

CONCURSO

# CREA 3.0

"Innovadores STEAM"

9NA EDICIÓN

Bases del concurso

**3RA CATEGORÍA**  
(4to y 5to grado de secundaria)

*"Desarrollo de una APP  
para preservar la salud  
empleando las TIC"*



CONCURSO

# CREA 3.0

“Innovadores STEAM” **9NA EDICIÓN**



**Título:** Desarrollo de una APP para preservar la salud empleando las TIC

**Público objetivo:** Dirigido a estudiantes de 4to y 5to de secundaria de colegios nacionales y privados.



## OBJETIVOS E INVERSIÓN

### Objetivo general:

El concurso tiene como objetivo presentar una **APP en mejora de la salud** integrando el enfoque STEAM (ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas) cuya finalidad es la resolución de problemas y la independencia de los estudiantes en pos de hacer del aula una comunidad de aprendizaje.

### Objetivos específicos:

- Resolver un problema relacionado con la salud a través de diseños creativos empleando tecnología.
- Promover en los y las estudiantes, la oportunidad de plantear y crear soluciones innovadoras a problemas actuales relacionados con la salud.
- Crear una APP a favor del ámbito de la salud desde la aplicación de la ingeniería electrónica, mecatrónica, biomédica y mecánica empleando recursos TIC.

### Inversión

- *Colegios en convenio:* Incluido en el convenio
- *Colegios invitados:*  
Colegios Nacionales: S/. 75 por equipo  
Colegios Privados: S/. 150 por equipo





## CONVOCATORIA AL CONCURSO

- Se invita al personal directivo, coordinadores, docentes y estudiantes de las Instituciones educativas a la presentación Virtual el [día 3 de agosto del 2023 a las 5:00 pm](#) para dar a conocer el enfoque **Steam** que será la estructura principal del concurso CREA.
- Las instituciones educativas interesadas en participar en el concurso podrán inscribirse a través del siguiente link: <https://forms.gle/Jq8UAUFFTw6FyPf3A>
- Los equipos deben ser conformados por tres (3) alumnos y un (1) docente acompañante.
- Cada equipo deberá constituirse por alumnos del mismo grado o diferentes grados y de acuerdo a su categoría.
- Los equipos deberán ser liderados por un docente, de cualquier área curricular.
- El docente será el encargado de guiar y trabajar con los alumnos la construcción del proyecto y sólo podrá asesorar a un grupo del concurso por cada categoría.
- Cada Institución Educativa podrá inscribir, como máximo, tres (3) equipos por categoría.
- Los equipos conformados deberán identificarse con un nombre relacionado al objetivo y temática del concurso





## PRODUCTOS A ENTREGAR

### Entrega del primer trabajo

#### Presentación de un video explicativo

Cada grupo participante debe realizar un video utilizando una herramienta TIC que contenga las tres primeras etapas del enfoque Steam:

**Entiende:** Presenta el tema de salud seleccionado, identificando las causas que lo originan y sus consecuencias.

**Imagina:** Identifica soluciones viables y factibles del problema de salud seleccionado.

**Diseña:** Plantea una hipótesis de trabajo a partir de la solución que se ha propuesto para resolver el problema.

- El video explicativo debe subirse al drive de INFOPUCP. El link se compartirá a cada grupo participante una semana antes. Fecha de entrega: [18 de septiembre de 2023](#).
- La presentación del video explicativo será revisada por un jurado especialista; seleccionando así los 10 mejores trabajos.
- Los grupos seleccionados serán notificados por correo a las Instituciones Educativas. Además, serán publicados en la página Web y en el Facebook de INFOPUCP el [25 de septiembre de 2023](#).
- Si el jurado encuentra trabajos iguales, los grupos participantes quedan descalificados inmediatamente, sin lugar a reclamo.
- No se aceptarán trabajos fuera de fecha.
- El grupo que no presente su trabajo queda descalificado.
- El tiempo de duración del video explicativo es de máximo 3 minutos.
- El video debe evidenciar el nombre del equipo y de los integrantes.
- El desarrollo de un APP en mejora de la salud empleando las TIC debe ser original, innovador, creativo e inédito. Si el jurado encuentra que el producto se encuentra con derechos de autor o de venta al público, el equipo queda descalificado.





### Criterios de evaluación del video explicativo

Ítems	5	4-3	2-1	0
<b>Entiende:</b> Presenta el tema de salud seleccionado, identificando las causas que lo originan y sus consecuencias.				
<b>Imagina:</b> Identifica soluciones viables y factibles del problema de salud seleccionado.				
<b>Diseña:</b> Plantea una hipótesis de trabajo a partir de la solución que se ha propuesto para resolver el problema planteado y esta debe ser original, innovador, creativo e inédito.				
Se evidencia el nombre del equipo, el de los integrantes y el tiempo máximo de tres minutos.				
<b>TOTAL</b>				





## Entrega del segundo trabajo

### Presentación del modelo Canvas

Los grupos clasificados deben presentar el desarrollo de su aplicativo bajo el modelo Canvas empleando una herramienta TIC. En esta segunda entrega cada equipo participante **estará a cargo de un Coach** quién los apoyará en las siguientes etapas.

### Construye

- Presentación del nombre de la empresa y elaboración del logo empleando una herramienta TIC.
- Modelo Canvas:
  - o Aliados claves
  - o Actividades claves
  - o Recursos claves
  - o Propuesta de valor
  - o Relación con los clientes
  - o Canales
  - o Segmentos de clientes
  - o Estructura de costos
  - o Flujo de ingreso
- Cada punto del modelo Canvas se debe incorporar un recurso multimedia que sustente el texto. (Estos pueden ser fotos, videos u otro que se crea conveniente).
- Estos recursos multimedia pueden estar incluidos dentro del mismo Canvas o a través de link como un enlace externo.

### Modelo:



Extraído de:

<https://www.crehana.com/blog/negocios/ejemplos-de-modelo-canvas/>





## Prueba

- El equipo participante presentará a su coach, el logo, el modelo Canvas de su proyecto y el avance de su aplicativo en mejora de la salud con la herramienta TIC seleccionada. Ellos analizarán si la solución al problema y el recurso que están planteando es factible o si requiere de algún ajuste final.
- Los diez (10) grupos semifinalistas deben subir su modelo Canvas al drive de INFOPUCP. Fecha de entrega: 9 de octubre de 2023. (No habrá prórroga)
- El modelo Canva debe ser de autoría propia.
- Si el jurado especialista encuentra copia, el grupo queda descalificado inmediatamente, sin lugar a reclamo.
- El grupo que no presente el modelo Canvas queda descalificado.
- No se aceptarán narrativas gráficas fuera de fecha.
- La narrativa gráfica debe tener como máximo 20 viñetas.
- Los trabajos serán revisados por un jurado especialista; seleccionando así los 5 mejores trabajos.
- Los cinco grupos seleccionados serán notificados por correo a las Instituciones Educativas. Además, serán publicados en la página Web y en el Facebook de INFOPUCP el 16 de octubre de 2023.





## Criterios de evaluación del modelo Canvas

Criterios de evaluación		2	1	0
Construye	El equipo participante presenta el desarrollo de su aplicativo en mejora de la salud acorde con todos los puntos del modelo Canvas.			
	En el modelo Canvas se evidencian los aliados, actividades y recursos claves.			
	En el modelo Canvas se evidencian la propuesta de valor, relación y segmentos de clientes.			
	En el modelo Canvas se evidencian los canales de comunicación.			
	En el modelo Canvas se evidencian la estructura de costos y flujo de ingreso.			
	El modelo Canvas es ordenado y entendible.			
	En el modelo Canvas se visualiza la integración de recursos multimedia.			
Prueba	En el modelo Canvas se visualiza la participación del equipo y el coach.			
	En el modelo Canvas se visualiza el avance del proyecto tecnológico innovador.			
	En el modelo Canvas se visualiza la participación de los alumnos.			
<b>TOTAL</b>				

### Entrega del trabajo Final

#### Desarrollo de una aplicación en mejora de la salud

##### Mejora

El equipo participante realiza las adaptaciones sugeridas por su coach y sustentarán su trabajo ante un jurado especialista en la Pontificia Universidad Católica del Perú.





- Los 5 grupos finalistas deben subir el desarrollo de la programación y el aplicativo al drive de INFOPUCP. Fecha de entrega: 23 de octubre del 2023. (No habrá prórroga).
- Si el jurado especialista encuentra proyectos iguales, el grupo queda descalificado inmediatamente, sin lugar a reclamo.
- El grupo integrante debe presentar el desarrollo de la programación y el aplicativo en mejora de la salud empleando las TIC.
- No se aceptarán proyectos fuera de fecha.
- La Sustentación y premiación se realizará el 27 de octubre del 2023 en las instalaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

### Criterios de evaluación

Criterios de evaluación		2	1	0
Mejora	El aplicativo brinda la solución al problema planteado.			
	El aplicativo innovador es factible de ser implementado.			
	El aplicativo presenta una idea novedosa y única, que no ha sido muy explorada o implementada anteriormente.			
	El aplicativo genera cambios positivos en la comunidad.			
	El aplicativo tiene potencial de perdurar en el tiempo y mantener su impacto positivo a largo plazo.			
	El equipo integrante presenta un manual guía para ejecutar el programa.			
Del uso de herramientas tecnológicas	La elección de la herramienta TIC es adecuada para la realización del aplicativo.			
	El aplicativo es visiblemente agradable al usuario final.			
	El aplicativo es amigable con el usuario final.			
	El aplicativo cumple con el criterio de funcionalidad.			
<b>TOTAL</b>				





## PREMIOS A ENTREGAR

Se premiará a los 3 miembros de cada equipo y al docente participante, según la siguiente lista:

 <b>PRIMER PUESTO</b>	<p><b>Alumnos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gift Card por 1500 soles por el equipo</li> <li>• 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2024</li> <li>• Kit de Souvenir de INFOPUCP</li> <li>• Diploma de reconocimiento.</li> </ul>
	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gift Card por 500 soles</li> <li>• 1 Beca para cursos de INFOPUCP</li> <li>• Kit de Souvenir de INFOPUCP</li> <li>• Diploma de reconocimiento.</li> </ul>
	<p><b>Institución educativa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diploma de reconocimiento.</li> <li>• 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2024 para sus docentes y alumnos</li> <li>• 5% de descuento en Convenio Educativo 2024 (no acumulable)</li> </ul>





 <p><b>SEGUNDO PUESTO</b></p>	<p><b>Alumnos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gift Card por S/ 900 soles por el equipo</li> <li>• 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2024</li> <li>• Kit de Souvenir de INFOPUCP</li> <li>• Diploma de reconocimiento.</li> </ul>
	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gift Card por 300 soles</li> <li>• 1 Beca para cursos de INFOPUCP</li> <li>• Kit de Souvenir de INFOPUCP</li> <li>• Diploma de reconocimiento.</li> </ul>
	<p><b>Institución educativa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diploma de reconocimiento.</li> <li>• 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2024 para sus docentes y alumnos.</li> <li>• 4% de descuento en Convenio Educativo 2024 (no acumulable)</li> </ul>

 <p><b>TERCER PUESTO</b></p>	<p><b>Alumnos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gift Card por S/ 600 soles por equipo</li> <li>• 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2024</li> <li>• Kit de Souvenir de INFOPUCP</li> <li>• Diploma de reconocimiento.</li> </ul>
	<p><b>Docente y Couch:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gift Card por S/200 soles</li> <li>• 1 Beca para cursos de INFOPUCP</li> <li>• Kit de Souvenir de INFOPUCP</li> <li>• Diploma de reconocimiento.</li> </ul>
	<p><b>Institución educativa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diploma de reconocimiento.</li> <li>• 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2024 para sus docentes y alumnos.</li> <li>• 3% de descuento en Convenio Educativo 2024 (no acumulable)</li> </ul>

