

## **INFORME FINAL**

### **LABORATORIOS DE INNOVACIÓN ABIERTA LA RIOJA**

#### **RESUMEN EJECUTIVO**

Durante el 2023, se realizó en la Rioja, el programa “Laboratorios de Innovación Abierta” bajo el nombre Hackathon 2023. Dicho programa tuvo como finalidad promover procesos de innovación abierta mediante la utilización de metodologías ágiles para la innovación, promocionar jóvenes talentos que puedan dar respuestas a las necesidades de las instituciones intervinientes, promover el conocimiento de las demandas y desafíos de las empresas y la importancia del trabajo multidisciplinario y fortalecer los vínculos inter institucionales del sector académico y el sector público y privado.

Las temáticas seleccionados en las que los participantes se centraron para ofrecer soluciones innovadoras fueron las siguientes:

-Innovación pública, buscando acercar los procesos de innovación abierta a instituciones del sector público como la educación.

-Medio Ambiente, con el foco puesto en desafíos actuales como, el tratamiento de efluentes, reciclaje, manejo de residuos, etc. buscando generar soluciones de triple impacto (ambiental, social y económico).

En los mismos se involucraron 5 organizaciones del sector público y el sector privado de la Provincia de La Rioja. Por otra parte, se alcanzó una participación de 200 estudiantes.

Se optó por la utilización de la metodología Design Sprint, con la cual trabajaron los equipos conformados por entre 10 y 12 personas, quienes estuvieron enfocados en desarrollar, una propuesta de solución a uno de los 5 desafíos presentados.

El programa tuvo una duración de 2 jornadas las cuales se llevaron adelante en el Paseo Cultural Pedro Ignacio de Castro Barros de la ciudad de La Rioja.



## INTRODUCCIÓN AL EVENTO

Hackathon 2023 fue impulsado por el Ministerio de Trabajo, Empleo e Industria de La Rioja, con el apoyo del CFI y con el diseño y coordinación por parte de la Escuela de Innovación. Esta iniciativa se desarrolló durante los días 10 y 11 de octubre del presente año.

El programa tuvo como propósito resolver desafíos vinculados con la innovación pública y el medio ambiente durante 2 jornadas de trabajo desarrolladas en el Paseo Cultural Pedro Ignacio de Castro Barros de la ciudad de La Rioja.

Se conformaron grupos de trabajo de entre 10 y 12 personas, teniendo en cuenta la diversidad de disciplinas y el desafío elegido por cada participante.

Participaron 18 equipos y un total de 200 personas. Cada equipo estuvo enfocado en una de los desafíos propuestos por las instituciones del sector público y privado. Los equipos trabajaron en la búsqueda de ideas innovadoras basándose en la Metodología Design Sprint, a través de la cual pudieron explorar 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.

La distribución de la información en diversos formatos y soportes, confluyeron en la elaboración de un ecosistema digital con un epicentro en una landing: <https://polotec.ar/hackathon/>

La administración de este espacio incluía información de servicio e ingreso directo a los formularios de inscripciones.



Esta destinados a estudiantes de último año de secundaria, universitarios primeros años o profesionales de cualquier carrera universitaria o terciaria, con perfil proactivo, entusiasta, con interés en el trabajo colaborativo y en aportar desde su formación y experiencia en proyectos de impacto social y ambiental, los cuales trabajarán sobre 2 desafíos sobre Innovación Pública y Medio Ambiente.



#### DESAFIO

Consiste en conocer el contexto y definir el verdadero problema. Es necesario reunir a todo el equipo y entablar las relaciones necesarias con los Stakeholders. En este momento también es importante generar una base de datos compartida entre todos los participantes



#### IDEA/SOLUCION

Cada uno de los miembros del equipo deberá de bocetar su propia solución al problema. En este punto se trabaja individualmente en la mejor solución que resuelva el problema, sin que la solución, opinión o propuesta del resto de miembros influya en la nuestra.



#### PROTOTIPO

En este momento se comienza a prototipar las ideas y soluciones que se decidieron en la fase anterior



#### TESTEO

Es la última fase y la más importante. En ella se valida la viabilidad de los resultados con el Product Owner y el Stakeholder. Tras la validación se genera la documentación necesaria para un futuro desarrollo de la solución elegida

## Innovación Abierta

La innovación abierta es un factor clave para las organizaciones tanto del sector público como del privado y para el desarrollo de los países. La innovación abierta (IA) estimula la capacidad innovadora, acelera la transferencia de conocimiento e intensifica la capacidad de colaboración endógena y exógena de las organizaciones.

Inscripción Finalizada

## Innovación Abierta

La innovación abierta es una estrategia que permite incorporar conocimiento, experiencias o tecnologías que contribuyen a mejorar tanto los productos y procesos, las actividades organizacionales y comerciales y que, integra la inteligencia colectiva en la búsqueda del conocimiento externo con clientes, proveedores, intermediarios, centros de investigación, instituciones educativas y competidores para potenciar la capacidad innovadora y competitiva de las empresas y las economías.

Inscripción Finalizada

En la provincia de La Rioja se ha conformado una Mesa de las Industria de la Economía del Conocimiento para promover estas nuevas tecnologías, fomentar el empleo de calidad y facilitar el desarrollo de empresas de base tecnológica, generando nuevas oportunidades en la economía de la provincia como un nuevo modelo productivo y de desarrollo local, es por ello la importancia de la concreción que este proyecto en La Rioja.

## Contacto

Equipo Polo Tecnológico  
Dirección Gral. de Economía del Conocimiento

Email : [polotecnologia@gmail.com](mailto:polotecnologia@gmail.com)  
Dirección : Santa Fe y Copiapo, La Rioja, Argentina

Tu nombre

Tu Email

Mensaje

Enviar

## COBERTURA EN REDES

### Instagram





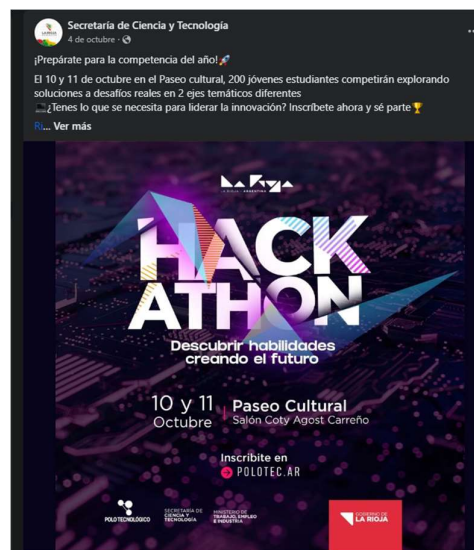
## Instagram



## Twitter



## Facebook



## DISEÑO DE LA METODOLOGÍA

Para la realización del programa se establecieron las siguientes etapas:

ETAPA	INSTANCIA DE DESARROLLO
<b>ETAPA 1 - DEFINICIÓN DEL PROBLEMA</b>	Presentación de los integrantes del equipo. Charlas con referentes de la instituciones para profundizar en la problemática. Definición del usuario y la problemática Detección de demandas, necesidades y soluciones implementadas hasta el momento.
<b>ETAPA 2 - BÚSQUEDA DE SOLUCIÓN DEFINIR, IDEAR, PROTOTIPAR</b>	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.
<b>ETAPA 3 - TESTEO Y APRENDIZAJE</b>	Corroboración de la propuesta, validando si efectivamente responde a las demandas y desafíos del público con el que se decidió trabajar.
<b>ETAPA 4 - PRESENTACIÓN</b>	Desarrollo y práctica de un pitch de 2 minutos con el que los equipos compitieron en la instancia final.

## INSTITUCIONES PARTICIPANTES Y DESAFÍOS PROPUESTOS

	Institución	Desafío Propuesto	Cantidad de Equipos
1	IREPCySA - Instituto Regional De Planificación, Control y Servicios Ambientales	<b><i>“Diseñar un sistema integral que garantice el aprovechamiento de todos los efluentes, para uso humano, industrial y agrícola en el mediano y largo plazo”</i></b>	5
2	UNLAR - Universidad Nacional de La Rioja	<b><i>“Diseñar una estrategia para incrementar el índice de retención y promoción de los estudiantes de 1er año de las carreras universitarias dependientes del Departamento de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales.”</i></b>	3

3	CRILAR - Centro Regional de Investigaciones Científicas y Transferencia Tecnológica de La Rioja	<b><i>"Idear acciones cuyo resultado sea una solución para obtener alimentos económicos y nutritivos para pobladores locales en zonas áridas optimizando el uso del agua de riego para implementar en 12 meses."</i></b>	4
4	Parque Eólico Arauco	<b><i>"Diseñar un proceso de captación de material orgánico de residuos sólidos urbanos para los habitantes de la localidad de Chepes que alimenten los biodigestores en el plazo de un año."</i></b>	3
5	Polo Tecnológico	<b><i>"Diseñar estrategias para evitar la deserción de estudiantes que realicen cursos de capacitación, brindados por el Polo Tecnológico durante los próximos años."</i></b>	3

## PRESENTACIÓN Y PREMIACIÓN

Los equipos contaron con 2 minutos para presentar su solución al jurado, quien por medio de una Grilla de Evaluación puntúa a cada equipo siguiendo los criterios mencionados a continuación:

1. La originalidad: ¿Qué tan original / novedosa / innovadora te parece la propuesta? ¿Utiliza un enfoque creativo o una manera única de resolver el desafío?
2. Viabilidad de la solución planteada: ¿Qué tan factible es la implementación de la misma? ¿Depende de actores externos? ¿Existen limitaciones técnicas, financieras y logísticas?
3. Diseño y claridad de la exposición de la idea. ¿Qué recursos utilizaron? ¿Se comprendió la propuesta? ¿Respetaron los tiempos?
4. El trabajo en equipo: ¿Cómo trabajaron durante las dos jornadas? ¿Se pudieron organizar y dividir los roles?

[LINK GRILLA DE EVALUACIÓN](#)

## ANEXO 2: PRESENTACIONES EQUIPOS

El jurado seleccionó a los 3 equipos ganadores, según quienes obtuvieron el mayor puntaje.

Los equipos ganadores fueron:

**1 PREMIO:** solución equipo 4 (Bio App) del Desafío para el Parque Eólico Arauco conformado por:

- Luisana Paez
- Palacio Yamila
- Lautaro Clellet
- Agustin Herrera
- Martin Bravo
- Valentina Rodriguez
- Franco Bordon
- Facundo Renkenz
- Lautaro Dona

**2 PREMIO:** solución del equipo 3 del Desafío para la institución CRILAR conformado por:

- Sofía Valero
- Camila Carrión
- Salvador Jatuff
- Romero Camila
- Herrera Lourdes
- Nieto Tiziana
- Quevedo Yuliana
- Morales Ana
- Cativa Alesandro
- Vera Diego
- Casas Yanela
- Cortez Luana
- Orellana Maria Luján

**3 PREMIO:** solución del equipo 13 del Desafío para IREPCYSA conformado por:

- Herrera Abril María Victoria
- Sosa Victoria Anahí
- Sanchez Faria José
- Carrizo Daniela
- Velaz Granero Mauricio Misael
- Costa Herrera Katrina Ayelen
- Nieto Xavier
- Ruesca Alexis Miguel
- Aldonati Luciana Agostina
- Ochoa Agustin

## FOTOS



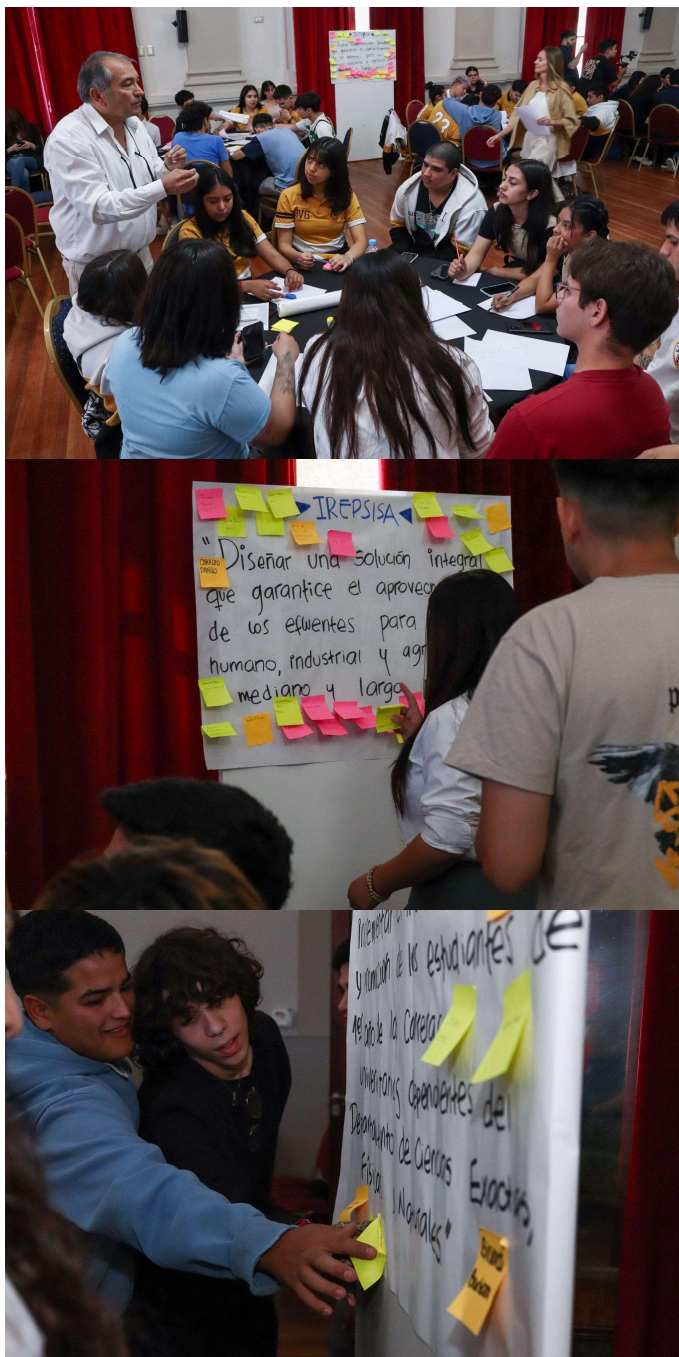














De esta manera se da por finalizado el proyecto “Laboratorios de innovación abierta”  
Provincia de La Rioja - Ref: EX-2023-00037273- -CFI-GES#DC

## ANEXO II - PRESENTACIONES EQUIPOS

### EQUIPO 1



# Polo tecnologico

Te ayudamos en tu elección de carrera y nivel.

## Carreras :

Te proponemos la idea de que selecciones a categoría crees que va de acuerdo a tus saberes dentro de estas dos carreras.

- Inglés técnico
- Márketing digital





**Principiante:** <https://create.kahoot.it/share/nivel-inicial/50e14764-180b-4dda-a662-6f35a24a69c3>

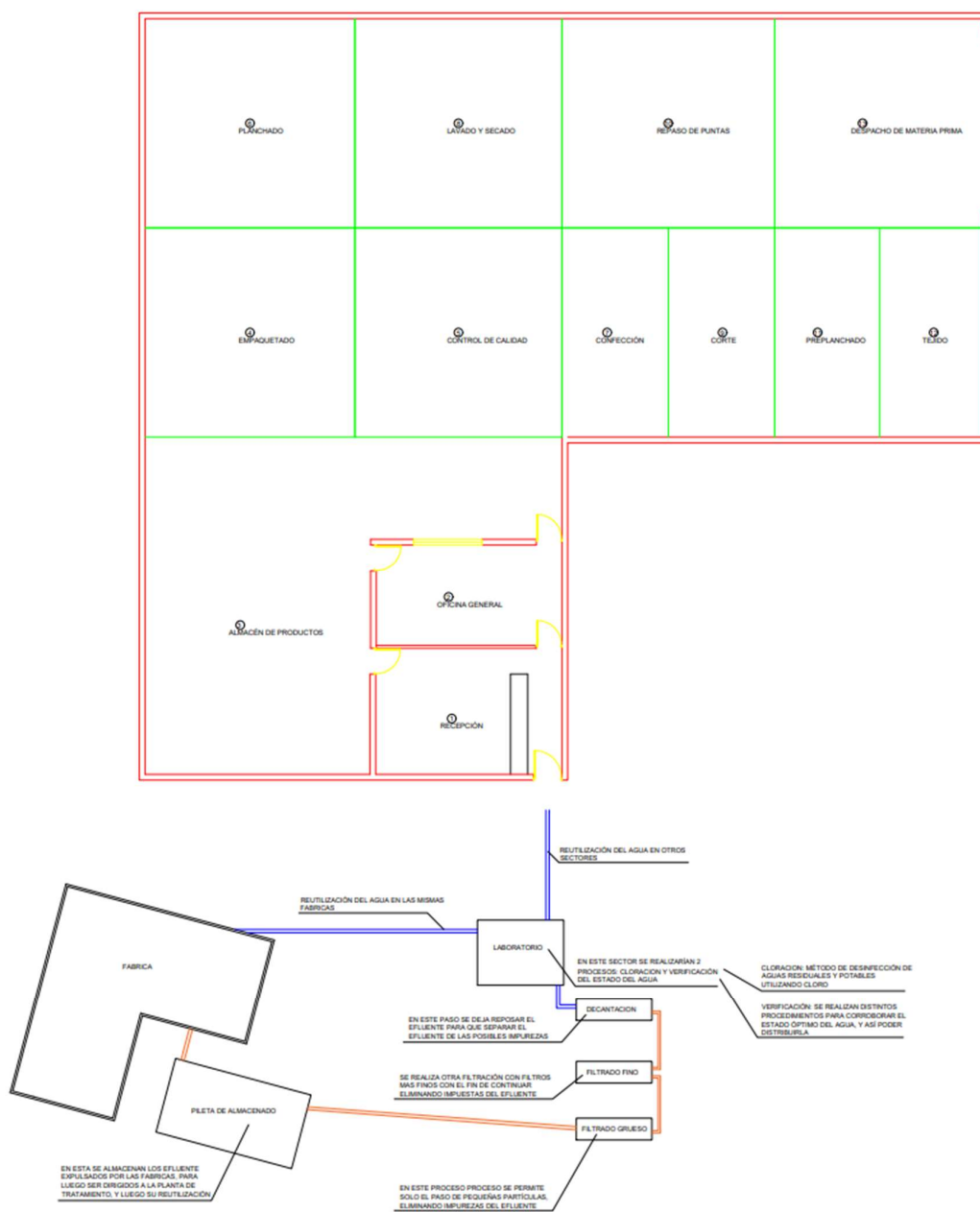
**Intermedio:** <https://www.hacertest.com/ingles/intermedio/0/>

**Profesional:** <https://create.kahoot.it/share/nivel-profesional/186446d6-2a54-4dd1-9073-cd95f54ec308>

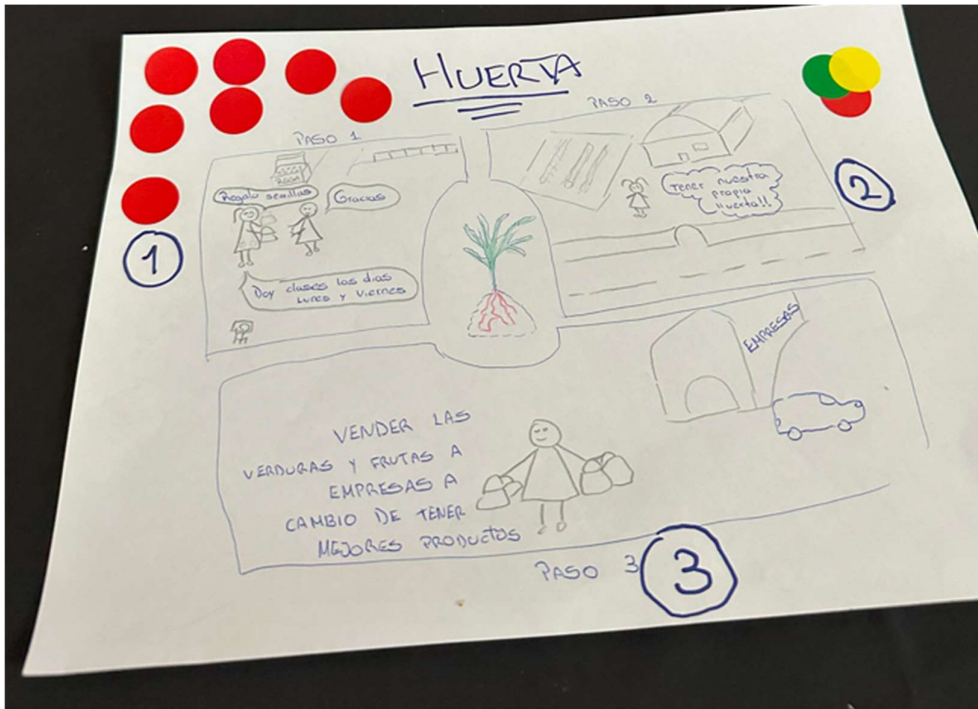
### Objetivo del proyecto

Nuestro objetivo es lograr que los alumnos puedan elegir según sus capacidades... se puede clasificar en principiante, intermedio y profesional de esta manera no se sentirán abrumados por no tener una base en su carrera elegida y de esta forma no dejar los estudios.

**EQUIPO 2**



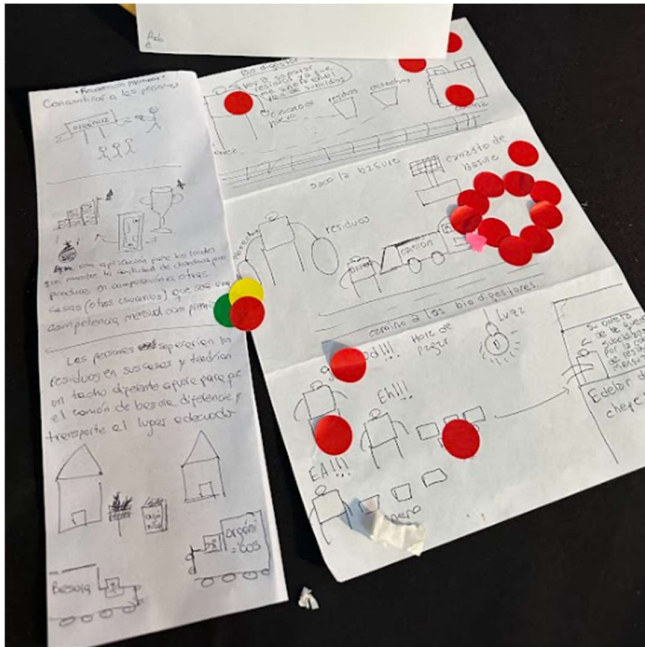
### EQUIPO 3





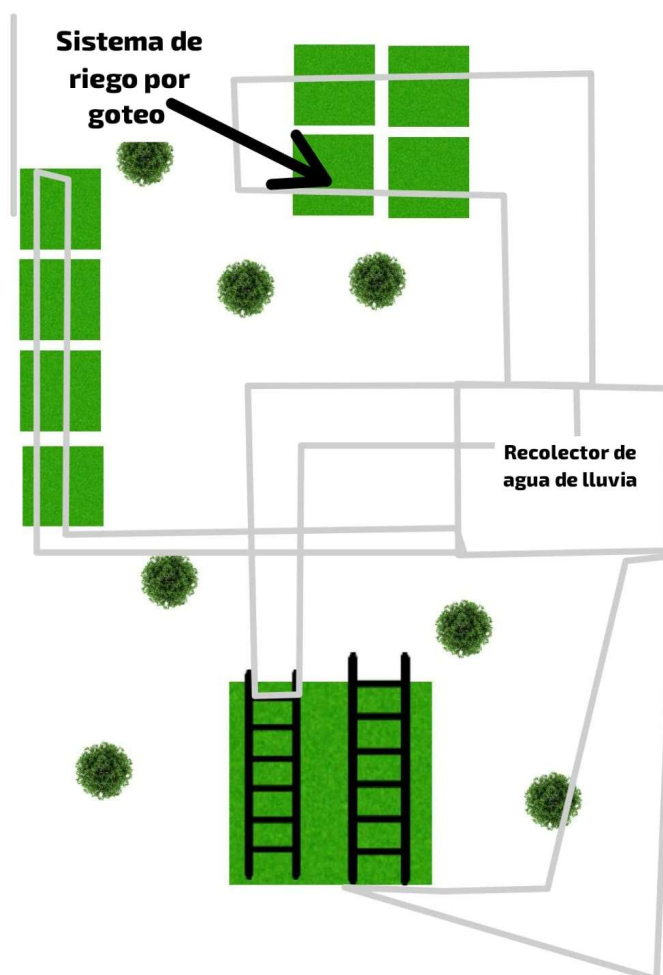


## EQUIPO 4





**EQUIPO 5**



**EQUIPO 6**



**EQUIPO 7**





**EQUIPO 8**



**EQUIPO 9**





## EQUIPO 10



# APRENDÉ A RECICLAR

EN OCASIONES RECICLAR PARECE DIFÍCIL, PERO SI SIGUES LAS SIGUIENTES RECOMENDACIONES PODRÁS REALIZAR EL PRIMER PASO DEL PROCESO DEL RECICLAJE ADECUADAMENTE.

### VENTAJAS DEL RECICLAJE

Al ser utilizados los residuos como recursos de materia prima se conservan los recursos naturales; además, de que se minimizan los gastos de su producción.

Se logra reducir el volumen de la basura recolectada que son enviadas a las empresas encargadas de incinerar los residuos o depositándolos en vertederos.



### COLORES DE LOS CONTENEDORES



**AMARILLO**  
Plástico  
y latas



**AZUL**  
Cartón  
y papel



**VERDE**  
Envases  
de vidrio



**GRIS**  
Resto de  
los residuos



### IMPACTO ECONÓMICO

La gestión de residuos es un servicio esencialmente público. Aunque puede haber empresas públicas o privadas que se ocupen de la gestión de los residuos y de su reciclaje, en cualquier caso el ciudadano paga con sus impuestos una gran parte de esta gestión. Contribuir a que el proceso sea eficaz nos ayuda a utilizar de forma más eficiente nuestros impuestos.

### GENERAR EMPLEO VERDE

Otro de los beneficios del reciclaje es que alguien tiene que llevarlo a cabo. El reciclaje es una importante fuente del llamado "empleo verde", empleo directamente relacionado o respetuoso con el medio ambiente.



TE RECOMENDAMOS CONOCER BIEN LAS 3R DE LA ECOLOGÍA:  
REDUCIR, REUTILIZAR Y RECICLAR.

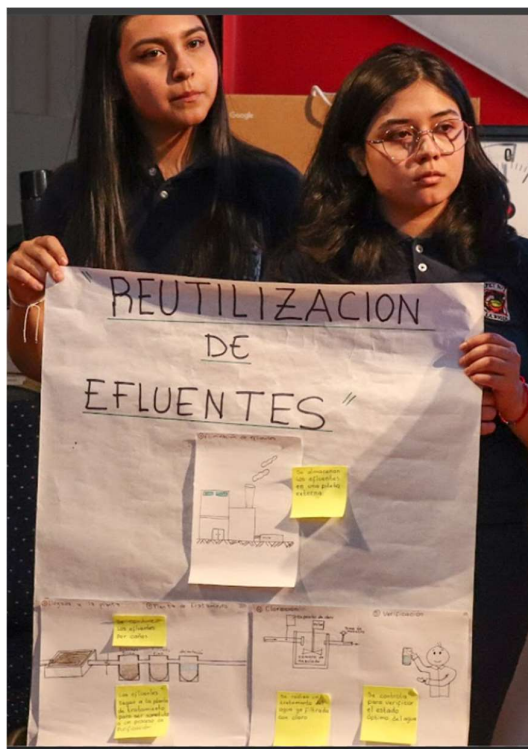
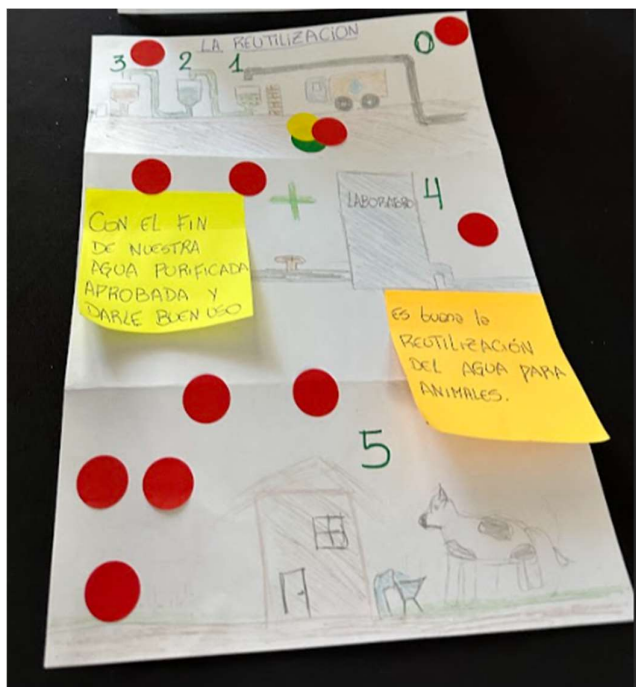
## EQUIPO 11



## EQUIPO 12



## EQUIPO 13



EQUIPO 14



**EQUIPO 15**



**EQUIPO 16**





**EQUIPO 17**



EQUIPO 18

