



COMPETENCIA INTERESCOLAR INDUSTRIAL

BASES DE
LA COMPETENCIA



BASES DE LA COMPETENCIA

Descripción de la Competencia Interescolar Industrial

Esta iniciativa del Ministerio de Industria, Comercio y MiPymes, en colaboración con la Dirección General de Aduanas, el Instituto 512 e INICIA Educación, busca desarrollar una competencia interescolar que permita que los jóvenes se familiaricen con el sector de logística y transporte, de modo que entiendan las problemáticas y desafíos que enfrenta este sector, para proponer soluciones innovadoras y sostenibles.

Los alumnos participantes tendrán la oportunidad de entrar en contacto con los protagonistas y actores más conocedores o autorizados en el tema, para entonces poder analizar la situación actual del sector logístico y transporte en la era post pandemia, tanto a nivel mundial como a nivel local, identificando retos y desafíos actuales y proponiendo soluciones novedosas y creativas.

Estructura del Concurso

- **Primera etapa:** Inscripción e ingreso a la competencia.
- **Segunda etapa:** Formación, entrega de ensayos y exposición.
- **Tercera etapa:** Gran final.

Sobre los Participantes

Los estudiantes que deseen participar en la competencia (los “Participantes”) deben cumplir los siguientes requisitos:

- Deben estar cursando el 6to de secundaria de la educación formal.
- Estar matriculados preferiblemente en centros educativos de las siguientes áreas geográficas del país:
 - Gran Santo Domingo (Distrito Nacional, Santo Domingo Este, Santo Domingo Norte, Santo Domingo Oeste).
 - San Cristóbal.
- La participación debe realizarse en equipos de no menos de dos (2) y no más de tres (3) estudiantes.
- Cada equipo debe estar representado por un profesor del centro educativo que fungirá como mentor del equipo y lo acompañará durante la duración de la competencia. El mismo profesor podrá ser el mentor de más de un grupo de este centro educativo.
- Se sugiere que el mentor tenga conocimientos en el área de logística y transporte o áreas afines.
- El rol y las responsabilidades de los mentores se describen en la sección 6 de estas bases.



ETAPAS Y PLAZOS

Primera Etapa: Inscripción e ingreso a la competencia.

Para entrar en la competencia, los Participantes deberán:

1. Completar el formulario de inscripción que estará disponible en la página web de la competencia www.512.com.do/competenciaindustrial antes del 09 de octubre de 2022. En el mismo deberán completar todas las informaciones que se soliciten, incluyendo la información del profesor del centro educativo que será el mentor del grupo durante el transcurso de la competencia. Dicho profesor deberá leer detenidamente estas bases y estar de acuerdo con ellas para poder participar.
2. Contestar las dos preguntas contenidas en el formulario de inscripción:
 - ¿Cuáles son las 3 principales fortalezas que el equipo considera tiene República Dominicana actualmente para convertirse en un referente mundial en el tema de transporte y logística?
 - ¿Cuáles son los 3 principales desafíos que el equipo considera tiene que enfrentar República Dominicana para lograrlo?

Para evaluar las respuestas a estas preguntas, realizamos una encuesta con las mismas preguntas entre los actores autorizados del sector. Los grupos que más se acerquen a las respuestas dadas por ellos, avanzarán a la segunda etapa de formación, entrega de ensayos y exposición.

3. Realizar un breve análisis de la situación actual del sector logístico y el transporte en República Dominicana, respondiendo al siguiente enunciado en la ficha de inscripción en un máximo de 250 palabras:
 - Compartan su opinión acerca de la situación del sector logística y transporte en la República Dominicana en la post pandemia.
4. Dado que la segunda etapa de la competencia incluye encuentros presenciales, todos los equipos deberán descargar el documento de autorización para uso de datos e imágenes que estarán disponibles en la página web de la Competencia, los cuales deberán ser firmados por el padre, la madre o tutor/a de cada uno de los participantes de cada equipo.

Una vez firmados dichos documentos, deberán ser adjuntados al formulario de inscripción al momento de enviar el mismo.



Segunda etapa: Formación, entrega de ensayos y pitch.

Los treinta (30) equipos que avancen a la segunda etapa, serán invitados a participar de cuatro (4) encuentros formativos presenciales, tres (3) virtuales y una actividad de campo. Los encuentros presenciales serán realizados los sábados con una duración de cuatro (4) horas y los virtuales serán sesiones de 1 hora y media que tendrán lugar durante la semana en horarios coordinados entre los equipos y sus respectivos mentores. Es de suma importancia que los miembros de los equipos participen activamente en los encuentros. En caso de que ningún miembro del equipo participe en algunos de los encuentros, no podrán avanzar a la gran final.

La actividad de campo consistirá en una visita educativa que se realizará a una empresa del sector de logística, la cual será coordinada para que se produzca en el marco de uno de los fines de semana de la fase de formación (ver cronograma en la página web). La asistencia y participación de todos los participantes de los 30 equipos en estas actividades se hacen imprescindibles y cualquier ausencia deberá ser notificada con tiempo y debidamente justificada por el mentor del equipo.

En el desarrollo de esta etapa, los treinta (30) equipos deberán elaborar dos productos:

1. Escribir un ensayo consistente en el análisis de una problemática que les será presentada desde el inicio de la fase de formación y será profundizada a través de esta (las especificaciones técnicas del ensayo serán entregadas oportunamente).

2. Grabar un video realizando un “Exposición”, cuya duración sea de mínimo 1 minuto y máximo de 2, exponiendo una solución creativa, novedosa y viable para la situación/problema/desafío expuesto en el ensayo.

La fecha límite para el envío de estos productos estará disponible en el cronograma de la Competencia.

Tanto los criterios de evaluación del ensayo como de los videos “Exposición” de los grupos se encuentran en la sección 5 de estas bases. Los 12 equipos con mayor puntuación avanzan a la 3era etapa, la gran final, tomando en cuenta la puntuación acumulada de estos dos productos.

Tercera etapa: Gran final

De los treinta (30) equipos que completen la segunda etapa, doce (12) serán seleccionados para avanzar a la tercera y última etapa: La Gran Final. Esta etapa incluye un taller de formación y la participación de los 12 finalistas en un evento final, en el cual deberán presentar el resumen ejecutivo de sus ensayos y su “Exposición” en vivo. Las fechas del taller de formación y de la Gran Final, se encuentra en el Cronograma del Concurso.

En esta última etapa, un jurado compuesto por expertos del área deberá elegir de entre los doce (12) finalistas a los tres equipos ganadores del 1er, 2do y 3er lugar, respectivamente. La votación y anuncio de los ganadores será realizada en el marco del mismo evento.

Los 18 equipos que no avancen a la Gran Final recibirán un certificado de participación por haber completado la etapa de formación de la Competencia.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Selección de concursantes: Para entrar a la Competencia, todas las postulaciones deberán realizarse a través del formulario de inscripción.

Serán admitidos en la competencia treinta (30) equipos que cumplan con los siguientes criterios:

- Equipos que completen debidamente las informaciones requeridas en el formulario de inscripción y entreguen dentro del plazo otorgado para la misma, incluyendo los respectivos formularios de autorización detallados en la sección 1 de estas bases.
- Equipos de no menos de 2 y no más de 3 participantes, conformados por jóvenes que se encuentren cursando el 6to nivel de secundaria de su educación formal en centros educativos.
- Equipos que cuenten con la representación de un profesor que funja como Mentor, que se comprometa a participar activamente de las actividades del programa que correspondan al Mentor, las cuales están descritas en la sección 6 de estas bases.
- Los grupos que más se acerquen en las respuestas dadas por los expertos, a las preguntas descritas en la sección 4 de este documento.

Ensayo sobre Situación /
Problemática / Desafíos

A lo largo de las 4 semanas del proceso de formación, los equipos deben decidir cuál de las problemáticas/situaciones/desafíos desarrollarán en su ensayo, que deberán escribir siguiendo los lineamientos técnicos que serán entregados oportunamente. Una vez entregado, en el plazo establecido, los ensayos serán evaluados para verificar si cumplen los criterios siguientes:

- Lineamientos técnicos establecidos por el instructivo.
- **Estructura:**
 - **Introducción:** Capta la atención del lector, define claramente el tema que va a desarrollar y establece una tesis de manera clara.
 - **Desarrollo:** Desarrolla la tesis planteada en la introducción, utiliza argumentos para sustentar sus ideas, utiliza citas y referencias para dar soporte a sus argumentos.
 - **Conclusión:** Hace un resumen de lo tratado en el desarrollo, establece conclusiones a partir de lo argumentado y hace un cierre.
- Profundidad y capacidad de análisis.
- Uso del lenguaje.
- Claridad y organización de las ideas.



La puntuación para el ensayo representa el 50% de la nota que deberá alcanzar para pasar a la tercera etapa de la gran final.

Video de “Exposición”

En adición al ensayo, al final de la fase de formación, los equipos deberán entregar un video “Pitch” de mínimo un (1) minuto y máximo dos (2), en el cual presenten soluciones creativas, innovadoras y viables para el o los problemas analizados en el ensayo. Deberán grabarlo en formato MPEG-4 o similar (de manera vertical). Una vez entregado junto al ensayo, los videos de “Exposición” serán evaluados según los criterios siguientes:

- **Sobre la idea:**
 - Creatividad
 - Carácter innovador
 - Viabilidad de la propuesta
 - Responde realmente a la problemática analizada en el ensayo
- **Sobre la forma de presentar:**
 - Expresión oral
 - Lenguaje no verbal y expresión corporal
- **Sobre el video:**
 - Creatividad en la forma de hacer el video

La puntuación para el video de “Exposición” representa el 50% de la nota que deberá alcanzar para pasar a la tercera etapa de la gran final.

Presentación de la Gran Final

En el evento de la Gran Final, doce (12) equipos realizarán la presentación en público de sus trabajos. La presentación de cada equipo consistirá en realizar una exposición que: (1) Presente a los integrantes del grupo, (2) Mencione el tema enfocado en el ensayo, (3) Resuma la problemática y (4) Exponga la “Solución” propuesta. Cada equipo contará con un máximo de 3 minutos para agotar su participación. Los equipos serán evaluados de acuerdo con los criterios siguientes:

- **Sobre los detalles técnicos:**
 - Guardan el orden de las partes del video de exposición establecido anteriormente
 - Cumplen con el tiempo otorgado para la presentación
- **Sobre la idea:**
 - Creatividad
 - Carácter innovador
 - Viabilidad
 - Responde realmente a la problemática analizada en el ensayo
- **Sobre la forma de presentar:**
 - Expresión oral
 - Lenguaje no verbal y expresión corporal
 - Confianza y manejo personal al presentar
 - Logran involucrar al auditorio

La puntuación de la gran final es de un 100% y la misma es indistinta a las puntuaciones del ensayo y el video de exposición.



SOBRE EL ROL Y LAS RESPONSABILIDADES DE LOS MENTORES

El mentor podrá liderar más de un equipo del mismo centro educativo. El rol de los mentores en este programa es sumamente importante, porque no sólo servirán como asesores y acompañantes, sino que tendrán la responsabilidad de facilitar sesiones asincrónicas que complementarán de manera importante las formaciones que se estarán dando en la fase de formación. Entre las responsabilidades que tendrán los mentores, están:

- Asistir al taller virtual de formación de mentores (2 horas). El día del taller estará publicado en el cronograma de la competencia.
- Facilitar las 3 sesiones asincrónicas de la fase de formación (90 minutos c/u).
- Acompañar y asesorar a su/s equipo/s durante el transcurso de la competencia.
- Servir de enlace entre la coordinación de la competencia y los jóvenes participantes.
- La presencia de los mentores en los 4 encuentros presenciales de la fase de formación es obligatoria.
- Acudir al evento de la Gran Final acompañando a sus equipos.
- Acudir junto con su/s equipo/s a la actividad de campo en una empresa del sector logístico.

SOBRE LOS JURADOS

El jurado estará compuesto por expertos en educación, en el desarrollo de proyectos y en el área de logística y transporte. Este jurado especializado seleccionará a los ganadores de la competencia en base a los criterios contenidos en estas bases.

PREMIOS

Se premiará a los tres equipos finalistas, incluyendo al profesor (Mentor). Los premios consistirán en:

Participantes

- **1er. Lugar:** Pasantía pagada en empresas del sector + MacBook.
- **2do. Lugar:** Pasantía pagada en empresas del sector logístico.
- **3er. Lugar:** Tablet.

Profesores (Mentores)

- **1er. Lugar:** Laptop + beca a uno de los programas de formación continua en línea del Instituto 512.
- **2do. Lugar:** Laptop + beca a uno de los programas de formación continua en línea del Instituto 512.
- **3er. Lugar:** Laptop + beca a uno de los programas de formación continua en línea del Instituto 512.

En el caso de que un mentor que esté en representación de más de un equipo, y que esos equipos resulten ganadores dentro de los tres primeros lugares, el mentor recibirá solo uno de los premios consignados para las posiciones ganadoras.



RESTRICCIONES GENERALES APLICABLES A TODOS LOS PREMIOS

Ningún premio podrá ser transferido, sustituido, cambiado por dinero en efectivo, vendido, cedido o comercializado de cualquier otra forma por parte de los ganadores. Los participantes ganadores que no puedan realizar la pasantía podrán notificarlo mediante comunicación escrita.

ACEPTACIÓN DEL PREMIO Y CESIÓN DE DERECHOS

Los participantes, mentores y centros educativos aceptan que el MICM, DGA y/o i512 podrán solicitarles, en cualquier momento, que participen en publicidad o en actividades promocionales y/o comunicacionales referidas a la competencia, sin que por ello sea requerido algún consentimiento y/o pago de prestación adicional alguna. Dicha publicidad puede incluir sus nombres y/o imágenes, además de cualquier otra contribución relacionada con y/o alusiva a la competencia. En cualquier caso, los concursantes y/o ganadores aceptan que la organización disponga del derecho a utilizar cuantas

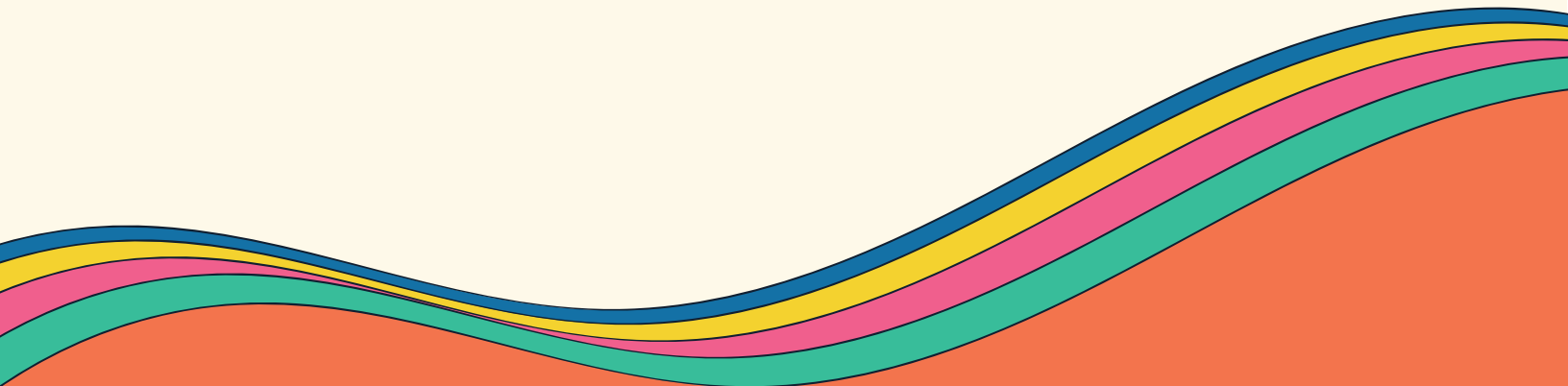
imágenes, audios y datos sean necesarios para el buen desarrollo de la competencia, incluyendo su difusión en medios de comunicación, páginas web o donde los organizadores lo consideren oportuno, tanto en el año de celebración de la competencia, como en años posteriores. Asimismo, los concursantes aceptan que todas las imágenes, datos, videos o audios que se produzcan durante la competencia puedan ser utilizados por las organizaciones (MICM, DGA y/o i512).

Aunque la propiedad intelectual de soluciones o propuestas de mejora pertenece a los equipos que la generaron, las organizaciones participantes en la competencia no se hacen responsable de cualquier uso o divulgación posterior que pueda dársele a las mismas

ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y CONDICIONES

La participación en esta competencia implica el conocimiento y aceptación de estas bases y condiciones, así como de las decisiones que adopten los organizadores sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas. En caso de alguna eventualidad, se estará informando a través de una circular cualquier cuestión o decisión tomada por el comité organizador.





COMPETENCIA INTERESCOLAR INDUSTRIAL

