organizadores donde se estipulen claramente qué uso o fines se le podrá dar a esos fondos. También se establecerá un cronograma de informes que el equipo ganador deberá presentar a los organizadores para dar cuenta de los avances de su proyecto.
- **Restricciones:** Se restringe el uso del premio para uso personal de los participantes del equipo ganador o cualquier otro destino que no sea relacionado directamente al desarrollo/implementación del proyecto presentado por el equipo ganador.

VII. Anti-corrupción & anti-plagio

- **Anti-corrupción:** Semana STEAM condena todas las formas de corrupción. Si se verifican posibles casos de comportamientos corruptos, los organizadores se reservan el derecho de revocar la participación de cualquier interesado.
- **Anti-plagio:** Semana STEAM condena todas las formas de plagio de autor. Si se verifican posibles casos de plagio, copia de prototipos o similar, los organizadores se reservan el derecho de revocar la participación de cualquier interesado.

VIII. Uso de nombres & logos

- **Logo:** Solo se autoriza la aplicación del logo Semana STEAM en los materiales y piezas de comunicación elaborados para uso de los participantes.
- **Restricción:** Queda prohibida la utilización del nombre y logo de Semana STEAM y de las instituciones organizadoras, para uso individual de participantes, jurados, mentores, etc.

IX. Fotografía & video

- **Licencia:** Los participantes de Semana STEAM acceden a ser fotografiados y filmados durante la semana de trabajo de Semana STEAM y otras situaciones relacionadas al concurso. Los participantes acuerdan que el registro fotográfico puede ser reproducido en plataformas virtuales y materiales gráficos.
- **Entrega:** Los organizadores se reservan el derecho de compartir todo material fotográfico o audiovisual generado por estos durante la Semana STEAM y en toda instancia del programa previa o posterior al workshop, ya sea que este material haya sido capturado de manera presencial o de manera virtual.

XI. Informe del equipo ganador

- **Reporte:** El equipo ganador se compromete a enviar dos informes sobre el avance de desarrollo/implementación y la utilización del dinero recibido como premio para inversión. El primer informe deberá ser entregado antes del 31-05-2021 y el segundo, antes del 30-10-2021. Los organizadores de Semana STEAM quedan a disposición para asistir a los ganadores en el desarrollo de los proyectos posterior al evento Semana STEAM y en la elaboración de los informes.
- **Asistencia:** Un asesor asignado por los organizadores de Semana STEAM será supervisor durante la semana siguiente al workshop para elaborar un plan de avance del proyecto con sus respectivas actividades y etapas. El desembolso del dinero del premio estará supeditado al plan elaborado en esa instancia
- **Contactos:** Los informes deberán ser enviados a semana.steam@utn.edu.ar

Estos Términos y Condiciones aplican a todos los involucrados en la participación de Semana STEAM.

Por cualquier pregunta relacionada con estos Términos y Condiciones, puede dirigirse por correo electrónico a semana.steam@utn.edu.ar

Se solicita a todos los participantes la firma del presente documento.

Por la presente, confirmo entender y aceptar los Términos y Condiciones enumerados anteriormente.

Nombre y Apellido del participante

Título del Proyecto

Fecha

Firma