

# CATEDRA UNINAVARRA

## CONGRESO UNINAVARRA EMPRENDE



<b>Descripción de la Actividad de Aprendizaje:</b>	Los estudiantes en un escrito corto (1 pág), deberán realizar una reflexión personal sobre el emprendimiento como herramienta de desarrollo
--	---

<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Descriptor</b>
<b>Nivel de Argumentación</b>	40	El documento evidencia una posición del autor sobre el tema, analizándolo y planteando una conclusión
<b>Vinculación de las Temáticas del Congreso</b>	40	El documento evidencia la comprensión de conceptos abordados a lo largo del Congreso
<b>Redacción y Ortografía</b>	20	El documento cuenta con una redacción clara y coherente, los textos no presentan faltas de ortografía

# CATEDRA UNINAVARRA

## BOOT CAMP



<b>Descripción de la Actividad de Aprendizaje:</b>		Los estudiantes participarán en una serie de entrenamientos enfocados a darles las herramientas y acompañarlos en el proceso de identificación y conceptualización de sus ideas de negocios, así como validación de las mismas.
<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Descriptor</b>
<b>Nivel de Ejecución</b>	30	El equipo de estudiantes desarrollo la totalidad de actividades asociadas al proceso de entrenamiento
<b>Calidad</b>	40	Los productos intermedios del proceso de entrenamiento cumplen con características de calidad asociadas a pertinencia y desarrollo de los objetivos propuestos
<b>Innovación</b>	20	Los productos intermedios del proceso de entrenamiento son novedosos y representan nuevas propuestas ante las necesidades del mercado
<b>Presentación</b>	10	La presentación de los productos cumple con criterios de calidad en la forma de los mismos.

RÚBRICA GENERAL

# CATEDRA UNINAVARRA

## Retos de Robótica



Habilidad	Indicadores	Nivel Orientativo			Ponderación	Evaluación asignada	Total	Observación
		5 a 6 puntos	7 a 8 puntos	9 a 10 puntos				
1. Creatividad	1.1 Presentación	La presentación realizada por el participante es agradable.	La presentación realizada por el participante es llamativa y atractiva. Se utilizan elementos adicionales para llamar la atención del espectador.	La presentación realizada por el participante es altamente llamativa y atractiva. Se utilizan elementos adicionales que generan una alta inmersión para el espectador.	20	10	20	La presentación realizada por el participante es altamente llamativa y atractiva. Se utilizan elementos adicionales que generan una alta inmersión para el espectador.
		La exposición realizada muestra elementos básicos de expresión verbal y no verbal.	El participante combina adecuadamente la expresión verbal y no verbal para transmitir el mensaje.	El participante combina la expresión verbal y no verbal de manera que genera un ambiente idóneo para transmitir el mensaje al espectador.				
2. Comunicación	2.2 Apropiación de conceptos	Al escuchar al participante, se puede percibir que tiene los conocimientos básicos acerca del proyecto.	Al escuchar al participante, se puede percibir que tiene conocimientos sólidos acerca del proyecto.	Al escuchar al participante, se puede percibir que tiene conocimientos sólidos y amplios acerca del proyecto.	15	10	15	Al escuchar al participante, se puede percibir que tiene conocimientos sólidos y amplios acerca del proyecto.
		La explicación presentada para la elección del objetivo requiere más argumentación para ser coherente con el proyecto presentado	La explicación presentada para la elección del objetivo es suficiente, además de ser coherente con el proyecto presentado	La explicación presentada para la elección del objetivo es profunda y argumentada, además de ser coherente con el proyecto presentado				
3. Pensamiento crítico	3.1 Selección del Objetivo y argumentación del problema.	La explicación presentada para la elección del objetivo requiere más argumentación para ser coherente con el proyecto presentado	La explicación presentada para la elección del objetivo es suficiente, además de ser coherente con el proyecto presentado	La explicación presentada para la elección del objetivo es profunda y argumentada, además de ser coherente con el proyecto presentado	20	10	20	La explicación presentada para la elección del objetivo es profunda y argumentada, además de ser coherente con el proyecto presentado
4. Resolución de Problemas	4.1 Desarrollo del video o Videojuego.	El video o videojuego desarrollado en Scratch, permite dar a conocer y/o hacer conciencia en la población sobre el objetivo elegido.	El video o videojuego desarrollado en Scratch, permite dar a conocer y/o hacer conciencia en la población sobre el objetivo elegido.	El video o videojuego desarrollado en Scratch, permite dar a conocer y/o hacer conciencia en la población sobre el objetivo elegido.				
					<b>Total:</b>	<b>100</b>		

Observaciones generales del proyecto:

## RÚBRICA INDIVIDUAL

# CATEDRA UNINAVARRA



## Retos de Robótica

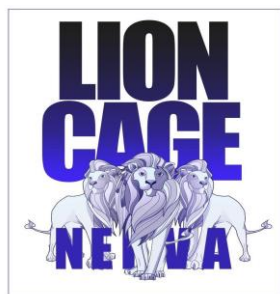
Habilidad	Indicadores	Ponderación	Evaluación asignada entre 5 y 10	Total	Observación
1. Creatividad	1.1 Presentación	10	10	20	La presentación realizada por el participante es altamente llamativa y atractiva. Se utilizan elementos adicionales que generan una alta inmersión para el espectador.
2. Comunicación	2.1 Expresividad	10	10	15	El participante combina la expresión verbal y no verbal de manera que genera un ambiente idóneo para transmitir el mensaje al espectador. Al escuchar al participante, se puede percibir que tiene conocimientos sólidos y amplios acerca del proyecto.
	2.2 Apropriación de conceptos	10	10	15	
3. Colaboración	3.1 Trabajo en equipo	20	10	20	La explicación presentada para la elección del objetivo es profunda y argumentada, además de ser coherente con el proyecto presentado
4. Resolución de Problemas	4.1 Planteamiento del problema	10	10	30	El video o videojuego desarrollado en Scratch, permite dar a conocer y/o hacer conciencia en la población sobre el objetivo elegido.

Observaciones  
generales del  
proyecto:

0

Este campo es de obligatorio cumplimiento por parte del jurado

# CATEDRA UNINAVARRA



<b>Descripción de la Actividad de Aprendizaje:</b>		Los equipos participantes concursarán a través de la presentación de sus video pitch (discurso), en el que darán a conocer su propuesta de negocio, la duración de estos debe ser inferior a los 3 minutos.
<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Descriptor</b>
<b>Innovación</b>	20	La propuesta de negocios se soporta en el desarrollo de un producto o servicio novedoso que evidencia un claro diferencial ante las ofertas existentes en el mercado.
<b>Viabilidad Comercial</b>	20	La propuesta de negocio está enfocada a dar solución a una problemática real y evidente, demostrada en un segmento de la población que esta dispuesta a adoptarla y pagar por ello.
<b>Viabilidad Técnica</b>	20	La propuesta de negocio es posible de llevar a cabo, el desarrollo del producto o servicio es ejecutable y el equipo de trabajo cuenta con las competencias necesarias para ello.
<b>Proyección</b>	20	El modelo de negocio propuesto contempla una proyección de crecimiento y escalabilidad a mediano y largo plazo, el problema a solucionar es una necesidad replicable en otros mercados.
<b>Sostenibilidad</b>	20	El desarrollo del modelo de negocio propuesto implica la generación de impactos positivos tanto ambientales como sociales.