

OC level ^{up} 2022 > ▶

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	3
NORMAS GENERALES	4
1. Objetivos.....	4
2. Lugar y fecha.....	4
3. Participantes	4
4. Requisitos de aceptación y reglas de participación.....	4
4.1 Perfil del estudiante:	5
4.2 Perfil del equipo:	5
5. Roles y responsabilidades del mentor y la empresa	5
6. Temas a desarrollar	6
7. El panel de jueces.....	6
8. Premios.....	6
9. Derechos de propiedad intelectual y cargos de responsabilidad.....	6
10. Registro.....	7
11. Confirmación de participación	7
12. Certamen	7
12.1. La competencia.....	7
12.2. Evaluación de proyectos y selección de ganadores.....	7
Proceso de evaluación	7
Pauta 1.....	7
Pauta 2.....	8
Pauta 3.....	8

INTRODUCCIÓN

level up busca poner a prueba el conocimiento e ingenio de los participantes, mediante la construcción de bocetos, prototipos y solución de problemas de ingeniería capaces de cubrir necesidades en las empresas.

Es por esto que el certamen level up está dirigido a todas las ingenierías del TEC, conformando equipos multidisciplinarios para enfrentar los desafíos.

El desafío está libre al uso de datos abiertos, herramientas de código abierto, software para la creación de esquemas, prototipos electrónicos, mecánicos, etc. Además, está abierto al uso de sensores, microcontroladores y herramientas de impresión en 3D.

El certamen le brinda la posibilidad a estudiantes talentosos y brillantes a sintetizar sus ideas, recibir capacitaciones por expertos de las empresas patrocinadoras y coaching de profesores del TEC.

Los participantes tendrán la experiencia de vivir un evento único en el cual crean contacto con las empresas, colegas, profesores y personas apasionadas por el mundo de la tecnología.

El certamen está diseñado para equipos de 5 estudiantes los cuales deberán trabajar arduamente durante dos meses en las etapas de un proyecto con miras a desarrollar una solución eficaz, que impresione al jurado y les permita obtener el premio mayor. Será un evento de alta competencia entre equipos.

Además, el evento estará cubierto por la oficina de comunicación y mercadeo del Tecnológico de Costa Rica a través de su página oficial y prensa nacional. También se dará seguimiento en las redes sociales del evento.

“Impulsamos un futuro de oportunidades”.

NORMAS GENERALES

1. Objetivos

level up es una herramienta a disposición de los estudiantes del TEC, una que los expone a un ambiente único; lleno de nuevas experiencias, relaciones, contactos y conocimiento que va más allá de los planes de estudio. Para cumplir con lo anterior, se velará en todo momento por el cumplimiento del objetivo general del certamen.

El objetivo general del level up es involucrar al estudiante durante dos meses en el ambiente laboral y cultura organizacional de la empresa.

2. Lugar y fecha

El certamen se llevará a cabo desde el martes 21 de junio hasta el jueves 25 de agosto de 2022, la primer semana será para la inducción de los estudiantes a su empresa respectiva y el viernes 24 de junio inicia el periodo de trabajo en los proyectos. Tanto el evento de inauguración como el evento de clausura serán en el Centro de las Artes del Tecnológico de Costa Rica.

La organización se reserva el derecho de cambiar la fecha y ubicación del evento inicial y final en caso de inconvenientes o dificultades técnicas. Toda modificación será avisada por medio de redes sociales y el canal principal, el correo electrónico.

3. Participantes

- El certamen está dirigido a estudiantes de las diferentes ingenierías del TEC, con el fin de ofrecer un ambiente multidisciplinario que beneficie tanto a los participantes como a las empresas. Solo pueden participar estudiantes regulares del TEC.

- Para poder ser partícipe del certamen, la edad mínima es de 18 años.

- Debe existir la figura de un coordinador por cada equipo.

- Ningún empleado del TEC, graduado, staff de la organización, colaborador o empresa tiene permitido competir en el certamen.

4. Requisitos de aceptación y reglas de participación

Para que al estudiante se le apruebe la participación, deberá firmar un acuerdo en el cual acepta los términos y condiciones que se establecen a continuación. No se admiten estudiantes que se encuentren cursando proyecto de graduación durante el primer semestre o que tenga planeado llevar proyecto o trabajo final de graduación.

Los participantes deben acatar los lineamientos emitidos por el Ministerio de Salud y protocolos sanitarios del Instituto Tecnológico de Costa Rica, relacionados a la emergencia sanitaria provocada por el COVID-19. También, deben acatar los protocolos que la empresa respectiva esté implementando.

El registro de level up tiene un costo de 25.000 colones por equipo. Los equipos serán estrictamente de 5 integrantes, y deberá estar conformado por hombres y mujeres. Todos los integrantes serán elegidos siempre y cuando cumplan con lo descrito en la sección 3.

El coordinador deberá inscribir a su equipo mediante el siguiente formulario en línea: <https://www.tec.ac.cr/formularios/level-inscripcion-estudiantes> y proporcionar los datos personales de cada uno de los miembros del equipo. Todos los miembros deben estar de acuerdo con todas las normas del evento, dar el consentimiento para el manejo de los datos personales, además, las empresas y

los participantes deberán permitir que la organización utilice fotos y videos donde aparezca el equipo o un miembro.

Los miembros del equipo deben asegurarse que la información suministrada en el formulario de inscripción sea veraz, precisa y aceptan las decisiones tomadas por la junta administrativa de level up. La información personal será verificada antes de dar inicio el certamen. Se aclara que el manejo de información será confidencial y no será suministrada a terceras personas.

La admisión de los equipos se dará conforme a los filtros establecidos por la junta administrativa de level up y el límite de equipos estará determinado por los recursos y condiciones de la misma.

Los siguientes criterios forman parte de los filtros para seleccionar a los equipos:

4.1 Perfil del estudiante:

- Ser estudiante responsable, comprometido y proactivo.
- Habilidad de trabajo en equipo y pasión por los retos.
- Contar con más del 50% de la malla curricular aprobada.

4.2 Perfil del equipo:

- Estar integrado por 5 estudiantes de cualquier carrera del TEC.
- Debe estar conformado tanto por hombres como por mujeres.
- Deberán ser equipos multidisciplinarios, no se aceptan equipos en los cuales su conformación sea de solo 1 o dos disciplinas.

Cada equipo debe tener un nombre de identificación y será asignado por los miembros del equipo. Quedan prohibidos los nombres de empresas, marcas registradas o expresiones que inciten a la violencia, discriminatorias, obscenas o difamatorias. Si estas condiciones no se cumplen el equipo no podrá formar parte de level up.

Si la información dada en el formulario de inscripción no es verdadera, el equipo no podrá ser parte de level up.

Una vez que el equipo es admitido en la competición, se comprometen a trabajar en el proyecto hasta la clausura del evento y deberá entregar los resultados ante el jurado.

Una vez que la competencia dé inicio, los equipos no podrán ser modificados. En caso de que el equipo se reduzca a 2 miembros por abandono, el equipo pierde derecho a ser premiado, sin embargo, es obligatorio presentar los resultados ante los jueces. En caso de que un estudiante participante incumpla lo estipulado en el reglamento de level up, se someterá a un debido proceso por parte del Tribunal Disciplinario Formativo con base en lo contemplado en el Reglamento de Convivencia y Régimen Disciplinario de los y las Estudiantes del Tecnológico de Costa Rica y sus reformas.

Cada equipo debiera registrar en la bitácora oficial del certamen, cada una de las sesiones realizadas en compañía del mentor y llevar un historial de asistencia de cada uno de los miembros. Todos los participantes deberán asistir a un 50% de las sesiones como mínimo.

Si el equipo acepta las condiciones mencionadas por level up, los integrantes se comprometen a hacer uso responsable de los recursos brindados por las empresas y las instalaciones donde expongan sus proyectos durante el evento de clausura.

Los gastos implicados en la investigación y construcción de soluciones no serán cubiertos en su totalidad por la organización.

5. Roles y responsabilidades del mentor y la empresa

- **Mentor:** será un miembro de la organización y deberá darle seguimiento al equipo o equipos asignados, incluyendo documentos solicitados, estado con la empresa y el cumplimiento de los acuerdos.

- **Coordinador de proyecto en la empresa:** se le solicita al coordinador de proyecto propiciar capacitaciones, seguimiento, desarrollo de habilidades blandas y técnicas a través de actividades específicas que puede brindar la empresa, así como otros espacios que den valor a la formación del estudiante durante su paso por level up.

6. Temas a desarrollar

El tema sobre el que trabajarán los equipos será dado por la empresa y consiste en un problema propio de la misma; que será escogido de acuerdo a los siguientes rubros:

- Realizable en 2 meses máximo.
- Que incluya problemas de software y hardware.
- Que contemple el proceso de diseño de un producto final.
- Con posibilidad de seguimiento como un proyecto interno de la empresa.
- El proyecto debe formularse por etapas que le permita a los participantes familiarizarse con la metodología de trabajo de la empresa.

Los equipos deberán utilizar todas las herramientas necesarias para la solución de la problemática, de la mano con el coaching de la empresa patrocinadora y del equipo de mentores.

Uno de los principios del level up es solucionar el problema de la empresa de manera que se beneficie el estudiante con la experiencia, que el ambiente no sufra daños y que la empresa obtenga una relación directa con los futuros ingenieros(as).

7. El panel de jueces

Los proyectos de los equipos serán evaluados el día de clausura del evento por un jurado conformado por 5 profesionales de la siguiente manera: tres profesores del TEC, un empresario(a) externo al evento y un miembro de una institución relacionada a la ciencia y la tecnología.

8. Premios

Los equipos ganadores recibirán un premio correspondiente a su puntuación, de la siguiente manera:

- Primer lugar: \$3000
- Segundo lugar: \$2000
- Tercer lugar: \$1000

Los pagos se harán en colones con el tipo de cambio del día en el que se haga el depósito.

La entrega de premios se hará por transferencia bancaria a través de FUNDATEC al coordinador del equipo y en el evento de clausura se le hará entrega de un cheque simbólico.

La organización se reserva el derecho de cambiar los montos de los premios.

9. Derechos de propiedad intelectual y cargos de responsabilidad

Una vez aceptados los reglamentos, los equipos se comprometen a:

- Declarar que todo prototipo, simulación o producto presentado es obra original que no viola, parcial, ni totalmente los derechos de propiedad intelectual o patentes de un tercero.
- En relación con la titularidad y gestión de las invenciones y derechos de autor, se seguirá lo dispuesto en la legislación vigente y en la normativa específica que para tales efectos se ha desarrollado en el ITCR, la cual contempla lo descrito en la ley 6867 Ley de Patentes de Invención, Dibujos y Modelos Industriales y Modelos de Utilidad.
- El resultado del proyecto se considera como una coautoría, en tanto se da un aporte intelectual por parte de colaboradores de la empresa y de los estudiantes. La empresa se compromete a reconocer y consignar la autoría de los estudiantes, como parte de los derechos morales de autor. Además, la empresa queda en libertad de negociar con los estudiantes, el reconocimiento adicional de regalías, premios, becas o cualquier otro beneficio que las partes estimen conveniente y oportuno.

- La empresa y los participantes aceptan que la organización realice publicaciones donde se expongan sus ideas y proyectos a terceros en redes sociales y sitios institucionales, siempre que no viole los acuerdos de confidencialidad entre level up y la empresa.

Todos los equipos contarán con una empresa que los patrocinará y un equipo de mentores, con el fin de dar acompañamiento y coaching. El coaching será dado mínimo una vez cada dos semanas por la empresa.

10. Registro

Este proceso se realizará mediante el formulario que se encuentra en el siguiente enlace:

<https://www.tec.ac.cr/formularios/level-inscripcion-estudiantes>

El registro iniciará el lunes 18 de abril a las 00:01 horas y finalizará el viernes 20 de mayo a las 23:59 horas.

Toda información falsa o incompleta incurrirá en la descalificación del equipo automáticamente.

11. Confirmación de participación

Los equipos que cumplan con los requisitos antes mencionados y hayan aceptado las condiciones, recibirán al correo indicado en el proceso de registro la confirmación de admisión de parte de la organización. De igual manera, los equipos no admitidos serán notificados.

La notificación contendrá información importante que los equipos deben conocer después de la admisión.

12. Certamen

12.1. La competencia

El certamen comenzará el martes 21 de junio de 2022 con la inauguración del evento y finalizará el jueves 25 de agosto, ambos eventos tendrán lugar en el Centro de las Artes, ubicado en la sede central del Tecnológico de Costa Rica.

12.2. Evaluación de proyectos y selección de ganadores

- Concepto de la solución
- Diseño
- Desarrollo innovador
- Presentación y defensa del proyecto
- Impacto en la empresa o en el país

Basados en estos ejes se deberá asignar una puntuación en cada aspecto y luego sumar para obtener la puntuación completa del equipo.

Existirán 3 ganadores, y serán determinados por su puntuación en los rubros anteriores, de modo que el primer lugar será el equipo con la mayor puntuación y así sucesivamente.

En caso de empate, el jurado deberá valorar más a fondo, con el fin de distinguir un aspecto que sume puntos y deshaga el empate.

Proceso de evaluación:

Pauta 1.

Dos miembros del equipo deberán hacer una presentación de no más de 15 minutos donde deberán abarcar lo contemplado en la rúbrica de evaluación. Se pondrá a disposición un proyector y micrófonos.

Después de la defensa de proyecto, cada miembro del jurado debe otorgar un puntaje sin que sus compañeros de mesa lo conozcan, al final el puntaje total es igual a la suma de los puntajes de cada uno de los miembros del jurado.

Pauta 2.

Una vez concluido el proceso de presentación y asignación de puntajes, se determinarán y anunciarán los tres equipos ganadores.

Pauta 3.

Ceremonia de premiación para los tres mejores proyectos en el evento de clausura. Si una de las empresas patrocinadoras desea ampliar uno de los proyectos, tendrá el derecho de hacerlo, sin embargo, la organización queda excluida del proceso de continuación.