



**UNIVERSIDAD
DE LA SERENA**
CHILE

Bases Convocatoria

Dirección de Investigación y Desarrollo

Concurso: Make It ULS 2021 “Escuela de
diseño de prototipo de aplicación”

Dirección de Investigación y Desarrollo. Universidad de La Serena

Avda. Juan Cisternas 1015, La Serena

Teléfonos: (56-51) 2 334689

e-mail: diduls@userena.cl

La Serena – CHILE

Fecha actualización bases: 16 de agosto 2021

1. ASPECTOS GENERALES

- 1.1. Con el propósito de fortalecer la gestión integral de la calidad, en el marco de las nuevas exigencias de estándares del sistema de Educación Superior para una institución de educación superior de mayor complejidad, la Universidad de La Serena desarrolla el Plan de Fortalecimiento Educacional de la Universidades Estatales. A través de este desarrollo, la Dirección de Docencia y la Dirección de Investigación y Desarrollo, con apoyo de la Oficina de Divulgación y Difusión de la Ciencia de la Tecnología, perteneciente a la Vicerrectoría de Investigación y Postgrado, abren la convocatoria, por segundo año consecutivo, a postular al Make It ULS, plataforma de difusión de la capacidad de investigación, creación e innovación existentes en la institución.
- 1.2. Dada la situación sanitaria actual, donde el uso de la tecnología ha llegado a ocupar un lugar preponderante para ejecutar muchas de nuestras tareas cotidianas, este año la plataforma Make It ULS convocará al desarrollo de aplicaciones móviles, las cuales busquen resolver problemáticas y desafíos del territorio.
- 1.3. El objetivo de esta convocatoria es invitar a estudiantes y académicos de la Universidad de La Serena a participar en la "escuela de diseño de prototipo de aplicación", en el marco del fortalecimiento y promoción de las capacidades de estudiantes y académicos con acompañamiento y aprendizaje permanentes que permitan inspirar la creación de estas aplicaciones, y enfocar bien su diseño y desarrollo desde el inicio.

2. REQUISITOS DE POSTULACIÓN

- 2.1. Podrán postular estudiantes de pre y postgrado y sus académicos/as para que diseñen prototipos de aplicaciones que respondan a necesidades emergentes de grupos específicos de la comunidad interna y externa a la institución, donde se promueva el trabajo colaborativo entre académicos y estudiantes.
Ejemplos de ámbitos en los que se pueden desarrollar las Apps:
 - a) Salud
 - b) Educación
 - c) Riesgos Naturales (incendio, sismos, escases de agua, etc.)
 - d) Movilidad
 - e) Etc.
- 2.2. El diseño de la App se deberá desarrollar en conjunto entre académico(s) y estudiante(s)
- 2.3. Los académicos participantes deberán tener contrato vigente con la institución
- 2.4. Los estudiantes (de pre o postgrado) deberán ser alumnos regulares de la institución
- 2.5. Las postulaciones deberán tener definido a qué grupo específico estará dirigida la App, identificando el problema a ser resuelto o la situación que desea ser mejorada, e indicando las instancias de vinculación con dichos grupos específicos.

3. PRESENTACIÓN DE LAS PROPUESTAS

- 3.1. La convocatoria tendrá como fecha de apertura el 15 de septiembre de 2021 y como fecha de cierre el 15 de octubre de 2021 a las 18:30 horas. No se aceptarán, en ninguna circunstancia, propuestas presentadas fuera de plazo. Resultados estarán disponibles en el mes de octubre.

- 3.2. Las postulaciones se realizarán de manera electrónica a través de la Plataforma Tecnológica Docente Integrada Phoenix, <https://phoenix.cic.userena.cl/>
- 3.3. Las postulaciones deberán contar con el patrocinio del Director de Departamento o Director de Instituto de Investigación, cuando corresponda, además de la respectiva Facultad, cuando corresponda. El patrocinio se ejecutará de manera electrónica, vía email, lo cual será notificado a los respectivos patrocinadores. Directores de unidades, Decanos (as) podrán patrocinar las propuestas hasta el 08 de octubre de 2021.

4. SOBRE EL FINANCIAMIENTO Y EJECUCIÓN

- 4.1. La presente convocatoria financiará un total de 15 proyectos de \$1.500.000 cada uno, monto que será destinado a la adquisición de soporte informático (adquisición de uso de software) y/o la adquisición de equipamiento tecnológico audiovisual, computacional, fijo o portátil.
- 4.2. El equipamiento adquirido será inventariado en la Unidad Académica y/o patrocinador del académico responsable del proyecto

5. EVALUACIÓN

- 5.1. En una primera etapa, se seleccionarán aquellas ideas que cumplan con los requisitos de postulación y que tengan características de factibilidad para desarrollarse como App, es decir, que evidencien una mayor proyección de ejecución, de acuerdo con los siguientes criterios:

Criterio	Estándar	Puntaje	Ponderación
Claridad de la exposición de los objetivos.	Plantea con precisión el objetivo de la propuesta, dejando muy claro las acciones que se adoptarán para cumplir con el propósito	30	20%
	Plantea de forma parcial el objetivo de la propuesta	10	
	El objetivo de la propuesta no queda claro	0	
Factibilidad técnica del desarrollo de la propuesta.	Se dispone de los conocimientos, habilidades, equipos o herramientas necesarios para llevar a cabo la propuesta	30	25%
	Se dispone de manera parcial de recursos para llevar a cabo la propuesta	10	
	Los recursos con los que se dispone no son los suficientes para llevar a cabo la propuesta	0	
Impacto social relacionado a la propuesta.	Propone con mucha claridad y rigurosidad el potencial impacto social a generar con la propuesta	30	40%
	Propone con poca claridad el potencial impacto social a generar con la propuesta	10	
	No hay claridad en la presentación del impacto social de la propuesta.	0	
Originalidad de la propuesta.	La propuesta demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas	30	15%
	La propuesta demuestra cierta originalidad. El	10	

	trabajo muestra el uso de nuevas ideas y perspicacia		
	Usa ideas de otras personas, pero no hay casi evidencia de ideas originales.	0	

- 5.2. El Comité Evaluador del Concurso estará integrado por un representante de la Dirección de Investigación y Desarrollo (DIDULS), un representante del Proyecto de Fortalecimiento a la Educación de la ULS (PFE 1999), un representante del Laboratorio de Investigación e Innovación Tecnológica para la Educación en Ciencias (LIITEC) y un Gestor de la Dirección de Investigación y Desarrollo.

6. DERECHOS Y OBLIGACIONES

- 6.1. Las ideas seleccionadas en esta primera etapa tendrán la posibilidad de participar en el proceso de diseño de App y para ello serán apoyadas a través de talleres de orientación, a cargo de un desarrollador experto.
- 6.2. Posteriormente, para validar la idea ante la comunidad, se desarrollarán encuestas para conocer la percepción de las personas sobre la utilidad de la aplicación según sus necesidades.
- 6.3. Aquellas Apps que respondan a las necesidades de la comunidad, según lo arrojado por la encuesta, y que presenten un mayor potencial con un definido impacto social, serán presentadas en el evento Make It y quedarán seleccionadas como aplicaciones **susceptibles de desarrollo**, las cuales serán ejecutadas en una nueva etapa donde se pondrá a disposición un programador y un diseñador gráfico para levantar un producto con la posibilidad de ser ofertado a través de tiendas asociadas, bajo el desarrollador userena.
- 6.4. Todo resultado de la generación de conocimiento, derivado del presente proyecto, debe indicar el código DIDULS respectivo en los agradecimientos, utilizando la frase "Nombre académico agradeció a la Dirección de Investigación y Desarrollo de la Universidad de La Serena y al financiamiento del Ministerio de Educación de Chile, a través del convenio de desempeño Mineduc: Fortaleciendo la docencia de pregrado de la Universidad de La Serena, sus procesos de gestión y vinculación pertinente con el territorio, a través del estándar de calidad NCh1 ISO21001:2018, ULS1999".
- 6.5. Los (Las) postulantes son responsables de la veracidad de la información consignada en el formulario de postulación y deben estar en condición de proveer la documentación de respaldo en caso de ser requerida por la Dirección de Investigación y Desarrollo de la Universidad de La Serena, así como todos los antecedentes e información que juzguen necesarios, durante el proceso de postulación y/o ejecución de los proyectos.
- 6.6. La omisión o declaración falsa de cualquier dato de la postulación podrá ser causal para que la postulación sea declarada fuera de bases, se deje sin efecto la adjudicación o se dé término anticipado al proyecto, según corresponda.

7. FALLO CONVOCATORIA

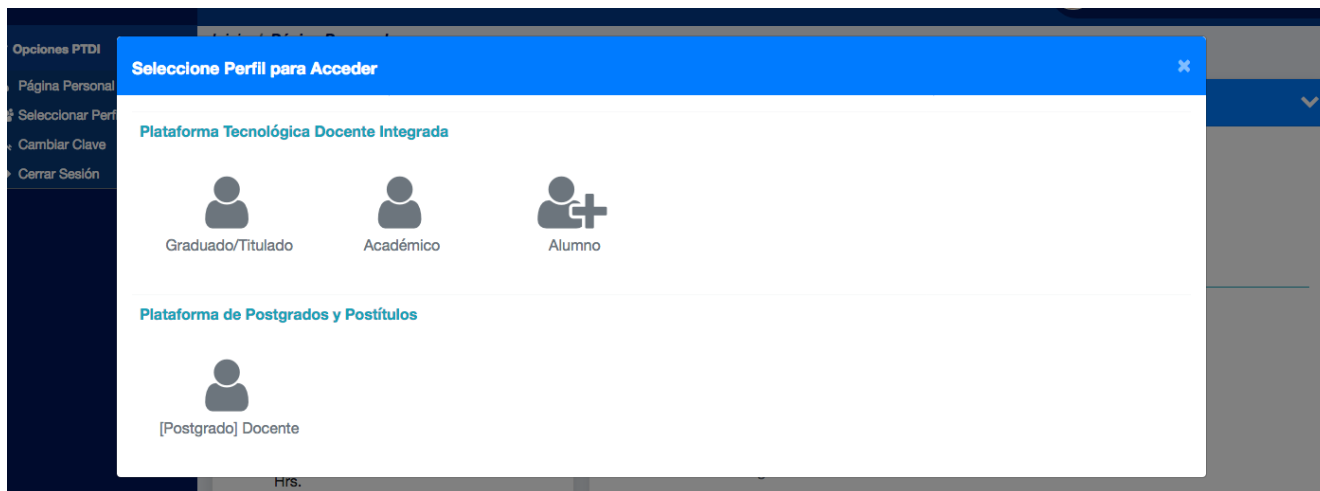
7.1. Para las ideas seleccionadas el fallo se comunicará por escrito al Director del proyecto, según las fechas publicadas las presentes bases.

8. FECHAS IMPORTANTES

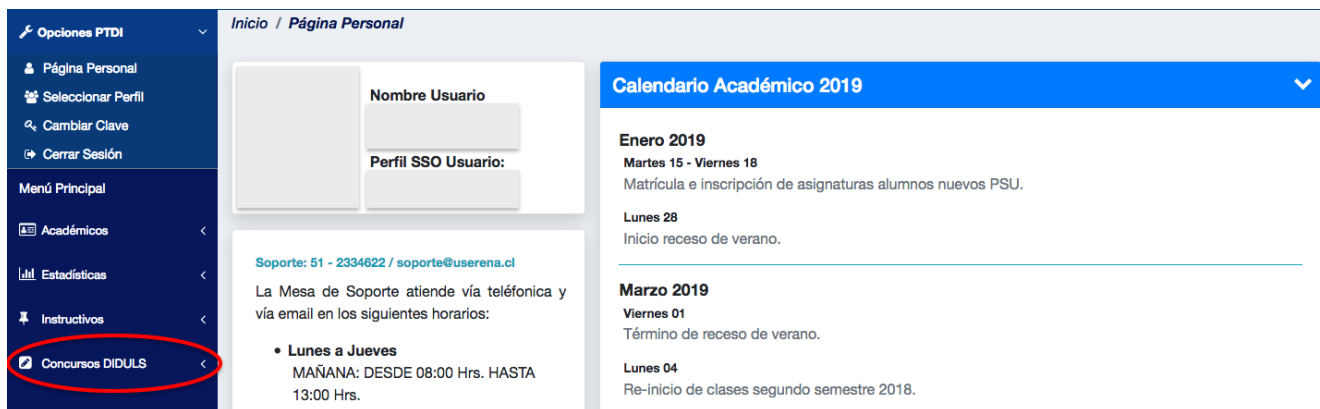
Difusión del concurso	15 de septiembre al 15 de octubre
Postulaciones	15 de septiembre al 15 de octubre
Consultas	15 de septiembre al 12 de octubre
Cierre de recepción de postulaciones	15 de octubre
Patrocinio Directivos	22 de octubre
Evaluación Comité Evaluador	18 al 22 de octubre
Entrega de resultados	22 de octubre
Publicación de ganadores	22 de octubre
Inicio escuela	25 de octubre
Entrega productos	01 de diciembre

Guía rápida para postulación a través de la Plataforma Tecnológica Docente Integrada

Paso 1. Ingresar a su perfil de **Académico** en la plataforma.



Paso 2. En su sesión de "Académico" podrá ver "Concursos DIDULS" en la parte inferior del "Menú principal" (ver elipse de color rojo).



Paso 3. En "Concurso DIDULS" seleccionar "Postulación".

Paso 4. En la sección "Concursos Disponibles para Postular", seleccionar el Concurso Make It ULS 2021

Ante cualquier duda, por favor, contáctenos en diduls@userena.cl