



# REPORTE DE RESULTADOS | AGOSTO 2022

Ministerio de Ciencia y Tecnología de Córdoba

## **SOBRE EL IDEATÓN**

El segundo ideatón Circular se trató de una maratón de ideas, una iniciativa desarrollada en el marco de la segunda Cumbre Mundial de Economía Circular, los días 15 y 16 de junio de 2022 en el Complejo Ferial Córdoba.

El Ideatón Circular fue organizado por la Municipalidad de Córdoba, a través del Ente BioCórdoba, junto a la Universidad Nacional de Córdoba y el Ministerio de Ciencias y Tecnología del Gobierno de la Provincia de Córdoba, con el apoyo del Consejo Federal de Inversiones. La Agencia Habitantes participó en el diseño, coordinación y conducción del evento. La iniciativa tuvo como objetivo resolver los desafíos planteados por el modelo de producción y consumo que apunta a compartir, reutilizar, reparar, renovar y reciclar materiales y productos existentes todas las veces que sea posible para crear un valor añadido.

El evento se estructuró en cinco bloques de trabajo, los primeros cuatro se desarrollaron durante la primera jornada, y el quinto en la segunda:

- Definición del problema
- Búsqueda de solución
- Testeo y Aprendizajes
- Armado de Pitch
- Pitcheo

## **VERTICALES**

Las verticales refieren a los ejes y desafíos propuestos a partir de los cuales se desarrollaron las ideas.

Para el Ideatón Circular 2022, las verticales correspondieron a cuatro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de Naciones Unidas:

**ODS 7** – Energía asequible y no contaminante

**ODS 9** – Industria, innovación e infraestructura: construcción sustentable

**ODS 11** – Ciudades y comunidades sostenibles: movilidad

**ODS 12** – Producción y consumo responsables.

# ETAPAS DEL IDEATÓN

## **Etapas 1 | Definición del problema: empatizar e identificar**

Presentación de los integrantes del equipo. Observación del contexto local desde un lugar receptivo y de escucha activa. Charlas con referentes de la Economía Circular. Detección de demandas, necesidades, desafíos y también soluciones implementadas hasta el momento.

## **Etapas 2 | Búsqueda de solución: definir, idear y prototipar**

Selección del desafío local vinculado a la vertical con la que se decidió trabajar. Idear potenciales soluciones al desafío aspirando al desarrollo de algo completamente nuevo o bien la mejora de una solución ya existente. Desarrollo del prototipo inicial, que permitió tangibilizar la idea.

## **Etapas 3 | Testeo y aprendizajes: validar y evaluar**

Corroboración de la propuesta, validando si efectivamente responde a las demandas y desafíos del público con el que se decidió trabajar.

## **Etapas 4 | Pitchear y compartir**

Desarrollo y práctica de un pitch de 3 minutos con el que los equipos compitieron en la instancia final.

# DINÁMICA DEL EVENTO

Participaron 14 equipos, tanto virtuales como presenciales, así como preexistentes y conformados exclusivamente para el Ideatón Circular. Cada equipo estuvo enfocado en una de las cuatro verticales seleccionadas.

Los equipos trabajaron durante dos días en la búsqueda de ideas innovadoras basándose en la *Metodología Design Thinking*, a través de la cual pudieron identificar el problema a resolver, generaron propuestas de solución al mismo, convirtieron las ideas en prototipos iniciales, finalizando con el armado del pitch para la competición final.

A lo largo del evento, los equipos fueron acompañados por un/a facilitador/a que guiaba a los integrantes en la consecución de las consignas.

## FACILITADORES/AS

Se convocó a facilitadores/as por medio de la Secretaría de Ciencia y Tecnología de la Universidad Nacional de Córdoba. Se abrió la convocatoria tanto para modalidad presencial como virtual.

Del total de 35 facilitadores/as inscriptos/as, más del 85% eran mujeres y el resto varones. Por otro lado, el 70% optó por participar bajo modalidad presencial, un 10% prefirió modalidad virtual y el 20% restante se mostró indiferente frente al modo de participación.

Se seleccionaron 14 facilitadores para que acompañen a los equipos participantes, con perfiles profesionales muy diversos: ingeniería química, diseño y arquitectura, investigación, cine, sociología, docencia, contaduría, comercio internacional, entre otras.

## PARTICIPANTES

Participaron 130 personas, 22 en modalidad virtual y 108 en modalidad presencial. Del total de participantes, el 32% eran varones y el 68% mujeres, residentes o nativos/as tanto de la provincia de Córdoba como de Buenos Aires, y con perfiles muy diversos:

- Ciencias Sociales
- Arte
- Comunicación
- Desarrollo Tecnológico
- Diseño
- Educación
- Emprendedorismo
- Negocios y administración
- Gestión Ambiental
- Ingeniería
- Innovación y liderazgo en organizaciones
- Investigación
- Química
- Tercer Sector
- Turismo

## IDEAS GENERADAS

PROBLEMA	SOLUCIÓN
1   Gestión de los residuos orgánicos e inorgánicos	Generación de composteras y cajones para huertas en altura y verticales, partiendo de residuos (pallets, cajones y tarimas) de la industria forestal.
2   Generación de residuos plásticos en las escuelas y en el hogar	Educación para reciclar el plástico.
3   Falta de iluminación en las calles de los barrios	Proporcionar un sistema eléctrico con energías asequibles y no contaminante alimentado a través de fuentes de energías renovables que se adapten a los recursos de la región.
4   Circuito de reinserción del residuo por parte del consumidor para la generación de energía:	El consumidor deposita los residuos en una máquina ubicada en los sitios donde generó la compra, obteniendo beneficios. El residuo se utilizaría para la generación de combustibles.
5   Falta de recursos para brindar capacitaciones en RCP	Optimizar el proceso de recirculación del plástico, volviéndolo al circuito productivo y reinventando la forma de recuperarlo. construcción de un muñeco de RCP 100% reciclado, que demandara una producción responsable y sostenible.
6   Falta de acceso a energía no contaminante y de bajo costo en barrios vulnerables	Biodigestores de residuos orgánicos para comedores comunitarios.
7   ¿Cómo podríamos generar una demanda ciudadana ecológica?	Generación de una muestra gratis de un minicompostero con sus respectivas instrucciones.
8   Potabilización y capitalización de desechos	Modelo de reeducación cultural. Mejoras en la potabilización.
9   ¿Cómo podríamos generar alternativas en la generación de energía a través de procesos físicos?	Creación de un módulo habitacional alimentado por energía de movimiento perpetuo.
10   Solución frente al tránsito y generación de contaminación por los vehículos en la Ciudad de Córdoba	Implementación de intercambiadores de movilidad urbana que permitan estacionar los autos fuera del área central, y promuevan y faciliten el uso de otros medios de transporte amigables con el ambiente.

# EQUIPOS GANADORES

## PRIMER PREMIO | PROYECTO HUELLA - E

Vertical: energía asequible y no contaminante

Problema abordado: Carencia de accesibilidad energética

Solución propuesta: Baldosas con un dispositivo que recepta la presión ubicada en lugares estratégicos con alta densidad de personas (peatonales, canchas de fútbol, calles, entre otros). Materiales de las baldosas: caucho de neumáticos y botellas de plásticos reciclados (recolección estratégica donde se busca emplear personas de barrios vulnerables). En caso de rotura se pueden recolectar y volver a fabricar. La distribución de la energía puede ser enviada a diferentes puntos de la ciudad.

## SEGUNDO PREMIO | PROYECTO PREVER

Vertical: Construcción sostenible

Problema abordado: Pérdida de la biodiversidad en las sierras chicas debido a la invasión de la especie exótica Siempreverde.

Solución propuesta: Sistema circular sostenible utilizando madera de Siempreverde cómo material constructivo. 1. Manejo y extracción de un recurso problemático existente. 2. Aserrar el material con aserraderos locales fortaleciendo el trabajo regional. 3. Producir elementos innovadores constructivos creando puestos de trabajo y fomentado cooperativas locales. 4. Utilización de madera como elemento constructivo. 5. Concientización.

## TERCER PREMIO | PROYECTO TELASTICA

Vertical: Producción y consumo responsable

Problema abordado: Exceso de residuos plásticos y textiles - Falta de recursos en los colegios - Falta de trabajo

Solución propuesta: Tela formada por desechos plásticos y telas residuales de la industria. Confección de mantas, ropa, y útiles escolares. Residuos recolectados por las escuelas, a las que se destinarán los productos realizados. En el taller de confección trabajan personas relacionadas a la escuela y los alumnos. Capacitación previa. Incorporación de mujeres en situaciones de violencia.

## CUARTO PREMIO | PROYECTO RECICLAB

Vertical: Producción y consumo responsable

Problema abordado: Contaminación debido a la falta de iniciativas que fomenten la responsabilidad ambiental y el establecimiento de hábitos responsables.

Solución propuesta: App que: educa a la población en separación de residuos hogareños y visibiliza puntos de recolección que permiten acceder a un sistema de puntos. Pueden ser canjeados por descuentos y beneficios en comercios adheridos, crédito en transporte público, reducción de

impuestos y otros. Residuos vendidos a empresas que recolectan y procesan estos materiales. La App recibe comisión por % del material vendido.

## EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Las ideas y soluciones generadas por los 14 equipos participantes fueron evaluadas por un jurado integrado por: Juliana García Aresca, Directora de Educación Ambiental del Ente BioCórdoba; Gabriel Raya Tonetti, Secretario de Articulación Científica tecnológica del Ministerio de Ciencia y Tecnología de Córdoba; Ricardo Figueroa, fundador de MAYMA y referente de triple impacto; Carla Giacomelli, Secretaria de Ciencia y Tecnología de la Universidad Nacional de Córdoba.

Las propuestas fueron evaluadas según 6 criterios:

- Originalidad de la idea
- Factibilidad de implementación
- Impacto
- Sostenibilidad en el tiempo
- Valor público
- Perspectiva de género

### Dinámica de evaluación

El jurado efectuó su evaluación a partir de un entregable que consistía en detallar problema abordado, solución propuesta e impacto esperado, complementado dicha información con el pitch de los equipos.

### Premios

- Primer premio: \$200.000 y preincubación en Drimcom
- Segundo premio: \$150.000
- Tercer premio: \$100.000
- Cuarto premio: \$50.000

# **ANEXO 1**

## **MATERIAL DE CAPACITACIONES**

### **HOJA DE RUTA FACILITADORES/AS**

La hoja de ruta para facilitadores/as contiene la información básica y fundamental acerca del Ideatón: objetivo del mismo, cómo se conformarían los equipos, la modalidad de participación, las verticales, la modalidad de trabajo, los criterios de evaluación, los premios, las bases y condiciones del evento, y el rol de facilitador/a.

Podrá acceder al documento [aquí](#).

Por otro lado, se realizó una capacitación virtual a los/as facilitadores/as para introducirlos en la metodología Design Thinking, informarlos acerca de las dinámicas del evento y que pudieran presentar sus dudas sobre el rol de facilitador/a. En el Anexo 2, está incluida una captura de pantalla de la grabación de dicha capacitación.

## **INSTRUCTIVOS ENTREGADOS**

Para la primera jornada de trabajo, se entregó material a los participantes, el cual incluía las dinámicas de trabajo: a los participantes presenciales se les facilitó cartulinas con las actividades que debían ir realizando, las cuales entregaron al finalizar la jornada. Para los virtuales se les facilitó un documento en formato presentación de drive, que contenía tips y preguntas guía para el desarrollo de cada actividad, para que también completaran allí el desarrollo de cada una.

Encontrará el material entregado a los participantes virtuales [aquí](#).

Por otro lado, las actividades se enmarcaron en los 4 de los bloques que han estructurado el desarrollo del Ideatón:

### **Bloque 1 - Definición del problema**

- Actividad 1: disparadores para conocer la vertical correspondiente al equipo
- Actividad 2: elección de la problemática a abordar
- Actividad 3: mapa de empatía
- Actividad 4: responder a la pregunta de cómo resolver la problemática abordada

### **Bloque 2: Búsqueda de solución**

- Actividad 1: lluvia de ideas
- Actividad 2: Clasificación, selección y decisión

### **Bloque 3: Testeo y aprendizajes**

- Actividad 1: validación y repositorio de aprendizajes
- Actividad 2: resultados. Problema abordado, solución propuesta e impacto esperado.



- Actividad 3: conclusiones. Aprendizajes más significativos del proceso

#### **Bloque 4: Armado de Pitch**

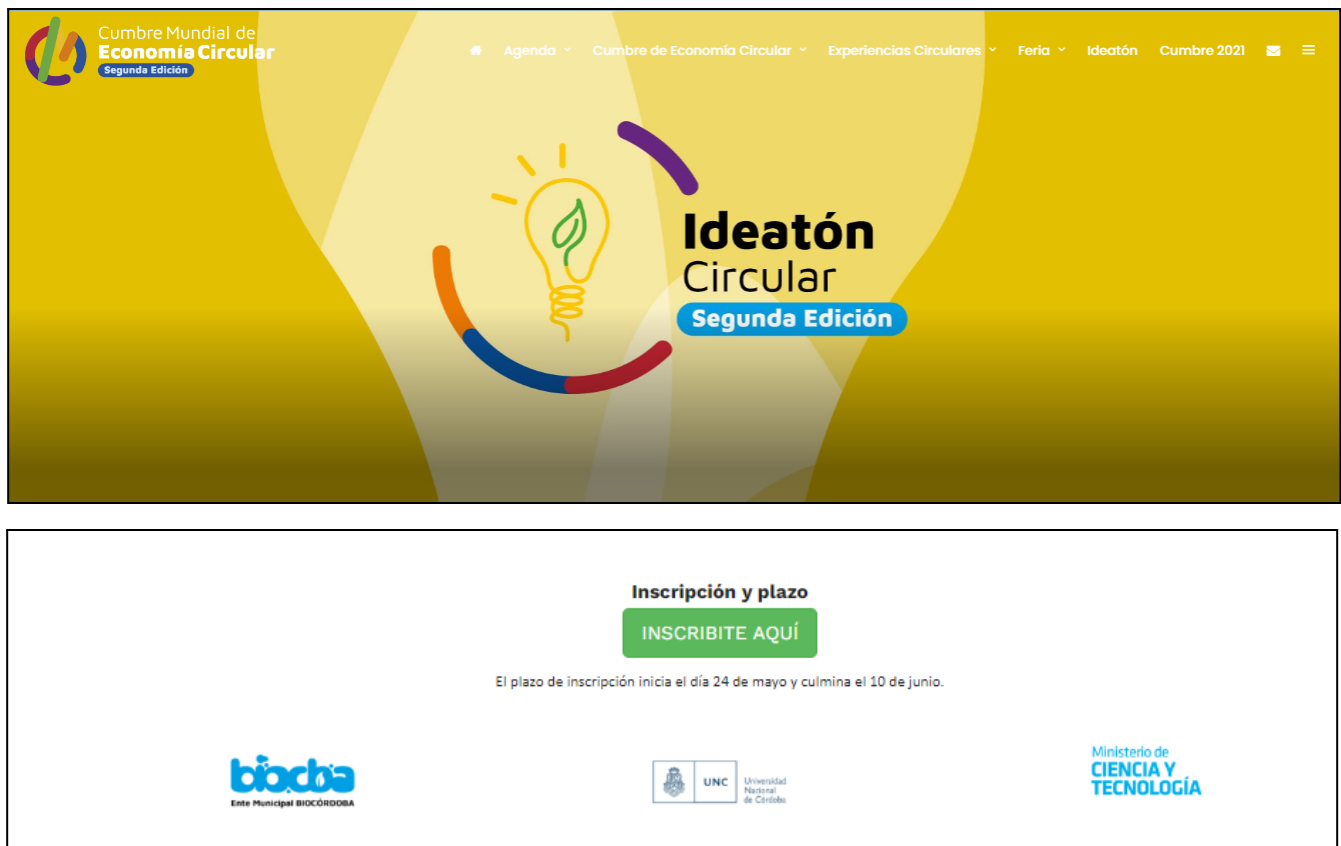
Actividad 1 : redacción de pitch.

## **ANEXO 2**

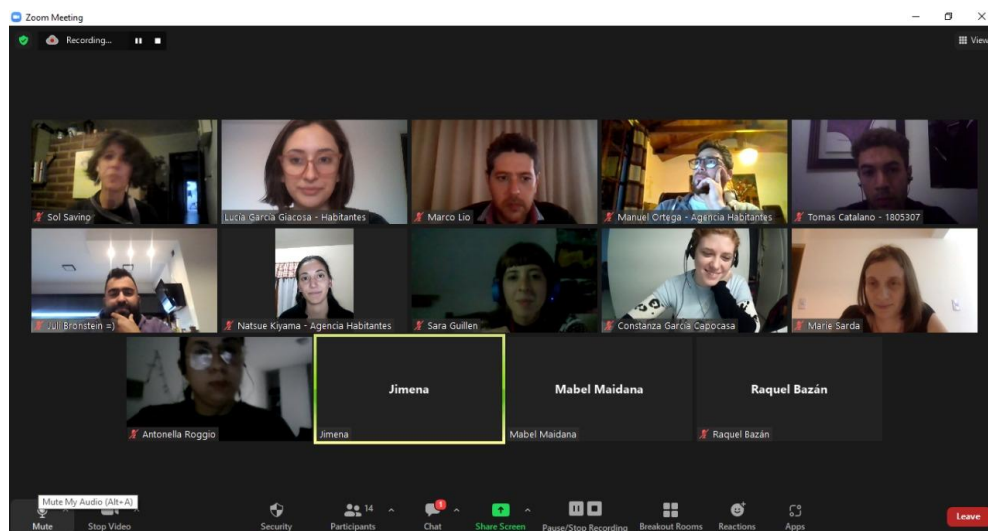
### **CAPTURAS DE LANDPAGE DEL IDEATÓN**

La landpage del Ideatón incluía información acerca de los participantes y la conformación de equipos, la modalidad de participación, las verticales, plazo y etapas, el cronograma completo, los criterios de evaluación, los premios, el botón de inscripción y plazo para inscribirse.

Podrá acceder a la landpage del Ideatón [aquí](#).



## CAPTURAS DE LA CAPACITACIÓN VIRTUAL A FACILITADORES/AS



## CAPTURAS DE PUBLICACIONES EN REDES SOCIALES

Capturas de pantalla de publicaciones de la cuenta oficial del Ministerio de Ciencia y Tecnología del Gobierno de la Provincia de Córdoba en Instagram.

