

# Proyecto de trabajo para promociones: Take it by La Cato

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS - MARKETING  
CARLOS MENESES - UMKT

## Contenido

### Contenido

<b>1. OBJETIVO</b> .....	2
<b>2. REQUISITOS E INSCRIPCIÓN</b> .....	2
2.1. Requisitos mínimos.....	2
<b>3. MECÁNICA DE LA COMPETENCIA Y PUNTUACIÓN</b> .....	3
3.1. Proyectos – equipos.....	3
3.2. Desafíos individuales y de promoción.....	4
3.3. Tabla de puntaje de proyectos y desafíos: .....	5
3.4. Cronograma de ejecución del concurso .....	6
<b>4. PROYECTOS</b> .....	7
4.1. Reciclaje.....	8
4.2. Eficiencia energética .....	9
4.3. Accesibilidad en espacios públicos .....	10
4.4. Sembrando futuro .....	11
<b>5. EVALUACIÓN</b> .....	12
<b>6. PREMIACIÓN</b> .....	13
6.1. Premios y categorías para los equipos ganadores de los proyectos .....	13
<b>7. NORMAS DE LA COMPETENCIA</b> .....	14

## TAKE IT BY LA CATO

### Concurso de proyectos de Aprendizaje Basado en Proyectos - ABP

#### 1. OBJETIVO

El objetivo principal es fomentar la participación de estudiantes de la promoción 2023 en un proyecto de impacto social a través de una competición dinámica y educativa basada en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos - ABP. Por esta razón se presentan los objetivos secundarios de la propuesta:

- Desarrollar proyectos con impacto social que contribuyan a la comunidad, y recibir formación por parte de la UCB en las diferentes temáticas.
- Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo entre los estudiantes.
- Promover la dimensión humana de las interacciones educativas.

#### 2. REQUISITOS E INSCRIPCIÓN

**A partir del lunes 3 de abril**, los colegios podrán inscribir a su(s) equipo(s) con el(los) proyecto(s) de su preferencia; se tendrá como opción cinco proyectos ya definidos para su elección. **La fecha límite de inscripción será hasta el viernes 28 de abril de 2023.**

**Cada equipo estará conformado por 5 estudiantes y no existe un límite de equipos a registrar.** Sin embargo, es importante recalcar que **un estudiante solo puede pertenecer a un equipo** y no estar en diferentes equipos al mismo tiempo.

Para la inscripción, cada colegio deberá **enviar el acuerdo firmado por su director(a)** (ver anexos), indicando la cantidad de equipos, el o los proyectos elegidos y el nombre de cada equipo. Por otro lado, el monto simbólico de inscripción será de 1 Bs. por unidad educativa.

Adjunto al documento mencionado, deberán enviar la lista de los integrantes de la promoción (nombre completo, C.I. y número de celular) para la debida verificación de que todo participante pertenece a sexto de secundaria de la unidad educativa, además de que los datos servirán como aval para la participación en los desafíos personales y de promoción.

Al final de la competencia, todos los participantes obtendrán su certificado, sin embargo, solo los ganadores tendrán su premiación.

##### 2.1. Requisitos mínimos.

Los integrantes de los equipos a concursar deben ser estudiantes regulares del colegio y pertenecer a 6.º de secundaria.

### 3. MECÁNICA DE LA COMPETENCIA Y PUNTUACIÓN

Cada etapa o desafío tendrá una puntuación máxima asignada, traducida en CATO COINS. Los CATO COINS (CC's) son monedas virtuales que pueden ser acumuladas de manera individual o colectiva.

La capacitación del desarrollo de las etapas del proyecto y la evaluación parcial y total de los mismos estarán a cargo de "Mentores UCB" asignados para cada proyecto, los mentores son docentes tiempo completo y/o medio tiempo de cada departamento con la experiencia necesaria para capacitar, hacer el seguimiento y evaluación de los proyectos.

El puntaje de cada promoción y equipo se mostrará de manera permanente en nuestra página web, la actualización se realizará después de cada evaluación determinada en el cronograma de ejecución del concurso.

Se publicarán las siguientes tablas de calificación:

- Puntajes obtenidos por el equipo en cada etapa de evaluación del proyecto que hayan escogido.
- Acumulación de CATO COINS por promoción que contempla la sumatoria de las defensas de los avances de proyectos y los desafíos
- Acumulación de CATO COINS por desafíos individuales.

#### 3.1. Proyectos – equipos.

Se utilizará un enfoque de juego de rol, donde los equipos asuman el papel de una organización sin fines de lucro que busca resolver un problema social, cada equipo deberá tener un nombre que lo identifique.

Se ofrecerá mentoría y capacitación por parte de la Universidad Católica Boliviana sede Cochabamba para los equipos participantes, para explicar y calificar cada una de las fases de desarrollo del proyecto.

Estos equipos visitarán la U.C.B. Sede Cochabamba para dichas capacitaciones y la defensa de las etapas de sus proyectos.

Cada proyecto tendrá una rúbrica de evaluación acorde a cada etapa, logrando una sumatoria de 100 Pts.

- 1.<sup>a</sup> ETAPA (15 Pts) = (150 CC's)
- 2.<sup>a</sup> ETAPA (15 Pts) = (150 CC's)
- 3.<sup>a</sup> ETAPA (15 Pts) = (150 CC's)
- 4.<sup>a</sup> ETAPA (15 Pts) = (150 CC's)
- Presentación FINAL (40 Pts) = (400 CC's)

El proyecto se deberá presentar como producto final en un documento, y se evaluarán aspectos como la presentación, originalidad, la claridad de la exposición, la coherencia y la viabilidad del proyecto.

Si algún equipo no logra clasificar o llegar a la final, tendrá la opción de canjear sus CATO COINS por souvenirs que se encuentran en un catálogo publicado en la página web.

En caso de empate de dos o más equipos, o de dos o más promociones, se desarrollará la actividad de **“búsqueda del tesoro mediante acertijos de contenido académico”** en los predios de la universidad para definir al equipo ganador.

### 3.2. Desafíos individuales y de promoción.

Para motivar la participación de los demás estudiantes de la promoción se desarrollarán desafíos individuales y de promoción acorde a las etapas de los proyectos, mediante diferentes concursos en redes sociales que ayudarán a sumar CATO COINS para canjearlos por sus premios individuales y sumar puntos para las promociones.

Los CATO COINS acumulados en los desafíos individuales serán canjeados por souvenirs que podrá elegirse de un catálogo que estará disponible en la página web del concurso.

Los CATO COINS acumulados en los desafíos de promoción serán sumados en la tabla clasificatoria para ver cuál promoción será la ganadora de los premios que estarán publicados en la página web del concurso.

Cada desafío tendrá una dinámica de participación y selección automatizada para indicar los ganadores de los puntajes:

- 1.<sup>a</sup> ETAPA
  - 1.er Desafío individual= 80 CC's
  - 2.º Desafío de promoción= 150 CC's
- 2.<sup>a</sup> ETAPA
  - 1.er Desafío individual= 120 CC's
  - 2.º Desafío de promoción= 250 CC's
- 3.<sup>a</sup> ETAPA
  - 1.er Desafío individual= 130 CC's
  - 2.º Desafío de promoción= 250 CC's
- 4.<sup>a</sup> ETAPA
  - 1.er Desafío individual= 170 CC's
  - 2.º Desafío de promoción= 350 CC's

La realización de los desafíos individuales y de promoción serán realizados por actividades específicas de la plataforma “Easy Promo App”:

- **Desafío individual:** Mediante plataforma de RRSS para canje de souvenirs.
  - Concurso de fotos para la primera y segunda etapa del 12 de mayo al 9 de junio. La dinámica del desafío se publicará en la

página web y redes sociales del mismo una semana antes del lanzamiento.

- Concurso de Instagram para la tercera y cuarta etapa del 24 de julio al 13 de octubre. La dinámica del desafío se publicará en la página web y redes sociales del mismo una semana antes del lanzamiento.
- **Desafío de promoción:** Mediante plataforma de RRSS.
  - Concurso de video para la primera y segunda etapa del 12 de mayo al 9 de junio. La dinámica del desafío se publicará en la página web y redes sociales del mismo una semana antes del lanzamiento.
  - Concurso multijuego para la tercera y cuarta etapa del 24 de julio al 13 de octubre. La dinámica del desafío se publicará en la página web y redes sociales del mismo una semana antes del lanzamiento.

### 3.3. Tabla de puntaje de proyectos y desafíos:

Etapa de proyecto	Puntuación CC's	Desafío individual	Puntuación CC's	Desafío de promoción	Puntuación
1ra. Etapa	150	1ra. Etapa	80	1ra. Etapa	150
2da. Etapa	150				
3ra. Etapa	150	2da. Etapa	120	2da. Etapa	250
4ta. Etapa	150	3ra. Etapa	130	3ra. Etapa	250
Defensa final	400	4ta. Etapa	170	4ta. Etapa	350
<b>Total</b>	<b>1.000</b>		<b>500</b>		<b>1.000</b>

### 3.4. Cronograma de ejecución de la competencia.

Actividad	Plazo de entrega
Presentación y Convocatoria del concurso.	30 de marzo al 28 de abril. Lugar: Auditorio Principal UCB.
Capacitación por parte de los Mentores UCB a los equipos.	8 al 12 de mayo. Lugar: Auditorio Principal UCB.
<b>PRIMERA ETAPA</b>	
Diagnóstico, análisis de contexto y del entorno social por parte de los equipos.	12 de mayo al 2 de junio. Trabajo de campo.
Presentación de avances, reunión con los mentores para revisión, retroalimentación y explicación de la siguiente fase. (Metodología sugerida PechaKucha) 15 minutos máximo por equipo.	5 de junio al 9 de junio. Lugar: Auditorio Principal UCB.
<b>SEGUNDA ETAPA</b>	
Desarrollo del proyecto	12 de junio al 3 de julio. Trabajo de campo.
<b>Descanso pedagógico 3 al 14 de julio</b>	
Presentación de avances, reunión con los mentores para revisión, retroalimentación y explicación de la siguiente fase. (Metodología sugerida PechaKucha) 15 minutos máximo por equipo	17 de julio al 21 de julio. Lugar: Auditorio Principal UCB.
<b>TERCERA ETAPA</b>	
Taller de herramientas para la difusión	24 al 28 de julio. Lugar: Auditorio Principal UCB.
Planificación y elaboración de difusión del proyecto	31 de julio al 25 agosto. Trabajo de campo.
Presentación de avances, reunión con los mentores para revisión, retroalimentación y explicación de la siguiente fase. (Metodología sugerida PechaKucha) 15 minutos máximo por equipo	28 de agosto al 1 de septiembre. Lugar: Auditorio Principal UCB.

<b>CUARTA ETAPA</b>	
Taller de elaboración de prototipos y productos	4 al 8 de septiembre Lugar: Auditorio Principal UCB.
Elaboración de prototipos y productos finales del proyecto.	11 de septiembre al 6 de octubre. Trabajo de campo.
Última presentación de avances, reunión con los mentores para revisión, retroalimentación y explicación de la siguiente fase. (Metodología sugerida PechaKucha) 15 minutos máximo por equipo	9 al 13 de octubre. Lugar: Auditorio Principal UCB.
<b>ETAPA FINAL</b>	
Taller opcional de presentaciones dinámicas y defensas de proyectos	16 al 20 de octubre. Lugar: Auditorio Principal UCB.
Defensa y exposición final del proyecto	23 de octubre al 31 de octubre. Trabajo de campo.
<b>Premiación</b>	<b>Lunes 13 de noviembre al 17 de noviembre (tentativo)</b> <b>Lugar: Auditorio Principal UCB.</b>

Todas las actividades desarrolladas en la UCB serán registradas en video y fotografía que posteriormente serán publicadas en los canales de comunicación oficiales de la universidad. Las actividades que se desarrollarán en el trabajo de campo (colegio u otros espacios) podrán ser registradas por los estudiantes para la participación de los desafíos individuales y/o de promoción.

#### 4. PROYECTOS

<b>Proyecto de impacto social</b>	<b>Enfoque de Carreras profesionales</b>	<b>Ideas centrales o importantes</b>	<b>Beneficios para la sociedad</b>
<b>I. Reciclaje</b>	Ciencias exactas e ingenierías	Elaboración de un plan para el reciclaje de materiales en las instituciones educativas, empresas y hogares.	Reducción de la contaminación y preservación del medio ambiente.



<b>Proyecto de impacto social</b>	<b>Enfoque de Carreras profesionales</b>	<b>Ideas centrales o importantes</b>	<b>Beneficios para la sociedad</b>
<b>II. Eficiencia energética</b>	Ciencias exactas e ingenierías	Diseño e implementación de medidas para mejorar la eficiencia energética en hogares y empresas.	Reducción del consumo de energía y disminución de la emisión de gases contaminantes.
<b>III. Accesibilidad en espacios públicos.</b>	Ciencias sociales y humanas	Diseño e implementación de medidas para mejorar la accesibilidad en espacios públicos.	Mejora de la calidad de vida de las personas con discapacidad y fomento de la inclusión social.
<b>IV. Sembrando Futuro</b>	Administración, economía y finanzas.	<p>Eficiencia en la gestión de recursos y finanzas de las empresas.</p> <p>Desarrollo de estrategias y planes de negocio sostenibles y rentables.</p> <p>Innovación y adaptación a los cambios constantes del mercado y la economía.</p>	<p>Generación de empleo y crecimiento económico.</p> <p>Mejora de la calidad de vida y bienestar de las comunidades a través de la inversión social y el desarrollo de proyectos sostenibles.</p> <p>Contribución al desarrollo económico y social del país.</p>
<b>V. Campaña de prevención de enfermedades.</b>	Ciencias de la salud	Elaboración de una campaña de prevención de enfermedades a través de la educación y el fomento de hábitos saludables.	Reducción del impacto de enfermedades y mejora de la calidad de vida de la población.

A continuación, se detallan los proyectos con su estructura, sus tareas principales, sus tareas secundarias y los desafíos para ganar los “Cato Coins”.

#### 4.1. Reciclaje

##### 4.1.1. Introducción:

- El objetivo principal de este proyecto es concientizar a las personas sobre la importancia del reciclaje para la reducción de la contaminación y preservación del

medio ambiente. Para ello, se trabajará en la elaboración de un **plan de reciclaje de materiales en instituciones educativas, empresas y hogares.**

#### 4.1.2. Objetivos:

- Fomentar la cultura del reciclaje en la comunidad.
- Reducir la cantidad de residuos que se depositan en los vertederos.
- Generar una cultura de responsabilidad y cuidado ambiental.

#### 4.1.3. Tareas principales:

- Diseñar un plan de reciclaje que incluya los materiales que se pueden reciclar y los puntos de recolección.
- Implementar campañas de concientización sobre la importancia del reciclaje y su impacto en el medio ambiente.
- Coordinar con las instituciones educativas, empresas y hogares para la implementación del plan de reciclaje.
- Monitorear el progreso del plan de reciclaje y realizar ajustes en caso de ser necesario.

#### 4.1.4. Tareas secundarias:

- Elaborar y distribuir material educativo sobre el reciclaje.
- Realizar seguimiento a los puntos de recolección para garantizar su eficacia.
- Realizar capacitaciones sobre cómo separar los materiales reciclables.
- Coordinar con empresas recicladoras para la disposición adecuada de los materiales reciclables.

### 4.2. Eficiencia energética

#### 4.2.1. Introducción

- En la actualidad, la eficiencia energética es un tema prioritario para garantizar un desarrollo sostenible. La colaboración de diferentes áreas puede generar soluciones efectivas para la reducción del consumo de energía y disminución de la emisión de gases contaminantes. **Es por esa razón que se debe diseñar un plan para mejorar la eficiencia energética en hogares y empresas.**

#### 4.2.2. Objetivos

- Identificar las principales fuentes de consumo de energía en hogares y empresas y evaluar su impacto en el medio ambiente.
- Diseñar medidas para mejorar la eficiencia energética en hogares y empresas, reduciendo su consumo de energía y emisiones de gases contaminantes.
- Generar conciencia sobre la importancia de la eficiencia energética y su relación con la sostenibilidad del planeta.

#### 4.2.3. Tareas principales

- Realizar un diagnóstico del consumo de energía en hogares y empresas, identificando las principales fuentes de consumo y las oportunidades de mejora.
- Diseñar soluciones para mejorar la eficiencia energética en hogares y empresas, tales como la implementación de sistemas de energía renovable, la instalación de equipos de bajo consumo y la optimización del uso de la energía.

- Desarrollar un plan de implementación detallado, estableciendo plazos, responsables y recursos necesarios para llevar a cabo las medidas diseñadas.

#### 4.2.4. Tareas secundarias

- Coordinación de reuniones y actividades con el equipo involucrado en el proyecto.
- Propuesta de recursos necesarios para la implementación de las soluciones, como presupuesto, personal y materiales.
- Comunicación y negociación con los dueños de hogares y empresas para la información y educación sobre la propuesta de las soluciones diseñadas.

### 4.3. Accesibilidad en espacios públicos

#### 4.3.1. Introducción

- La accesibilidad en espacios públicos es un tema de gran importancia para garantizar la inclusión social de todas las personas, independientemente de sus capacidades. La colaboración de diferentes áreas, puede generar soluciones efectivas para mejorar la accesibilidad en espacios públicos. **Se pretende realizar un diseño y propuesta de un plan que permita entender las medidas que mejoren la accesibilidad en espacios públicos.**

#### 4.3.2. Objetivos

- Identificar las barreras arquitectónicas, tecnológicas, educativas, de comunicación, información y otros, que limitan la accesibilidad en espacios públicos.
- Diseñar soluciones para mejorar la accesibilidad en espacios públicos, tales como la instalación de rampas, elevadores, señalizaciones en braille, sonidos incorporados, entre otras para mejorar la accesibilidad.
- Proponer la forma de implementación y evaluación de la efectividad de las medidas diseñadas, además de generar conciencia sobre la importancia de la accesibilidad y la inclusión social.

#### 4.3.3. Tareas principales

- Realizar un diagnóstico de la accesibilidad en espacios públicos, identificando las barreras arquitectónicas, tecnológicas, educativas, de comunicación, información y otras.
- Diseñar soluciones para mejorar la accesibilidad en espacios públicos, tomando en cuenta las necesidades de las personas con discapacidad o capacidades diferentes.
- Desarrollar un plan de implementación detallado, estableciendo plazos, responsables y recursos necesarios para llevar a cabo las medidas diseñadas.
- Proponer el plan de implementación de las medidas diseñadas, su difusión y posterior evaluación de su efectividad, midiendo la accesibilidad y la satisfacción de los usuarios antes y después de la implementación de las soluciones.

#### 4.3.4. Tareas secundarias

- Coordinación de reuniones y actividades con el equipo involucrado en el proyecto.
- Propuesta de recursos necesarios para la implementación de las soluciones, como presupuesto, personal y materiales.
- Comunicación y negociación con las autoridades locales y la comunidad en general para la implementación de las soluciones diseñadas.

- Reporte y presentación de resultados del proyecto a los involucrados y a la comunidad en general.

#### **4.4. Sembrando futuro**

##### **4.4.1. Introducción**

- El proyecto empresarial tiene como objetivo principal **maximizar la eficiencia y rentabilidad de la gestión de recursos y finanzas de la empresa y/o emprendimiento, a través del desarrollo de estrategias de negocio sostenibles y rentables que contribuyan al crecimiento económico y social del regional.**

##### **4.4.2. Objetivos**

- Maximizar la eficiencia y rentabilidad de la gestión de recursos y finanzas de la empresa y/o emprendimiento.
- Desarrollar estrategias de negocio sostenibles y rentables que contribuyan al crecimiento económico y social de la comunidad, región o país.
- Fomentar la innovación y la adaptación al cambio en el mercado y la economía, a través de una gestión efectiva de recursos y finanzas.
- Realizar una propuesta creativa de gestión responsable de los recursos de administración, economía y finanzas para los posibles emprendimientos que surjan.

##### **4.4.3. Tareas principales**

- Análisis y evaluación de la situación actual de la empresa en términos de recursos y finanzas.
- Desarrollo e implementación de estrategias sostenibles y rentables para la gestión de recursos y finanzas.
- Propuesta de monitoreo y evaluación constante de la eficiencia y rentabilidad de la gestión de recursos y finanzas.

##### **4.4.4. Tareas secundarias**

- Identificación y selección de proveedores y socios comerciales confiables y eficientes.
- Implementación de tecnologías y herramientas innovadoras para la gestión de recursos y finanzas.
- Capacitación y desarrollo de habilidades y competencias en el equipo de trabajo para mejorar la gestión de recursos y finanzas.
- Propuesta de difusión de las estrategias seleccionadas.

#### **4.5. Campaña de prevención de enfermedades**

##### **4.5.1. Introducción**

- La elaboración de una **propuesta de campaña o serie de campañas de prevención de enfermedades a través de la educación y el fomento de hábitos saludables** es de gran importancia para la sociedad.

##### **4.5.2. Objetivos**

- Identificar las principales enfermedades que afectan a la población objetivo y que pueden ser prevenidas mediante educación y hábitos saludables.

- Diseñar una estrategia de educación, información y comunicación efectiva que llegue a la población y genere conciencia sobre la importancia de la prevención de enfermedades.
- Fomentar hábitos saludables entre la población objetivo para reducir el impacto de enfermedades prevenibles.
- Proponer la evaluación de la efectividad de la campaña a través de indicadores específicos y cómo realizar ajustes necesarios para mejorar los resultados.

#### **4.5.3. Tareas principales**

- Investigación sobre las principales enfermedades prevenibles en la población objetivo.
- Desarrollo de materiales educativos y de comunicación (folletos, videos, redes sociales, entre otros) para difundir información sobre la prevención de enfermedades.
- Identificación de los canales de comunicación y educación adecuados para llegar a la población objetivo.
- Establecimiento de alianzas estratégicas con organizaciones y entidades que puedan contribuir a la difusión de la campaña.
- Propuesta de diseño e implementación de actividades de promoción y fomento de hábitos saludables, tales como talleres de alimentación saludable, actividad física, gestión del estrés, etc.
- Propuesta de monitoreo y evaluación de la efectividad de la campaña mediante indicadores específicos, tales como la cantidad de personas alcanzadas, el nivel de comprensión de la información, la adopción de hábitos saludables y la disminución en la incidencia de enfermedades prevenibles.

#### **4.5.4. Tareas secundarias**

- Coordinación de reuniones y actividades con el equipo involucrado en la campaña.
- Propuesta de gestión de recursos necesarios para la implementación de la campaña, como presupuesto, personal y materiales.
- Propuesta de realización de ajustes necesarios en la estrategia de comunicación y en las actividades de promoción de hábitos saludables según los resultados obtenidos en la evaluación de la efectividad de la campaña.

## **5. EVALUACIÓN**

La evaluación de los proyectos estará a cargo de un jurado conformado por los mentores UCB, cada proyecto contará con una rúbrica de evaluación para cada etapa, a la cual se asignará el puntaje correspondiente.

Los desafíos individuales serán evaluados de forma automatizada por las aplicaciones utilizadas para los concursos.

Los desafíos de promoción serán evaluados de forma automatizada por las aplicaciones utilizadas para los concursos.

Además de los puntos acumulados, se evaluará la originalidad, calidad de los documentos y productos generados por los participantes. Es decir, se analizará la creatividad, coherencia y rigor técnico en la propuesta de solución al problema planteado.

Asimismo, se fomentará la transparencia en el proceso de evaluación, brindando retroalimentación a los participantes para la mejora de la propuesta del proyecto final.

## 6. PREMIACIÓN

### 6.1. Premios y categorías para los equipos ganadores de los proyectos

La premiación se realizará de acuerdo con el cronograma establecido, por cada proyecto o categoría se tendrá la siguiente premiación:

<b>Primer lugar - Mejor Proyecto</b>	<b>Segundo Lugar - Proyecto de mayor impacto social</b>	<b>Tercer lugar - Proyecto con la propuesta más innovadora.</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Certificado</li> <li>● Medalla</li> <li>● Suscripción a un curso virtual para cada participante en una plataforma de formación digital.</li> <li>● Beca del 60% aplicada al primer semestre para los integrantes del equipo.</li> <li>● 1500 Cato Coins.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Certificado</li> <li>● Medalla</li> <li>● Beca del 40% aplicada al primer semestre para los integrantes del equipo.</li> <li>● 1000 Cato Coins.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Certificado</li> <li>● Medalla</li> <li>● Beca del 20% aplicada al primer semestre para los integrantes del equipo.</li> <li>● 500 Cato Coins.</li> </ul>

### 6.2. Premiación para la promoción ganadora

Se identificará a la promoción ganadora mediante la sumatoria de Cato Coins acumulados en los desafíos de promoción, pero también se tomará en cuenta los Cato Coins ganados en los proyectos; para las promociones se tendrán solo dos tipos de premiación:

- Primer Lugar:
  - Un grupo de música o su equivalente en otro producto o servicio para la fiesta de graduación de la promoción.
  - Una cena de despedida para todos los estudiantes y padres de familia de la promoción.
  - Un frigobar de 120 Lts. y una cafetera expreso para la sala de docentes.
  - Una impresora 3D para sus prácticas y uso de la unidad educativa.
  - Suscripción por un año a un servicio de biblioteca online para el uso de sus docentes y administrativos de la unidad educativa.
  - Curso de formación continua de producción de herramientas digitales para la educación virtual para su plantel docente.
  - Curso de formación continua de marketing educativo para directivos y plantel administrativo de la unidad educativa.
  - Un vale de consumo de productos para el hogar por familia de cada estudiante.

- Segundo Lugar:
  - Una cena de despedida para todos los estudiantes y padres de familia de la promoción.
  - Un frigobar de 120 Lts. y una cafetera expreso para la sala de docentes.
  - Suscripción por un año a un servicio de biblioteca online para el uso de sus docentes y administrativos de la unidad educativa.
  - Curso de formación continua de producción de herramientas digitales para la educación virtual para su plantel docente.
  - Curso de formación continua de marketing educativo para directivos y plantel administrativo de la unidad educativa.

## 7. NORMAS DE LA COMPETENCIA

Para el desarrollo de un juego gamificado orientado a colegios, sobre proyectos de impacto social, es importante seguir ciertas normas y conductas éticas, tales como:

- Respetar los valores sociales
  - ◆ La competencia debe estar alineada con los valores sociales, culturales y éticos de la comunidad en la que se encuentra el colegio.
- Fomentar la inclusión
  - ◆ La competencia debe ser diseñada para incluir a todos los estudiantes, independientemente de su género, orientación sexual, raza, etnia, religión o habilidades.
- Proteger la privacidad
  - ◆ Se debe garantizar la privacidad de los datos personales de los estudiantes que participen en la competencia.
- Evitar la discriminación
  - ◆ La competencia no debe contener contenido discriminatorio o que promueva la violencia, el acoso o el bullying.
- Fomentar la responsabilidad social
  - ◆ La competencia debe fomentar la responsabilidad social y el compromiso con la comunidad, incentivando la participación en proyectos de impacto social.
- Incentivar el trabajo en equipo
  - ◆ La competencia debe fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, para lograr objetivos comunes y resolver desafíos en equipo.
- Respetar los derechos de autor
  - ◆ Se deben respetar los derechos de autor de las imágenes, música y contenido utilizado en la competencia.

### Sanciones

Para garantizar el cumplimiento de los valores sociales y éticos en el diseño y desarrollo de la competencia, se establecen las siguientes sanciones:

- Sanción con CATO COINS:  
Se constituirá una comisión de la UCB para determinar el nivel de falta.

- ◆ En caso de una falta grave se quitarán 200 Catocoins.
- ◆ En caso de falta mediana se quitarán 100 Catocoins.
- ◆ En caso de falta leve se quitarán 50 Catocoins.

→ Expulsión

- ◆ En caso de discriminación a algún participante, se procederá a la expulsión de la competencia de forma inmediata, ya sea de forma grupal, individual o general a todo el colegio; siempre y cuando se cuente con evidencias sustentadas.



## ANEXO 1

### Índice tentativo del proyecto.

#### I. Resumen ejecutivo

- Presentación breve del proyecto
- Objetivos generales y específicos
- Población beneficiaria
- Impacto social esperado

#### II. Contexto y justificación

- Descripción del problema social que se busca solucionar
- Análisis del contexto y entorno social
- Justificación del proyecto y su relevancia

#### III. Metodología y plan de acción

- Descripción de la metodología empleada para la realización del proyecto
- Plan de acción detallado con actividades, responsables y plazos de ejecución
- Recursos necesarios para la implementación del proyecto

#### IV. Resultados esperados y evaluación del impacto

- Indicadores de medición del impacto social
- Resultados esperados a corto, mediano y largo plazo
- Evaluación del impacto y sostenibilidad del proyecto

#### V. Presupuesto y financiamiento

- Desglose detallado del presupuesto necesario para la realización del proyecto
- Fuentes de financiamiento disponibles o en búsqueda
- Estrategias de recaudación de fondos

#### VI. Equipo de trabajo y alianzas estratégicas

- Descripción de los miembros del equipo de trabajo y sus roles
- Alianzas estratégicas y colaboradores involucrados en el proyecto

#### VII. Anexos

- Documentación adicional relevante para la comprensión del proyecto, como estudios de mercado, informes técnicos, entre otros.

Es importante tener en cuenta que el índice puede variar dependiendo de las necesidades específicas del proyecto, pero esta propuesta busca ofrecer una estructura básica que permita la comprensión y evaluación del proyecto de manera clara y ordenada.