

DIGITALIZA TU PUEBLO III EDICIÓN CURSO 2023/2024

Bases de la competición

ORGANIZADO POR

Escuela Técnica Superior de Ingenieros de
Telecomunicación

Universidad Politécnica de Madrid



ETSIT
ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIEROS DE TELECOMUNICACIÓN
UPM



TELECO
RENATA
PLAN DE
PROMOCIÓN DE LOS ESTUDIOS
DE TELECOMUNICACIÓN

ÍNDICE

1. Objeto y ámbito.....	1
2. Equipo organizador y colaboradores.....	1
2.1. Mentores.....	1
2.2. Personal docente universitario e investigador y profesionales del sector.....	2
3. Participación	2
3.1. Requisitos de participación.....	2
3.2. Número de plazas.....	2
3.3. Inscripción y plazo de presentación de solicitudes.....	2
3.4. Admisión	3
4. Desarrollo de la competición.....	3
4.1. Reuniones de seguimiento	3
4.2. Fases de la competición	3
4.2.1. Fase 1: Inspiración y análisis de la idea.....	3
4.2.2. Fase 2: Diseño e implementación	3
4.3. Entregas	4
4.3.1. Entrega intermedia.....	4
4.3.2. Entrega final.....	4
4.3.3. Modalidad de envío.....	5
4.4. Comunicaciones e incidencias	5
5. Evaluación.....	5
5.1. Criterios de evaluación.....	5
5.2. Jurado	6
5.3. Procedimiento de evaluación.....	6
6. Premios.....	6
6.1. Evento final.....	6
6.2. Premios.....	6
7. Relaciones públicas y Derechos	7
7.1. Relaciones públicas y publicidad.....	7
7.2. Derechos de imagen/voz.....	7
7.3. Derechos de propiedad intelectual.....	7

1. OBJETO Y ÁMBITO

Digitaliza tu pueblo es una competición por equipos dirigida a estudiantes de 4º de Educación Secundaria Obligatoria y 1º de Bachillerato entre institutos vinculados al medio rural cuyo objetivo es desarrollar ideas y proyectos innovadores que, apoyados en la tecnología, solucionen un problema del entorno rural en estos territorios afectados por la despoblación.

La competición pretende potenciar la formación y el interés en vocaciones STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) entre el alumnado preuniversitario y promover la digitalización en el medio rural con el objetivo de concienciar de los problemas de desequilibrio territorial que existen en España y contribuir en la lucha contra la despoblación a través de la formación en ciencia y tecnología y con la transformación digital como elemento clave para impulsar estos territorios.

2. EQUIPO ORGANIZADOR Y COLABORADORES

Esta iniciativa está organizada y coordinada desde la Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Telecomunicación (ETSIT), de la Universidad Politécnica de Madrid (UPM). Igual que la segunda edición, la tercera también está encuadrada dentro del Plan de Promoción de los Estudios de Telecomunicación (PPET), con el Colegio Oficial de Ingenieros de Telecomunicación (COIT) como coordinador de este plan; por ello, *Digitaliza tu pueblo* cuenta con la colaboración de otras escuelas de ingeniería de distintas universidades españolas. Por otro lado, diferentes empresas del sector colaboran con el proyecto.

La Organización de *Digitaliza tu pueblo* se encargará de velar por el correcto cumplimiento de las normas de la competición por parte de los equipos participantes y de cualquier incidencia que pudiera surgir en su desarrollo.

2.1. Mentores

Los mentores son una pieza fundamental de *Digitaliza tu pueblo* y son estudiantes de ingeniería de las distintas escuelas participantes. Una vez finalizado el periodo de inscripción, se asignará a cada equipo participante uno o más mentores. En dicha asignación primarán aspectos como el área de conocimiento del mentor, la localidad o provincia de procedencia o la relación con el centro educativo participante.

Los mentores se encargarán de proporcionar soporte y apoyo a los equipos participantes en su proyecto a lo largo del desarrollo de la competición.

Aquellos equipos que deseen participar de manera independiente sin contar con un mentor deberán comunicárselo previamente a la Organización.

2.2. Personal docente universitario e investigador y profesionales del sector

Personal docente universitario e investigador procedente de las diferentes Escuelas Técnicas proporcionará soporte a los mentores y a los equipos tras la primera entrega, así como profesionales de las distintas empresas colaboradoras.

3. PARTICIPACIÓN

3.1. Requisitos de participación

Para participar en *Digitaliza tu pueblo*, es necesario cumplir con los siguientes requisitos:

1. El centro educativo debe tener algún tipo de vinculación con el medio rural: ubicado en un territorio considerado rural, con un problema relacionado con la despoblación o con una parte de su alumnado procedente de estos territorios. En el caso de territorios con más de 10.000 habitantes, el equipo deberá desarrollar el proyecto en un municipio de menor población.
2. Los participantes deben estar cursando 4º de Educación Secundaria Obligatoria o 1º de Bachillerato. No obstante, se podrán admitir participantes de cursos superiores o inferiores previa comunicación y aceptación expresa de la Organización.
3. Los equipos participantes estarán formados por un mínimo de 4 integrantes y un máximo de 5. Para otros casos, se contactará previamente con la Organización.
4. Cada centro educativo podrá inscribir en la competición a varios equipos participantes, que deberán desarrollar proyectos diferentes.
5. Cada equipo participante deberá contar con un profesor responsable que sirva de enlace con la Organización. En aquellos casos en los que el centro posea más de un equipo participante, el profesor responsable podrá ser el mismo para todos.

3.2. Número de plazas

La Organización establecerá el número total de equipos participantes y plazas, primando siempre y en cualquier caso la participación del mayor número posible de los mismos. No obstante, en caso de que sea necesaria la limitación de plazas, estas serán adjudicadas por riguroso orden de inscripción, siempre y cuando se cumplan los requisitos expuestos en el apartado 3.1.

3.3. Inscripción y plazo de presentación de solicitudes

La inscripción a la competición se realizará a través de la página web¹ de *Digitaliza tu pueblo* y será el profesor responsable quien se encargue de rellenar el formulario habilitado al efecto, siguiendo las indicaciones detalladas en la página web.

Todas las solicitudes de participación deberán ser presentadas antes del plazo de finalización indicado en la misma página web.

¹ Página web de "Digitaliza tu pueblo": <https://digitalizatupueblo.es/>

3.4. Admisión

La Organización, una vez revisadas las solicitudes, se pondrá en contacto con los centros educativos participantes para comunicar su admisión.

4. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

4.1. Reuniones de seguimiento

Los equipos participantes podrán celebrar con sus respectivos mentores reuniones (presenciales o telemáticas) para poder realizar el seguimiento de los proyectos. Cabe destacar que la Organización no va a fijar reuniones obligatorias, sino que será de acuerdo mutuo entre el equipo y el mentor, la celebración de las mismas, siempre ajustándose a las necesidades de cada proyecto.

4.2. Fases de la competición

Una vez realizada la formación de equipos y la inscripción y se haya comunicado su admisión en el concurso, *Digitaliza tu pueblo* está programada para que se desarrolle en 2 fases a lo largo de todo el curso escolar, siguiendo un marco de aprendizaje basado en proyectos (*project-based learning*) a través del diseño centrado en el usuario.

4.2.1. Fase 1: Inspiración y análisis de la idea

Durante esta **primera fase** de la competición, los equipos participantes deberán prestar atención a su entorno con el objetivo de realizar un análisis del mismo e identificar problemas o necesidades. Se investigarán diferentes soluciones tecnológicas para dar respuesta a los problemas detectados y, con la información recogida, los equipos seleccionarán el proyecto con el que competirán y el problema o necesidad concreta que pretenden resolver.

Los equipos tendrán que profundizar sobre el tema seleccionado y proponer una primera solución tecnológica al problema detectado. Se da total libertad para la elección de la propuesta y de la tecnología implicada en el proyecto, pero se contará con la ayuda del mentor. Cabe destacar que el objetivo es crear un impacto positivo y directo en el entorno rural, por lo que es importante analizar la viabilidad y la necesidad real de la solución.

Esta fase finaliza con una **entrega intermedia** en la que se tendrá que resumir brevemente el proyecto elegido y el problema que soluciona o el valor que aporta al entorno.

4.2.2. Fase 2: Diseño e implementación

En la **segunda fase**, los participantes deberán profundizar en el diseño tecnológico de su proyecto y estudiar su impacto en el entorno desde un punto de vista social, económico y/o ambiental. En esta fase toma importancia la tecnología buscando siempre el mayor acercamiento y aprendizaje pudiendo llegar a la construcción de un prototipo a pequeña escala del proyecto planteado. *Digitaliza tu pueblo* acompañará y dará apoyo a los

equipos durante el desarrollo, pero no marca un objetivo fijo, dejando libertad a los equipos para avanzar según sus posibilidades.

Esta fase concluye con una **entrega final** que será la tenida en cuenta en la valoración final.

4.3. Entregas

A lo largo de la competición se deberán realizar **dos entregas** (mencionadas en apartados previos), una intermedia y otra final. Las fechas asociadas a cada una de ellas se podrán consultar en la página web.

4.3.1. Entrega intermedia

La entrega intermedia se desarrollará durante la primera fase y será un archivo .zip que conste de los siguientes elementos:

- **Breve documento explicativo:** debe sintetizar la idea y las características principales del proyecto que se pretende llevar a cabo, de tal manera que cualquier persona ajena al mismo sea capaz de comprenderlo. Deberá incluir:
 1. La descripción del problema que se pretende solucionar.
 2. La descripción de la solución propuesta.
 3. Un *Business Model Canvas* que permita identificar la propuesta de valor y los puntos clave de la solución.

El documento será un archivo .pdf con una extensión máxima de 2 páginas.

- **Breve vídeo ilustrativo:** debe resumir de manera concisa y clara la idea que se va a desarrollar. La forma de presentación es libre y queda a elección del equipo (vídeo en el que los miembros salgan físicamente, *elevator pitch* o similares, etc.). El vídeo deberá ser formato .mp4 o similar con una duración mínima de 30 segundos y máxima de 1 minuto. Cabe destacar que este vídeo se subirá a las distintas redes sociales de *Digitaliza tu pueblo*.

Tras esta entrega, los equipos recibirán realimentación por parte de profesores de la Universidad en función de su área de especialidad, de cara a afrontar la siguiente fase de la manera más productiva posible.

4.3.2. Entrega final

La entrega final se llevará a cabo a lo largo de la fase 2 y será un archivo .zip que conste de los siguientes elementos:

- **Resumen ejecutivo:** documento que debe incluir los siguientes puntos:
 1. Descripción del problema.
 2. Descripción de la idea con la que se contribuye a solucionar dicho problema: valor diferencial de la idea, descripción del público objetivo, mercado o sector al que va dirigida y justificación de la sostenibilidad de la idea desde un punto de vista económico, social y/o medioambiental, así como la viabilidad de esta.
 3. Descripción de la solución desarrollada, las tecnologías implicadas y los recursos necesarios.

El documento será un archivo .pdf con una extensión máxima de 5 páginas.

- **Breve vídeo ilustrativo:** debe resumir de manera concisa y clara el proyecto que se ha desarrollado. La forma de presentación es libre y queda a elección del equipo (vídeo en el que los miembros salgan físicamente, *elevator pitch* o similares, etc.).

El vídeo deberá ser formato .mp4 o similares con una duración mínima de 45 segundos y máxima de 1 minuto y medio. Cabe destacar que este vídeo se subirá a las distintas redes sociales de *Digitaliza tu pueblo*.

- **Vídeo opcional:** aquellos equipos que lo deseen, podrán entregar un vídeo opcional de mayor duración en el que se realice algún tipo de demostración o descripción más detallada. La entrega de dicho vídeo será valorada positivamente por el jurado.

El formato del vídeo deberá ser .mp4 o similares con una duración máxima de 5 minutos. Cabe destacar que este vídeo se subirá a las distintas redes sociales de *Digitaliza tu pueblo*.

4.3.3. Modalidad de envío

Las entregas deberán ser enviadas vía correo electrónico por uno de los miembros del equipo o el profesor responsable a la dirección hola@digitalizatupueblo.es con el siguiente asunto:

- En caso de que haya un equipo en el instituto: **"Entrega Intermedia/Final – Digitaliza tu pueblo [Instituto – Localidad]"**.
- En caso de que haya más de un equipo en el instituto: **"Entrega Intermedia/Final – Digitaliza tu pueblo [Equipo X – Instituto – Localidad]"**.

Si existieran problemas de envío debido al tamaño de los archivos, se podrá adjuntar un enlace a Google Drive, WeTransfer, One Drive o similares.

4.4. Comunicaciones e incidencias

Ante cualquier tipo de imprevisto o incidencia que pudiera surgir en el desarrollo de la competición, se recomienda ponerse en contacto con la Organización.

5. EVALUACIÓN

5.1. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación de los proyectos presentados serán los siguientes:

- Correcta identificación de un problema o una situación del entorno rural, con un análisis suficiente.
- Planteamiento de una solución tecnológica clara y original al problema identificado.
- Viabilidad y sostenibilidad económica, social y/o medioambiental del proyecto.

- Se valorará positivamente la construcción de un prototipo, así como la demostración de su funcionalidad.

5.2. Jurado

El jurado será el responsable de evaluar los proyectos presentados por los equipos y seleccionar al ganador de la competición. Se compondrá de un representante de la Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Telecomunicación de la Universidad Politécnica de Madrid, un representante del Colegio Oficial de Ingenieros de Telecomunicación, representantes de las Universidades colaboradoras y de las empresas patrocinadoras y otras personalidades relacionadas con la temática del concurso.

5.3. Procedimiento de evaluación

Una vez finalizada la última fase de la competición, se seleccionarán 5 proyectos finalistas, de los cuales:

- 4 serán elegidos por el jurado, de acuerdo a los criterios de evaluación.
- 1 será elegido por el público a través de votaciones en las redes sociales de la competición.

En caso de que los trabajos presentados por los participantes tengan una valoración muy positiva, el jurado podrá ampliar, si lo considera, el número equipos finalistas y premios adjudicados, pudiendo compartir la misma clasificación dos o más proyectos.

Estos equipos finalistas podrán presentar su proyecto en el evento final.

6. PREMIOS

6.1. Evento final

El evento final es un acto presencial en el que se anunciará al equipo ganador de la competición y se realizará la entrega de premios. Tendrá lugar con posterioridad a la finalización de la última fase y en una localización por determinar que será comunicada con antelación. La ceremonia de entrega de premios será abierta al público, pero el evento final será una jornada que abarcará más actividades, pudiendo extenderse más de un día. Todos los detalles serán comunicados a la mayor brevedad.

6.2. Premios

Todos los participantes obtendrán un diploma de participación en la competición, además de un pack de merchandising.

Además de lo anterior, a los equipos seleccionados como finalistas se les entregará el diploma correspondiente. El primer, segundo y tercer clasificados recibirán adicionalmente un premio relacionado con las nuevas tecnologías y la temática del concurso.

7. RELACIONES PÚBLICAS Y DERECHOS

7.1. Relaciones públicas y publicidad

La Organización de *Digitaliza tu pueblo* podrá difundir aquellos aspectos y acontecimientos de la competición que considere relevantes a través de sus redes sociales (Instagram, TikTok, Twitter, YouTube, LinkedIn), página web y medios de comunicación, así como el nombre y localización de los institutos participantes y los proyectos desarrollados. Toda la documentación que se difunda por cualquier tipo de medio debe mencionar a *Digitaliza tu pueblo*.

7.2. Derechos de imagen/voz

Se preservarán en todo momento los intereses de los participantes y agentes implicados en la competición. En el caso de alumnado menor de edad, se deberá entregar **una autorización para el uso de derechos de imagen** debidamente firmada por sus representantes legales. Dicho documento se pondrá a disposición de los participantes en la página web de la competición y deberá ser adjuntado por los profesores en la inscripción.

7.3. Derechos de propiedad intelectual

Una vez finalizada la competición, *Digitaliza tu pueblo* trabajará para llevar a cabo los proyectos más relevantes. Para ello, podrá adaptar o corregir la idea planteada por los equipos, que serán informados y podrán colaborar con el desarrollo si así lo desean. De esta manera, la propiedad intelectual de los proyectos pertenece a *Digitaliza tu pueblo*, pero se contará con la opinión del equipo para las acciones que se lleven a cabo.