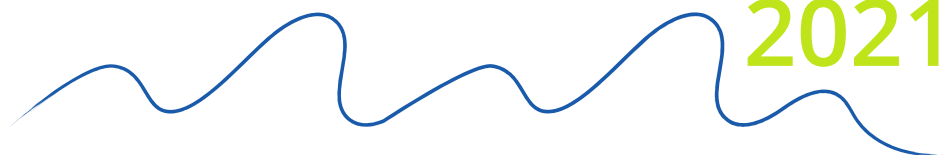




Desafío

BANCOPATAGONIA

2021



BANCOPATAGONIA

tekuoia



DESAFÍO BANCO PATAGONIA 2021

A través de la iniciativa Desafío Banco Patagonia, la entidad financiera busca promover en los jóvenes el compromiso social activo, el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo.

Organiza: Banco Patagonia en alianza con tekuoia

Banco Patagonia es una entidad financiera cuyo propósito es acompañar el desarrollo de las personas.

Desde su estrategia de RSE y con la mirada puesta en el desarrollo sostenible, impulsa un modelo de negocio considerando el impacto económico, social y ambiental que genera en sus públicos de interés.

Genera y apoya proyectos propios y en alianza con Organizaciones de la Sociedad Civil y Sector Público, que generen valor en las comunidades en las que está presente la entidad. Su objetivo es potenciar el bienestar a través de la educación, el emprendedurismo, el fortalecimiento local, la cultura y el voluntariado corporativo.

Aliado estratégico: tekuoia

Tekuoia es una empresa que promueve una economía humana y regenerativa. Creemos que es posible un futuro que asegure prosperidad para todas y todos dentro de los límites naturales del planeta. Impulsamos negocios de impacto que resuelven los desafíos globales más urgentes, a través de la innovación abierta. Desde tekuoia aceleramos la transformación hacia negocios más conscientes que busquen potenciar tanto su impacto positivo como el resultado de sus negocios. Trabajamos sobre tres pilares fundamentales: la innovación abierta, la tecnología y la transformación como resultado.

Sobre Desafío Banco Patagonia

Desafío Banco Patagonia es un certamen nacional dirigido a jóvenes y docentes de los últimos tres años de escuelas secundarias de todo el país. Busca promover un compromiso social activo de los y las jóvenes, el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo para ponerlos al servicio del entorno que los rodea.

Desafío Banco Patagonia invita a los estudiantes a idear y prototipar soluciones posibles a problemáticas relacionadas con la educación, la vida post pandemia, la empleabilidad y nuevas tecnologías, la educación e inclusión financiera y el cuidado del ambiente, a través de instancias de ideación y de Taller de Pitch.

OBJETIVOS:

- Promover espacios de intercambio de ideas y propuestas entre los y las jóvenes, fortaleciendo el compromiso social, el trabajo en equipo y el rol de los y las jóvenes como agentes de cambio.
- Generar un espacio en el que los y las participantes reciban capacitación sobre metodologías ágiles, creativas y novedosas de diseño de soluciones con impacto social.

Temáticas

La convocatoria gira en torno a 5 áreas que convocan e inspiran a las y los estudiantes a ejercer su rol como agentes de cambio y que permiten darle un marco a la detección de desafíos y a las soluciones propuestas:

EDUCACIÓN

- Herramientas necesarias para la educación virtual: ¿Cómo podemos acceder a la educación a pesar de las dificultades de acceso a la conectividad?
- Nuevas dinámicas de enseñanza virtual: ¿Cómo nos gustaría aprender? ¿Cómo podemos acompañar a las y los docentes en las nuevas formas de enseñanza? ¿Qué alternativas podemos pensar para reducir el tiempo de exposición a pantallas?

VIDA POST PANDEMIA

- Cuidado y promoción de buenas prácticas de salud física y mental: ¿De qué maneras podemos promover la salud y bienestar?
- Trabajo remoto y vida doméstica: ¿Cómo podemos acompañar las nuevas formas de trabajo desde casa con los quehaceres domésticos? ¿Cómo podemos promover dinámicas familiares que hagan más sencilla la convivencia, la organización de tareas, el uso de los dispositivos tecnológicos para el trabajo y la escuela, entre otros?
- Pandemia y adultos mayores: ¿Cómo podemos acompañar a la tercera edad en estas nuevas formas de vida?

EMPLEABILIDAD Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

- Aprendizajes para el mercado laboral: ¿Cómo podemos promover las nuevas habilidades que exige el mercado laboral actual? ¿Cómo podemos incluir y poner al servicio la tecnología en los empleos más tradicionales? ¿Cómo podemos promover el emprendedurismo en los más jóvenes?

EDUCACIÓN E INCLUSIÓN FINANCIERA

- Administración de los ingresos: Como jóvenes, ¿qué alternativas se nos ocurren



para administrar nuestros ingresos personales y generar ahorros?

- Acceso al sistema financiero digital: ¿Cómo podemos promover el acceso al sistema financiero en poblaciones vulnerables? adultos mayores? ¿Cómo la tecnología y la digitalización podría incluirlos? ¿Qué soluciones se nos ocurren para evitar las estafas digitales en esta población?

CUIDADO DEL AMBIENTE

- Cuidado del agua y acceso a energías alternativas: ¿Qué prácticas se nos ocurren para evitar el desperdicio de agua en mi entorno? ¿Qué alternativas se nos ocurren para que las poblaciones vulnerables puedan acceder al agua potable? ¿Qué ideas podemos llevar a cabo para promover alternativas a la energía eléctrica?

- Separación y gestión de residuos: ¿Cómo podemos impulsar e implementar la separación y gestión de los residuos?

- Disminución del uso de plásticos: ¿Qué alternativas al plástico podemos ofrecer? ¿Cómo podemos visibilizar la causa y promover una disminución del uso de este material?

ETAPAS

El desafío se articula en dos etapas:

Ideación	miércoles 18 de agosto	domingo 3 de octubre
Taller de Pitch	martes 2 de noviembre	
Evento Final	miércoles 10 de noviembre	

Talleres de Ideación (cupos limitados)

Durante la etapa de Ideación se invita a escuelas, docentes y alumnos y alumnas de todo el país a participar del desafío cargando sus proyectos a la plataforma de innovación abierta del concurso, www.desafiopatagonia.com. Se realizan talleres de ideación online en los que se explican los objetivos del proyecto y algunas actividades creativas para interiorizar la metodología de design thinking en los participantes. Durante la etapa de ideación, permanece abierta la opción de voto del público para que los participantes inviten a amigos, familiares e interesados a votar por su proyecto y dar feedback a la idea.



Selección de proyectos finalistas

Luego, un equipo de evaluadores analiza los proyectos y selecciona hasta 10 (diez) proyectos que cuentan con la oportunidad de participar de una capacitación en Pitch y Presentaciones efectivas.

Taller de Pitch

Los equipos finalistas participan de un Taller de Pitch para aprender nuevas técnicas de oratoria y presentación de sus proyectos y profundizar y perfeccionar las habilidades de comunicación existentes.

Evento final

Se realiza un evento final online en el que se invita a los equipos finalistas a exponer su proyecto en un lapso máximo de 5 (cinco) minutos ante un jurado de especialistas que los evalúa según criterios establecidos. Finalmente, es anunciado el equipo ganador quien recibirá un Kit Creativo Digital para escuelas compuesto por una Pizarra Digital, un Lápiz 3D, Lentes VR, Ladrillos de Encastre de Realidad Aumentada y Cubo PleiQ Digital. Además los alumnos miembros del equipo ganador recibirán Tablets. Asimismo, los finalistas recibirán un cuaderno digital ecológico.