

BASES DEL PROGRAMA

A continuación, las bases generales por las que se regula el presente PROGRAMA para el participante o jurado, así como, sistema de valoración de las iniciativas presentadas.

I. ANTECEDENTES DEL PROGRAMA

En el marco de la estrategia de Open Innovation de la UPC, se crea el Programa Open IDEAS (en adelante "PROGRAMA"), orientado a buscar soluciones innovadoras que resuelvan los problemas a los que se enfrentan los alumnos, docentes y personal administrativo.

A través del presente PROGRAMA, la UPC busca incentivar entre los participantes la investigación, aprendizaje, entendimiento de la tecnología y los procesos y servicios del negocio, con el fin de obtener soluciones reales, lo cual contribuya a una futura implementación de esta.

Descripción del reto: Proponer iniciativas que generen soluciones que impacten en el negocio o en los procesos administrativos de la organización considerando como usuarios a los administrativos, alumnos y docentes EPE, Pregrado, EPG.

Las soluciones propuestas, debe estar asociadas a los objetivos estratégicos del negocio.

II. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

El objetivo del programa es promover una cultura innovadora, fomentar el desarrollo de nuevas iniciativas a través de la innovación abierta, fomentando la inteligencia colectiva a través de la recolección y selección de las iniciativas más innovadoras de los colaboradores UPC.

El programa tiene como objetivos específicos:

- Motivar la generación de iniciativas innovadoras que encamine oportunidades a ser desarrolladas en el futuro.
- Generar un banco de iniciativas innovadoras.
- Fomentar la creación y desarrollo de nuevas actividades o servicios que impacten en la UPC.
- Escoger las mejores iniciativas con el fin de convertirlas dentro del proceso de gestión de innovación en prototipos, MVPs (productos mínimos viables) y/o proyectos.

III. SOBRE EL REGISTRO DE PARTICIPANTES

Pueden participar todos los colaboradores administrativos UPC (incluye practicantes) y docentes de tiempo completo (PTC y DTC).

Deben participar en equipos de mínimo 3 participantes hasta 5 participantes como máximo. Se sugiere que los miembros sean de diferentes áreas de la organización. Adicionalmente, se mencionarán algunas reglas a considerar:

- El equipo se descalifica en caso la mitad de los integrantes decida retirarse.
- El equipo no podrá entregar más de una solución.
- Un participante puede ser parte de máximo 2 equipos.

En cada equipo debe haber como mínimo un coordinador o profesor de tiempo completo (PTC o DTC).

Aprobación: Para participar, debes tener la autorización de un jefe (de cualquier área) o Director de Carrera.

Al momento de registrarse deberán asignar un líder de equipo y el rol de cada uno de los participantes para conocer el esfuerzo que cada uno aporta en la iniciativa

Sugerimos los siguientes roles:

- El Business Hacker: Eres estratégico, ves el bosque y no solo el árbol, de mente abierta, capaz de cambiar las reglas de juego, y convertirlas en un negocio, constructor de equipos y alianzas. Asume el rol de director, colaborador y saltador de obstáculos.
- El Creativo enfocado: Todo lo diagrama, lo dibuja, lo diseña, su forma de pensar la plasma en bocetos. Crea siendo divergente y convergente. Crea historias convincentes y se enfoca en el servicio al cliente. Asume el rol de arquitecto de experiencias, diseñador de decorados, narrador y cuidador.
- El Analítico humanista: Empatiza con las personas, las escucha, gusta de hacer pruebas sociales, del proceso de ensayo y error, explora otras industrias y culturas, descubre insights. Asume el rol de antropólogo, experimentador e interpolinizador.
- El intérprete y mediador: Gestionador resolutivo y enfocado en que la iniciativa cumpla con las estructuras determinadas, sea relevante para el perfil de usuario identificado. Focalizado en que la iniciativa sea fácil de comunicar, viable, tangible y termine en buen puerto.

- El tecnólogo: Eres curioso, te interesa aprender o investigar sobre tecnologías y exploras casos de uso. Te gusta ir más allá del “ruido” y proponer soluciones o productos mínimos viables que den paso a la implementación posterior. Asume el rol de investigador y se asegura que la solución presentada sea factible

El registro será por el formulario online ubicado en la web del Programa.

IV. INMERSIÓN DEL PROGRAMA

Cada equipo deberá idear una solución escogiendo uno de los horizontes de innovación a la cual su idea se alinea. Estos horizontes son:

1. **Horizonte 1: Innovación Incremental**, se refiere a ideas que pueden convertirse rápidamente en proyectos, el alcance es claro y definido, y los impactos se evidencian rápidamente (se podría ejecutar el 2023)
2. **Horizonte 2: Innovación Adyacente o Continua**, se refiere a ideas donde el alcance no es tan claro, puede generar un nuevo modelo de negocio o tener un impacto en eficiencias futuras. Requiere una etapa para aterrizar el alcance, por lo que el proyecto podría empezar el 2022 y terminar el 2023.
3. **Horizonte 3: Innovación Transformacional o Disruptiva**, representan a ideas que pueden cambiar el modelo de negocio actual, requiere realizar muchos experimentos e investigación en una primera fase para poder definir el alcance y validar, son oportunidades que el negocio no debería dejar pasar, puesto que representa algo que deberíamos tener en los próximos 5 años.

El programa tiene 3 fases: Fase de Ideación, Fase de evaluación y Fase de priorización, y será realizada exclusivamente de manera online, las fechas de lanzamiento y convocatoria se publicarán en la web del Programa.

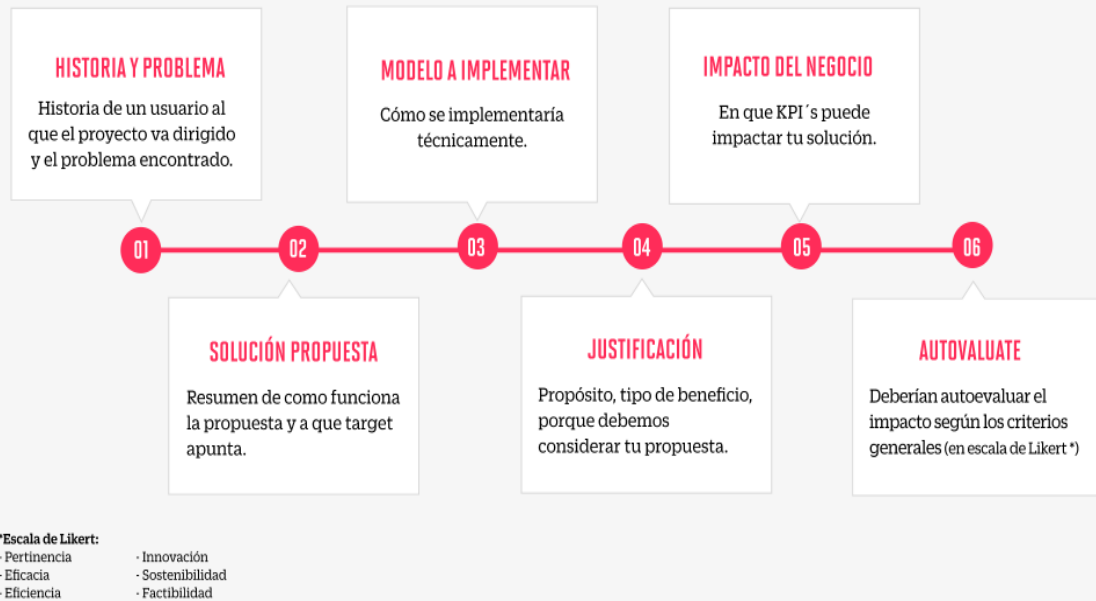
Fase 1 de Ideación: Durante esta fase se contará con asesorías a través de webinars, videos y materiales que permitirán ayudar a los equipos para organizar su iniciativa. Las fechas de estos webinars serán publicadas en la web.

Fase 2 de evaluación: Este proceso de evaluación será revisado por un comité evaluador asignado.

Fase 3 de priorización: Este proceso es realizado por el comité de innovación, quienes serán los encargados de indicar la modalidad donde será probada la iniciativa:

Adicionalmente, los equipos deberán presentar su propuesta con la siguiente estructura:

Estructura de la propuesta



V. SOBRE LAS EVALUACIONES

Al terminar la fase 1, se realizará una revisión de cada iniciativa, solo pasarán a la fase 2, las iniciativas enviadas dentro de la fecha indicada en la web del programa, que cumplan con la estructura indicada, y que el equipo cumpla con los requisitos indicados.

En la fase 2 de evaluación, el comité evaluador calificará las iniciativas, de acuerdo con los siguientes criterios

- Identificación del problema u oportunidad
Peso 20%
- Innovación, claridad y coherencia
Peso 15%
- Factibilidad de la puesta en marcha
Peso 15%
- Viabilidad de la iniciativa
Peso 10%
- Deseabilidad de la iniciativa
Peso 10%
- Impacto en la Comunidad Universitaria, áreas administrativas y/o Sociedad
Peso 30%

En la fase 3, el Comité de Innovación de UPC, revisará las iniciativas filtradas en la fase anterior y determinará la prioridad de cada iniciativa para ser ejecutada o testada en el 2021. El Comité tiene la potestad de despriorizar una iniciativa debido a que no se alinea a los objetivos estratégicos del negocio u otro que considere.

Las iniciativas seleccionadas serán publicadas en la web de Innovación Abierta de Open ideas, reconociendo a los colaboradores que la plantearon.

VI. ACEPTACIÓN DE LAS BASES

Todos los participantes, por la mera participación en el programa, declaran conocer y aceptar íntegramente las presentes bases, reglas y condiciones del PROGRAMA. Todos los participantes renuncian de forma expresa a efectuar impugnación alguna sobre los términos contemplados en este documento.

Cualquier situación no resuelta en este documento será planteada directamente al área de Innovación abierta de UPC, los cuales dictaminarán la solución a la incidencia planteada, que en todo momento será vinculante a las bases establecidas y que será comunicada por correo electrónico al participante afectado.

VII. ASPECTO GENERALES

El Programa Open Ideas, abarca solo hasta la selección de las iniciativas priorizadas por el Comité de Innovación, no genera ningún compromiso de ejecución de la iniciativa, ni de asignación presupuestal.

Los participantes no podrán hacer uso del horario laboral para desarrollar estas iniciativas.

VIII. DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Los participantes deben ajustarse a las siguientes reglas:

- No se aceptarán iniciativas vigentes o aprobadas para ejecución dentro de la organización.
- No se aceptarán copias de iniciativas propuestas y que hayan sido parcialmente implementadas.
- Las iniciativas presentadas deberán ser completa y absolutamente nuevas.
- No presentar ninguna contribución falsa, inexacta o engañosa que infrinja los derechos de autor de terceros, patentes, marcas registradas, secreto comercial u otros derechos de propiedad, publicidad o privacidad. Así también que la misma no viole ninguna ley, estatuto, ordenanza o reglamento vigente o que

pueda ser considerado como difamatorio, calumnioso, racial, ofensivo, amenazante ilícita o ilegalmente acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.

- Los participantes se podrán retirar en cualquier momento mediante debida notificación al correo openinnovation@upc.pe. El retiro del programa excluye de obtener cualquier mención o reconocimiento.

Cada participante, ya sea individual o en grupo, deberá garantizar que cualquier contribución o solución presentada, total o parcial, es de su completa autoría. La UPC no se hace responsable, bajo ninguna instancia, por cualquier material, idea, trabajo, ya sea en todo o en parte, utilizado y/o presentado por cada participante, que pueda infringir cualquier derecho de propiedad intelectual e industrial de terceros.

El participante también acuerda a entregar a la UPC el derecho global, irrevocable, sin regalías y perpetuo para utilizar, revisar, probar, hacer cambios, desarrollar, publicar, sublicenciar a terceros, la solución presentada y todo su contenido, sin ningún tipo de limitación.

El participante expresa su total acuerdo a firmar toda la documentación necesaria y requerida por la UPC para utilizar y ejercer los derechos mencionados en el presente artículo.