HACKATHON

Andalucía Emprende

100% Digital

Duración: 12 horas

GO! entrepreneur

Guía Docentes

Curso 2021-2022

Junta de Andalucía

HACKATHON
Andalucía Emprende

1 BIENVENIDA

"Desde Andalucía Emprende te damos la bienvenida e invitamos a participar en Hackathon, una experiencia singular que marca, sin duda, el modo de **afrontar los retos profesionales y personales**.

Os queremos animar a compartir un viaje repleto de momentos memorables, que aportarán a sus protagonistas habilidades, conocimientos y valores muy positivos para sus vidas. Con esta iniciativa, pretendemos situar al emprendimiento en el lugar que le corresponde, como una opción especialmente útil cuando el alumnado se disponga a trazar su propio desarrollo profesional.

Hackathon es una aventura de aprendizaje para un futuro exigente y vertiginoso. Enrólate en una tripulación entusiasta de docentes, alumnado y mentores y vive una travesía trufada de sorpresas y desafíos.

¿Embarcamos?"

¡Ayuda a otros a alcanzar sus sueños y alcanzarás los tuyos!

Junta de Andalucía

2 HABLANDO CLARO: ¿QUÉ ES HACKATHON?

De forma resumida, Hackathon Intracentro es una aceleradora diseñada para impulsar y poner de relieve el emprendimiento del alumnado que cursa Formación Profesional y Bachillerato.

El Hackathon va a ser un encuentro de estudiantes con estos perfiles educativos, en el que se ensayan las competencias y habilidades más demandadas resolviendo problemas en un contexto real y en un plazo corto de tiempo. Se desarrollan habilidades transversales y útiles para todo tipo de situaciones vitales y profesionales, como la comunicación, la capacidad de organización y planificación, la capacidad para tomar decisiones, la creatividad, la capacidad de aprendizaje, la adaptación y de liderazgo, el trabajo en equipo, la predisposición al emprendimiento; y siempre desde una perspectiva de igualdad efectiva entre hombres y mujeres.

Realmente, ningún Hackathon es igual a otro. Sin embargo, comparten unos elementos comunes:

- Los participantes se reúnen en un espacio (físico u online) y tiempo delimitados y específicos.
- Aunque suelen durar entre dos y siete días, proponemos que dure un día, en horario recomendado de 09.00 a 20.00 horas.
- La misión es resolver un reto real relacionado con problemas de actualidad, preferiblemente conectado con una necesidad existente en el entorno más cercano, sea el propio centro educativo, la localidad. En todo caso, vinculado a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
- Los equipos serán interdisciplinares (procedentes de diferente aula y especialidades) y trabajarán un proyecto específico. Se compondrán de 4-6 personas.
- Se requiere conexión a internet ininterrumpida, para aprovechas herramientas tecnológicas.
- En sesión presencial, el espacio tiene que estar libre de interferencias y favorable al trabajo creativo en equipo.
- Tras acometer el reto, se presentan los resultados (en formato apps, prototipos, análisis, u otro).
- Al final, se selecciona y reconoce a los equipos ganadores.

Lo más importante para esta dinámica: tener una cultura abierta, un ambiente amistoso y que los grupos sean ricos en diversidad y procedencia, pues así se estimula la creatividad, el trabajo en equipo y la innovación. Un ‘Hackathon’ es un espacio exento de límites para generar nuevas ideas.

3 ¿PARA QUÉ ME INTERESARÍA ORGANIZAR UN HACKATHON EN MI CENTRO?

1. Para fomentar el emprendimiento y descubrir el espíritu emprendedor entre el alumnado.
2. Para practicar los conocimientos adquiridos mediante la simulación de la puesta en marcha de un proyecto empresarial.
3. Para que el alumnado salga de su zona de confort, buscando soluciones a retos planteados de forma ágil y realista.
4. Para fomentar su cooperación, la innovación, el trabajo en equipo y demás habilidades emprendedoras.
5. Para concienciarnos de que el emprendimiento se puede aprender.
6. Para hacer un futuro mejor, en lo individual y colectivo.
7. Para tener identificados perfiles emprendedores.
8. Para construir un banco de ideas de negocio acorde con la agenda 2030 y los retos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible que de ella se derivan.
9. Para hacer del centro educativo un centro innovador y reconocido como referente en dar respuestas a retos planteados en su entorno, un participante activo en la generación de soluciones colectivas, para la comunidad.
10. Para ofrecer un recurso práctico alineado con los contenidos curriculares, que le ayuda a estar al día en dinámicas y estrategias relacionadas con el emprendimiento.
11. Para generar redes de docentes implicados con el emprendimiento.
12. Y, no por ser lo último, no menos importante: para vivir una EXPERIENCIA única.

4 ¿PARA QUIÉNES ESTÁ DIRIGIDO HACKATHON?

Serán alumnos y alumnas con inquietudes por conocer, trabajar y profundizar sobre emprendimiento; con iniciativa y capaces de desarrollar habilidades relacionadas con el mundo de la empresa y de su comunidad.
Abarca los cursos **de FP Grado Medio, Superior y Bachillerato** en todas sus modalidades.

5 ENTENDIDO. PERO, ¿CÓMO PODRÍA DESARROLLARLO?

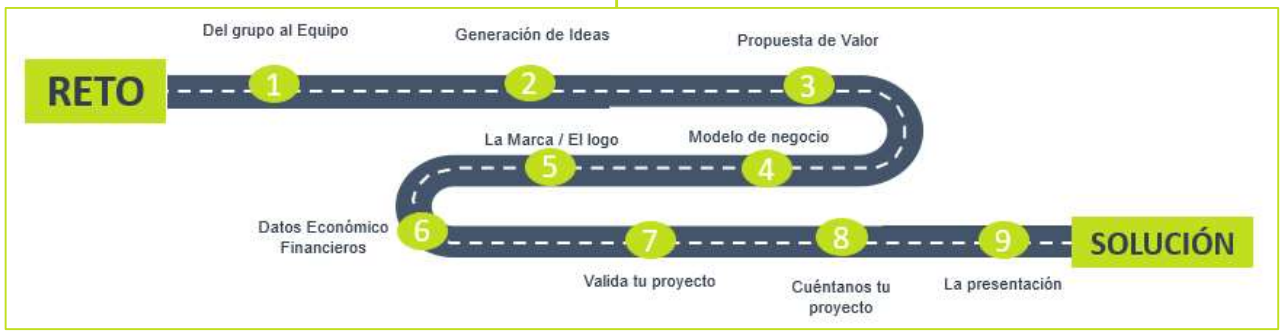
1. Desarrollo de Hackathon

Estas fases que ves en el gráfico se resumen en una **Presentación, el Desarrollo y la Clausura del evento.** Como es lógico estas fases pueden tener una gran variabilidad en su contenido, pero entendemos que en cuanto a la secuencia todas son valiosas y, por tanto, imprescindibles.

Presentación

Desarrollo

Clausura



HACKATHON
Andalucía Emprende

5 ENTENDIDO. PERO, ¿CÓMO PODRÍA DESARROLLARLO?

FASE 0. CALENTANDO MOTORES.

Establecemos el RETO.

FASE 1. ARRANCAMOS LASMÁQUINAS.

Las "ideas" brillantes están en el corazón del Equipo.

FASE 2. FABRICAMOS.

Convertiremos nuestra "idea" en una verdadera "Propuesta de Valor".

FASE 3. PROBAMOS.

Comprobando que estamos en el camino correcto.

FASE 4. PRESENTAMOS.

La más bella historia jamás contada..

Junta de Andalucía

HACKATHON
Andalucía Emprende

5,1. Desarrollo de Hackathon

FASE 0. CALENTANDO MOTORES.

Establecemos el RETO.

Todos tenemos el deber de luchar por un mundo mejor. Es nuestro derecho aportar lo mejor de nosotros mismos para conseguir un verdadero desarrollo sostenible.
Los grandes edificios se construyen piedra a piedra y los grandes constructores poniendo con sus manos cada una de ellas.
Los Objetivos de Desarrollo Sostenible son los mejores planos.

Junta de Andalucía

FASE 1. ARRANCAMOS LASMÁQUINAS.

Las "ideas" brillantes están en el corazón del equipo.

"Si quieres ir rápido camina solo, si quieres llegar lejos ve acompañado."
La fuerza del equipo es fundamental para afrontar retos que sean verdaderas soluciones, la interdisciplinaridad y el valor de cada uno y sus aportaciones, son el combustible que nos dará la fuerza.

FASE 2. FABRICAMOS.

Convertiremos nuestra "idea" en una verdadera "Propuesta de Valor".

Tenemos que tallar y dar forma a nuestra solución, sin olvidar en ningún momento para quién será esa solución y siendo conscientes que no sirve de nada crear soluciones que no sean sostenibles ya que su impacto podría llegar a ser incluso contraproducente.
Tener un diamante en bruto no significa que se convierta en una joya en las manos de quien lo usará.

FASE 3. PROBAMOS.

Comprobando que estamos en el camino correcto.

Debemos saber en que medida nuestras hipótesis resisten su enfrentamiento con la realidad. ¿Quieren nuestros clientes lo que hemos construido para ellos?, ¿Pueden pagar lo que vale?,¿Podemos asumir lo que cuesta?.
Se trata de pequeños ajustes o de profundos cambios. Las respuestas no están en el “Edificio”.

FASE 4. PRESENTAMOS.

La más bella historia jamás contada.

Es imprescindible que sepamos comunicar nuestro valor, la gente debe entender la solución que planteamos. Es fundamental y más cuando es necesario que la otra parte se movilice, impactar en lo más hondo de su ser, la parte emotiva (sentimientos, emociones) y para eso nada mejor que una buena historia contada en el formato quesea capaz de provocar el WOW¡¡¡
Si tu historia me atrapa, tendrás mi corazón y te seguiré al infinito y más allá¡¡¡

HACKATHON
Andalucía Emprende

FASE 0. CALENTANDO MOTORES.

Establecemos el RETO.

Todos tenemos el deber de luchar por un mundo mejor. Es nuestro derecho aportar lo mejor de nosotros mismos para conseguir un verdadero desarrollo sostenible.
Los grandes edificios se construyen piedra a piedra y los grandes constructores poniendo con sus manos cada una de ellas.
Los Objetivos de Desarrollo Sostenible son los mejores planos.

0

INTRODUCCIÓN

Debemos plantear "Retos" significativos si queremos soluciones de impacto.

Las formas de buscar los retos pueden ser muy variadas, entendemos que tener como referente a los Objetivos de Desarrollo Sostenible puede ayudarnos a establecer retos de interés que supongan verdaderas vías de mejora de nuestra sociedad.
Un marco amplio y variado como el de los ODS, nos permite hacernos preguntas que merezca la pena contestar y sacar lo mejor de nosotros en la búsqueda de la respuesta.

SE PRESENTA UN RETO PARA TODOS LOS PARTICIPANTES.

Todos los equipos deberán afrontar el mismo reto.

Plantear el Hackathon desde esta modalidad tiene la ventaja de garantizar una igualdad de salida, ya que nadie conoce el reto y todos lo afrontan en igualdad de condiciones, sin trabajo previo, que es difícil de controlar en la otra modalidad. La desventaja podemos encontrarla en la similitud de los proyectos presentados en respuesta al reto planteado.

LOS PARTICIPANTES VIENEN CON SUS RETOS.

Hemos establecido una fase previa en la que los potenciales participantes presentan retos.

Plantear una fase en la que las personas interesadas en participar propongan sus retos (puede que sean aportaciones totalmente libres o aportaciones dentro de unas líneas marcadas de forma general) nos permitirá realizar una selección de las mejores propuestas y los perfiles de quien realiza dichas propuestas.

CONSTRUIR UN BUEN RETO.

¿Qué es un reto y cuales son sus característica?

Es necesario convertir un problema en un reto o “Challenge” para resolverlo,
Se enuncia siempre con la forma**: ¿Cómo podríamos…?….para…**
Debe tener las siguientes características:
1. Contener una variedad de necesidades humanas explícitas e Implícitas.
2. Permitir un abanico de soluciones.
3. Adaptarse su grado de dificultad al tiempo disponible para trabajar en él.

Como es lógico, la clave es saber realmente que problema tenemos.

HACKATHON
Andalucía Emprende

FASE 1. ARRANCAMOS LAS MÁQUINAS.

Las "ideas" brillantes están en el corazón del equipo.

"Si quieres ir rápido camina solo, si quieres llegar lejos ve acompañado."
La fuerza del equipo es fundamental para afrontar retos que sean verdaderas soluciones, la interdisciplinaridad y el valor de cada uno y sus aportaciones, son el combustible que nos dará la fuerza.

1

PASAR DEL GRUPO AL EQUIPO.

Solo un "equipo" verdadero encontrará una solución de éxito.
Los grupos de personas no tienen lazos establecidos e incluso pueden no conocerse de nada, romper el hielo, darse a conocer, informar a los demás de lo que podemos ofrecer, mostrar nuestras opiniones, ideas, etc. en referencia al "reto", es fundamental en este primer momento. Trabajaremos dinámicas de presentación y exposición.

APLICANDO NUESTRA CREATIVIDAD COMPARTIDA.

El jugo de la fruta aportada por todos y todas dará el mejor zumo.
El objetivo debe ser trabajar de forma creativa las propuesta que tengamos sobre la mesa, utilizando cualquier instrumento que nos permita enriquecer esa materia prima. Es el momento de usar herramientas de creatividad y de participar sin buscar la victoria de las ideas propias, más bien el éxito de las aportaciones compartidas y trabajadas en "equipo".

COMPARTIMOS IDEAS.

Es hora de poner sobre la mesa nuestras ideas.
Estamos en una fase muy incipiente, el objetivo es que una vez rotas las primeras barreras seamos capaces de exponer nuestras ideas, en relación al "reto". No buscamos una competición por la mejor idea, estamos en una fase de divergencia en la que será tan importante presentar nuestras aportaciones como escuchar las aportaciones de los demás miembros del equipo. Será fundamental una participación generalizada.

ELEGIMOS UNA OPCIÓN, PONEMOS FOCO.

Una vez trabajadas la ideas, consensuamos la propuesta provisional.
Habrá que pulir más hasta llegar a la entrega definitiva, el secreto está, en que veamos su potencial, sea algo en lo que todo el "equipo" ha trabajado, ha hecho sus aportaciones, ha dado sus pinceladas, mejorable pero sorprendente. Debe darnos la fuerza para continuar por ese camino con nuestro trabajo, sabemos que falta pero merecerá la pena recorrerlo.

HACKATHON
Andalucía Emprende

FASE 2. FABRICAMOS.

Convertiremos nuestra "idea" en una verdadera "Propuesta de Valor".

Tenemos que tallar y dar forma a nuestra solución, sin olvidar en ningún momento para quién será esa solución y siendo conscientes que no sirve de nada crear soluciones que no sean sostenibles ya que su impacto podría llegar a ser incluso contraproducente. Tener un diamante en bruto no significa que se convierta en una joya en las manos de quien lo usará.

CREAREMOS ALGO QUE LA GENTE AME.

Nuestra diana debe tener el centro a la persona.
La idea es construir el esqueleto de una Propuesta de Valor que sea capaz de impactar en el nicho de personas para las que estamos intentando resolver o dar solución al reto. Si no siente que las estamos ayudando de una manera significativa a llevar a cabo la tarea que intentan desarrollar, tenemos garantizado el fracaso de nuestro proyecto.

UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS.

Sintetizar en una imagen la esencia de un proyecto es un arte, seamos artistas.
Cuando algo es demasiado potente o maravilloso es difícil expresarlo con palabras, probablemente este hecho esté en el origen del arte. No es fácil ser un artista, pero intentarlo merece la pena, tanto para el que realiza la obra como para el que la contempla. El pensamiento visual encierra tesoros. Crea tu logo, pero debes ser consciente que un proceso de "BRANDING", es mucho más, impactar en el corazón del cliente, requerirá más de una flecha.

ARMAMOS NUESTRO MODELO DE NEGOCIO.

Construir un Lienzo de Modelo de Negocio potente, será determinante.
La mejor manera de describir un modelo de negocio es dividirlo en nueve módulos básicos que reflejen la lógica que sigue una empresa para conseguir ingresos; describe las bases sobre las que una empresa crea, proporciona y capta valor. El modelo de negocio es el anteproyecto de una estrategia que se aplicará en las estructuras, procesos y sistemas de una empresa o proyecto empresarial.

TENEMOS NUESTRO PROTOTIPO O POR LO MENOS UN ESBOZO DEL MISMO.

Si te avergüenzas un poco de lo creado, será señal de que podemos mejorar y podemos aprender.
Para salir a preguntar lo que piensan los potenciales clientes sobre lo que les ofrecemos, debemos llevar algo en nuestras manos que podamos mostrar.

HACKATHON
Andalucía Emprende

FASE 3. PROBAMOS.

Comprobando que estamos en el camino correcto.

Debemos saber en qué medida nuestras hipótesis resisten su enfrentamiento con la realidad. ¿Quieren nuestros clientes lo que hemos construido para ellos?, ¿Pueden pagar lo que vale?, ¿Podemos asumir lo que cuesta?.
Se trata de pequeños ajustes o de profundos cambios. Las respuestas no están en el "edificio".

SI UN PROYECTO NO ES VIABLE NO ES SOSTENIBLE

Debemos hacer un estudio económico de lo que tenemos entre manos.
Un estudio financiero de un proyecto tiene como objetivo detectar los recursos económicos para poder llevar a cabo un proyecto. Gracias a este análisis se calcula también el costo total del proceso de producción, así como los ingresos que se estiman recibir en cada una de las etapa del proyecto. Como mínimo debemos hacer la evaluación de los costos y gastos contra los ingresos y en base al resultado se tomarán la decisión más conveniente.

DEBEMOS SALIR DEL EDIFCIO.

No confrontar nuestro producto con la realidad puede garantizarnos una muerte rápida del proyecto.
El objetivo de estos contactos o entrevistas es en primer lugar aprender, por otra parte confirmar nuestras hipótesis, ver si vamos por el camino correcto. Hablar con un cliente es una oportunidad única que hay que aprovechar, manteniendo una actitud de escucha, y generando preguntas que nos permitan obtener información significativa.

SI NO SABES LO QUE VALE, DESCONOCES LO QUE CUESTA.

Debemos conocer el precio de "Propuesta de Valor" y cuando tendrá rentabilidad nuestro proyecto.
Tenemos que comprobar tanto qué están dispuestos a pagar los clientes por nuestro producto, como qué costes de producción tenemos y que estos no superen los ingresos. De manera que primero estudiamos las fuentes de ingresos y la estructura de costes por separado, para luego comprobar la cohesión del conjunto.

ITERAR O PIVOTAR

Convirtamos lo aprendido en realidad.
Iterar es realizar un cambio mínimo en el modelo de negocio actual para mejorar la oportunidad de mercado en la que venimos trabajando. Pivotar implica un cambio radical en el modelo de negocio para centrarse en una oportunidad de mercado diferente, normalmente se realiza cuando nos hemos equivocado de cliente, nuestra propuesta de valor no es atractiva o detectamos que no hay mercado suficiente.
Ash Maurya: «La vida es demasiado corta para construir algo que nadie quiere».

FASE 4. PRESENTAMOS.

La más bella historia jamás contada.

Es imprescindible que sepamos comunicar nuestro valor, la gente debe entender la solución que planteamos. Es fundamental y más cuando es necesario que la otra parte se movilice, impactar en lo más hondo de su ser, la parte emotiva (sentimientos, emociones) y para eso nada mejor que una buena historia contada en el formato que sea capaz de provocar el WOW¡¡¡
Si tu historia me atrapa, tendrás mi corazón y te seguiré al infinito y más allá¡¡¡

EL BUEN PAÑO EN EL ARCA NO SE VENDE.

Es imprescindible saber comunicar el valor de lo que ofrecemos.

En un mundo tan saturado de información es difícil que te escuchen, mucho más que te atiendan, ni que decir tiene de que se convenzan y te compren, por último seremos afortunados si se implican en nuestro proyecto y se convierte en prescriptores activos del mismo.

3, 2, 1 ACCIÓN.

Una de las mejores formas de deconstruir un buen relato es convertirlo en una película.
El trabajo que conlleva hacer un montaje audiovisual para contar nuestro proyecto nos obligará a trabajar un conjunto de capacidades, habilidades y conocimientos relativos al uso del lenguaje audiovisual y sus tecnologías que son indispensables en un mundo en el que este lenguaje se está convirtiendo en prioritario y donde un buen trabajo denota un manejo apropiado de las habilidades comunicativas, fundamentales para el desarrollo de la persona.

LA IMPORTANCIA DEL STORYTELLING.

No hay nada mejor que una buena historia para llegar a nuestro corazón.

El Storytelling es el arte de contar una historia. La creación y aprovechamiento de una atmósfera mágica a través del relato. En marketing es una técnica que consiste en conectar con tus clientes con el mensaje que estás transmitiendo.
Esta capacidad de contar historias, así como el arte que va asociado a ésta, es de las más antiguas que existen: conectar emocionalmente a través de una historia, dejar que te lleguen y toquen el corazón y la cabeza, el cuerpo y el espíritu: lo racional, lo emocional y lo instintivo.

NOS SUBIMOS AL ESCENARIO.

Si somos capaces de mostrarnos a los demás y transmitir nuestro mensaje, estamos preparados para afrontar lo que nos venga.
Cuando hacemos esto bien, transmitimos nuestra valía y la de nuestro proyecto, será reflejo de un trabajo bien hecho y que merece la pena ser tenido en cuenta.

5.2. Las personas: perfiles y funciones

Andalucía Emprende pone personal específico a disposición de los centros educativos participantes que lo necesiten. Estos son sus perfiles:

Representantes de programas educativos: se encargan de ofrecer un asesoramiento personalizado para la puesta en marcha del evento.

Mentores: Se ocupan de acompañar, durante toda la jornada del Hackathon, a los equipos de trabajo. Apoyan, motivan y guían en los momentos de dificultad y bloqueo, formulando buenas preguntas y evitando dar respuestas.

Oráculos: Comparten su experiencia en temáticas concretas y ofrecen sus conocimientos especializados a quienes los necesiten.

Energizers: Emprendedores disruptivos, dinámicos, que generan energía y motivan de forma divertida.

Jurado: Andalucía Emprende pone a disposición del centro educativo una o dos personas para formar parte del jurado. El jurado, además, estará compuesto preferentemente por personas en representación del centro educativo, del tejido empresarial del territorio, así como de otros miembros que el centro educativo considere oportuno e interesante invitar .

5.3. Recursos Materiales

¿Qué recursos materiales consideramos imprescindibles para el desarrollo de Hackathon Intracentro?

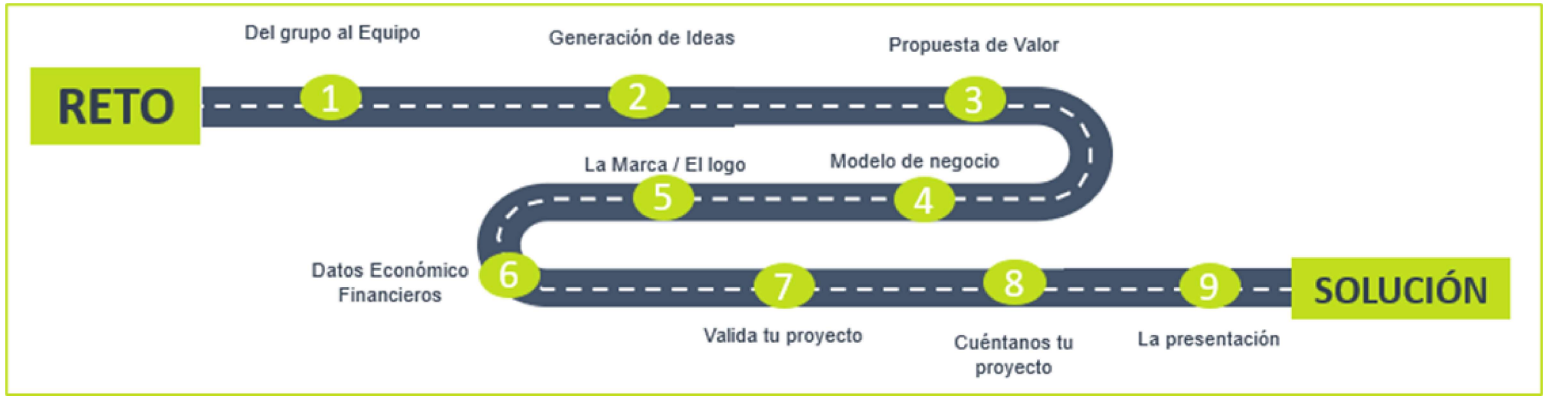
Al ser una iniciativa que combina lo presencial con lo online, el alumnado que esté en el centro educativo ha de ubicarse en un ambiente físico que invite y permita el trabajo en equipo, la creatividad y un ambiente distendido; por otra parte, que los equipos de trabajo cuenten con acceso ininterrumpido al servicio de mentoría y resto de perfiles arriba descritos, por lo que es imprescindible que los participantes cuenten con los correspondientes dispositivos móviles, portátiles u ordenadores con conexión a internet, lo que facilitará también que la participación desde el hogar.

El material de soporte que entrega Andalucía Emprende será la presente guía para el cuerpo docente, con el procedimiento para poner en marcha Hackathon Intracentro, más un dossier para el alumnado con las herramientas a trabajar en equipo durante el evento.

5.4. Píldoras Formativas

Durante el evento y para llevar a cabo las actividades, se ofrecerán Píldoras Formativas sobre Design Thinking, Lean Canvas, ¿Cómo hacer un logo? y el Elevator Pitch, una información teórico-práctica sucinta y sencilla de asimilar.

Opcionalmente, los centros que deseen trabajar las habilidades emprendedoras con anterioridad al evento, para favorecer un mayor aprovechamiento de Hackathon Intracentro, también pueden solicitar los siguientes talleres que se impartirán por el personal técnico CADE



HACKATHON
Andalucía Emprende

6 ¿CUÁNDO PUEDO ORGANIZARLO?

Os animamos a organizar Hackathon Intracentro en vuestro centro educativo preferentemente durante el segundo y tercer trimestre del curso académico, para ello tan solo tiene que inscribirse en el siguiente vínculo:

Solicitud Hackathon

Os recomendamos que antes de formalizar la inscripción contactéis con la persona referente de programas educativos de Andalucía Emprende en vuestra provincia, para recibir una información más personalizada y al día sobre esta iniciativa. Además, esto permitirá llevar un seguimiento directo y exhaustivo de todas las solicitudes.

IMPORTANTE: La inscripción se realiza sólo una vez por centro educativo y será cumplimentada por el profesor o profesora (coordinador-a) que se encargue de su organización.

Junta de Andalucía

Provincia	Representantes Educativos	email	Teléfonos
Almería	Juan Jesús Arrebola Deogracias	jjarrebola@andaluciaemprende.es	671.539.519 (Corp. 639519)
Córdoba	Lola Cortés Albalá	dcortes@andaluciaemprende.es	671 531 952 (Corp. 631952) WhatsApp 619767671
Cádiz	Inma Medina Pérez	imedina@andaluciaemprende.es	956 045 400/ 615482283
Granada	Belén Carvajal Álvarez	BCarvajal@andaluciaemprende.es	Tel./WhatsApp 629 846 009
Huelva	Elisa Parreño Ramírez	eparreno@andaluciaemprende.es	959079806 -671532440 (Corp. 632440)
Jaén	Mari Luz Expósito Sánchez	mlexposito@andaluciaemprende.es	671536923 (Corp. 636923)
Málaga	Puri Toledo Núñez	mptoledo@andaluciaemprende.es	951700919
Sevilla	Sole Ortiz Chacón	sortiz@andaluciaemprende.es	671.593.984 (Corp. 693984)

7 ¿EN DÓNDE LO ORGANIZAMOS?

La celebración del Hackathon “nombre”, se realizará en los centros educativos, en horario de mañana y tarde y con conexión ininterrumpida con Andalucía Emprende. Cada grupo de alumnos participantes estarán emplazados en un espacio físico del centro educativo u otra ubicación siempre que reúna las condiciones necesarias para trabajar en conexión con el equipo y sin interferencias, facilitando así el trabajo en equipo y la cohesión del grupo. Hay que elegir un emplazamiento agradable y apto para ejercitar las habilidades practicadas en este evento. Además, debe acondicionarse otro espacio para los descansos entre actividades, en donde pueda almorzarse, tomar un tentempié o, simplemente desconectar.

El centro debe estar dotado de las herramientas y tecnologías necesarias para el desarrollo del evento, incluyendo la conexión a internet, webcam o cámara a disposición de cada equipo participante, auriculares con micrófonos, Google Drive, etc. Los y las participantes aportarán sus propios recursos técnicos para el desarrollo de su propuesta: ordenadores, móviles, tabletas.

Para las videoconferencias, se podrá usar Zoom, o cualquier otra elegida por el centro, siempre que garantice el correcto y fluido funcionamiento del programa.

El equipo de mentoría prestará su apoyo de manera virtual, durante el tiempo que discurra el evento.

8 LA MECÁNICA de HACKATHON INTRACENTRO: Estas son las reglas básicas de juego

- ✓ Se realizará en horario ininterrumpido (incluido descansos) de 08.00 a 20.00 horas.
- ✓ La inscripción del centro educativo se realizará a través del siguiente vinculo http://bit.ly/2NpTwNz
- ✓ Los participantes trabajaran en equipos, preferentemente dotados entre 4-6 personas.
- ✓ Andalucía Emprende aportará además del asesoramiento personalizado para la organización, una guía para docentes con el procedimiento, más el servicio de apoyo prestado por su personal técnico para funciones de mentoría, colaboración en la selección de personas emprendedoras del entorno para los perfiles de Oráculos, y Energizers, y para las tareas de difusión en redes sociales.
- ✓ El centro educativo designará un equipo de profesores responsables de la organización del evento, entre los que estará la figura del coordinador-a, siendo esta la persona de contacto para concertarse y alinear los preparativos con Andalucía Emprende a través del responsable de programas educativos de su provincia.

Por otra parte, el equipo de profesores responsables de la organización del evento, serán los encargados de:

- ✓ Seleccionar al alumnado participante.
- ✓ Facilitar el listado de los participantes a Andalucía Emprende.
- ✓ Crear los grupos interdisciplinares para trabajar el reto.
- ✓ Definir el reto a trabajar.
- ✓ Nombrar a los miembros del jurado.
- ✓ Preparar el espacio físico donde se va a desarrollar el evento y organizar los medios técnicos necesarios para la conexión ininterrumpida a internet.
- ✓ Buscar sea fuentes de financiación o bien patrocinadores que den cobertura a los premios y reconocimientos previstos para los ganadores, así como bolsas de avituallamiento para favorecer un ambiente de relax en los descansos.

9 CRONOGRAMA

FASES	DURACIÓN	ACTIVIDAD	HERRAMIENTAS	RESPONSABLE
Fase 0: Calentando Motores	09:00-9:30	Presentación del evento y descripción de los premios.	Presencial/Online	Dirección del centro educativo
		Presentación del reto	Online	Coordinador Responsable Evento
		Vídeo sensibilización		Apoyo técnico plataforma
	9:30-9:40	Asignación de participantes a los" Grupos" y Presentación de los mentores-as	Presencial/Online	Mentor-a
Fase 1: Arrancando las Máquinas	9.45-10:15 ½ hora	Dinámica Rompe hielo		Profesor-a y mentor-a asignado a cada equipo. *El mentor-a coordina la actividad
Fase 2: Fabricamos	10:15 a 11:00 ¾ hora	PF: Design Tthinking Propuesta de Valor		Profesor-a y mentor-a asignado a cada equipo.
	11.00-11:10	Entrega hito, enlace drive habilitado para tal fin.	1º entregable: Propuesta de valor	Profesor-a
	11:00-11:45 ¾ hora	PF: Lean Canvas. Desarrollo idea de Negocio-Canvas	Lienzo Canvas	Profesor-a y mentor-a asignado a cada equipo.
	11:45-11:55	Entrega hito, enlace drive habilitado para tal fin.	2º entregable: modelo Canvas	Profesor-a
	11:45-12:30 ¾hora	PF: ¿Cómo hacer un logo? Creación de la idea de Marca y Logotipo	Logo	Profesor-a y mentor-a asignado a cada equipo.
	12:30-12:40	Entrega hito, enlace drive habilitado para tal fin.	3º entregable; logotipo	Profesor-a
Fase 3: Probamos	12:30-14:00 1´30hora	Plan financiero y el diseño de prueba de hipótesis.	ECOFIN	Profesor-a y mentor-a asignado a cada equipo.
	14:00-15:00	Almuerzo	-	-
Fase 4: Presentamos	15:00-18:00	Montaje de video	Creación video	Profesor-a y mentor-a asignado a cada equipo.
	18:00-18:10	Entrega del video	4º entregable video	Profesor-a
	18:30-20:00 o fin de auto-presentaciones.	Auto-Presentación de cada equipo y visionado del video.	Presentación	Jurado
Entrega de premios	20:00h	Entrega de Premios		Jurado

Durante el evento, los Oráculos,y Energizers pasarán por las diferentes salas para interactuar de forma virtual con los participantes.

Junta de Andalucía