

BASES Y CONDICIONES

BASES Y CONDICIONES

La Universidad de Montevideo y el Portones Shopping (HARRISON S.A.) son los organizadores del concurso denominado DESAFÍO UM – PORTONES. Los participantes deberán ser menores de 25 años y deberán estar cursando 1º, 2º o 3º de bachillerato de cualquier orientación y cualquier institución educativa de país. El desafío se jugará en forma grupal, no permitiéndose jugar en forma individual. Para ello, los participantes deberán formar equipos de mínimo 3 y máximo 5 jugadores.

INSCRIPCIÓN

Cada uno de los participantes de cada grupo deberá registrarse completando sus datos en <https://um.edu.uy/desafio-um-portones>. El grupo debe estar conformado por estudiantes del mismo nivel educativo. No se permite mezclar estudiantes de distintos niveles. Por ejemplo, todos los miembros de un grupo pueden estar en 1º, 2º o 3º de bachillerato. Luego que se anoten todos los participantes deberán adjuntar una autorización de uso de imagen y reconocimiento a la UM y Portones Shopping como productores y titulares de trabajos y soluciones que surjan del certamen, en caso de menores de edad deberán firmar sus padres o responsables. Dicho documento será enviado por mail a cada uno de los participantes luego de la inscripción.

MODALIDAD DE JUEGO

El juego consiste en proponer una solución a un desafío o problema concreto que la organización les planteará, en un lapso de tiempo limitado.

Se categorizarán los equipos por nivel educativo, diferenciando los conformados por estudiantes de 1º, 2º y 3º bachillerato.

El juego consta de dos etapas. La primera ronda del juego se ofrecerá online y se jugará desde la hora 00:00 del día sábado 3 de agosto a la hora 23:59 del día domingo 4 de agosto. La ronda final será el martes 6 de agosto de manera presencial.

Primera ronda

- Cada grupo recibirá mediante correo electrónico un video que postula un problema concreto.
- Los desafíos serán propuestos por la UM y el Portones Shopping
- El correo desafío se enviará el día viernes 2 de agosto.
- Una vez recibido el desafío, el grupo deberá trabajar en una solución para el desafío planteado, respetando todas las pautas asignadas por la empresa.

- Cada grupo debe postular una única solución.
- La solución deberá enfocarse en la aplicación de las Tecnologías de la Información y Conocimiento para la resolución del desafío.
- La solución propuesta por cada grupo deberá enviarse por mail, teniendo como plazo máximo para su envío el día 8 de octubre a las 23:59. Las soluciones recibidas luego de esa hora no se tomarán en cuenta.
- El formato de las soluciones debe ser un video de tal forma que permita su evaluación. Los participantes no tienen que ejecutar la solución si no plantear la misma, por lo que no deben gastar dinero para el planteo de la solución. En el video no puede aparecer nada relacionada a la institución educativa a la que pertenecen los participantes.
- Todas las soluciones recibidas dentro del plazo estipulado serán evaluadas por un jurado conformado por Profesores y/o personal de la UM, y representantes de Portones Shopping
- El jurado evaluará los siguientes aspectos de las soluciones:
 - Creatividad
 - Ingenio
 - Aplicación de las TICs
 - Cumplimiento del presupuesto (Este presupuesto es ficticio presentado por las empresas. Los participantes no tienen que hacer ningún gasto para proponer una solución)
 - Factibilidad
 - Presentación de la solución
- El jurado elegirá hasta 4 grupos finalistas por nivel (1º, 2º y 3º bachillerato y alumnos UM), quienes pasarán a la ronda final.
- El fallo del jurado se comunicará en la página web <https://um.edu.uy/desafio-um-portones> 15 días antes de la final presencial, máximo al 23 de octubre. • El fallo del jurado será inapelable.

Segunda ronda

- La ronda final de la categoría de alumnos preuniversitarios se desarrollará en forma presencial el 7 de noviembre a las 17hs. A las 18hs tendrá lugar la entrega de premios pudiendo participar padres y autoridades de las instituciones educativas.
- A confirmar fecha para la ronda final de la categoría de alumnos de grado UM.
- En la final, cada equipo finalista deberá presentar al jurado su solución al desafío planteado, pudiendo el jurado realizar preguntas para una mejor comprensión.
- Para la final, el grupo deberá realizar una nueva presentación de su solución.
- Esta presentación puede ser diferente a la ya entregada en la primera ronda, pero la solución debe ser la misma.
- La presentación deberá realizarse en un tiempo máximo de 8 minutos. Luego de ello, el jurado realizará las preguntas.

- El jurado evaluará:
 - La calidad de la presentación o La claridad de los presentadores
 - El desarrollo de las ideas o La creatividad de la solución y de la presentación
 - El tiempo máximo de la presentación
 - El jurado determinará un ganador por grado (1º, 2º y 3º bachillerato y alumnos UM), un segundo puesto y un tercer puesto en caso que considere.
 - El fallo del jurado será inapelable

PREMIOS

Todo participante que complete la primera ronda obtendrá un vale obsequio de \$10.000 de uso personal e intransferible, para ser usado en carreras UM para grado 2025 (participantes que están cursando 3º bachillerato), grado 2026 (participantes que están cursando 2º bachillerato) y grado 2027 (participantes que están cursando 1º bachillerato).

*A partir de la segunda cuota y pudiéndolo usar hasta julio.

**Los descuentos de voucher se aplicarán de acuerdo a la política de admisiones UM.

*** El alumno podrá presentar hasta 3 vouchers de descuento obtenidos por las participaciones en certámenes o competencias organizadas por la UM.

**** Los descuentos para estudiar una carrera de la UM se aplicarán de acuerdo a la política de admisiones de la UM.

La Universidad de Montevideo otorgará los siguientes premios a los finalistas:

- A los primeros premios, una bonificación de un 60% en la cuota para estudiar Lic. Informática en la UM. Este premio es personal e intransferible y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 3º bachillerato, dos años para los de 2º bachillerato y tres años para los estudiantes de 1º bachillerato. Esta bonificación se aplica durante todo el transcurso de la carrera de acuerdo a política UM.
- En caso que los estudiantes ganadores estudien otra carrera en la UM tienen un descuento de un 30% para cualquier carrera que estudien en la Universidad de Montevideo. Este premio es personal e intransferible y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 3º bachillerato, dos años para los de 2º bachillerato y tres años para los estudiantes de 1º bachillerato. Esta bonificación se aplica durante todo el transcurso de la carrera de acuerdo a política UM.
- A los segundos premios, una bonificación de un 40% en la cuota para estudiar Lic. Informática en la UM. Este premio es personal e intransferible y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 3º bachillerato, dos años para los de 2º bachillerato y tres años para los estudiantes de 1º bachillerato. Esta bonificación se aplica durante todo el transcurso de la carrera de acuerdo a política UM.

- En caso que los segundos puestos estudien otra carrera en la UM tienen un descuento de un 25% para cualquier carrera que estudien en la Universidad de Montevideo. Este premio es personal e intransferible y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 3º bachillerato, dos años para los de 2º bachillerato y tres años para los estudiantes de 1º bachillerato. Esta bonificación se aplica durante todo el transcurso de la carrera de acuerdo a política UM.
- A los terceros premios, una bonificación de un 30% en la cuota para estudiar Lic. Informática en la UM. Este premio es personal e intransferible y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 3º bachillerato, dos años para los de 2º bachillerato y tres años para los estudiantes de 1º bachillerato. Esta bonificación se aplica durante todo el transcurso de la carrera de acuerdo a política UM.
- En caso que los terceros puestos estudien otra carrera en la UM tienen un descuento de un 20% para cualquier carrera que estudien en la Universidad de Montevideo. Este premio es personal e intransferible y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 3º bachillerato, dos años para los de 2º bachillerato y tres años para los estudiantes de 1º bachillerato. Esta bonificación se aplica durante todo el transcurso de la carrera de acuerdo a política UM.
- A los cuartos premios, una bonificación de un 20% en la cuota para estudiar Lic. Informática en la UM. Este premio es personal e intransferible y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 3º bachillerato, dos años para los de 2º bachillerato y tres años para los estudiantes de 1º bachillerato. Esta bonificación se aplica durante todo el transcurso de la carrera de acuerdo a política UM.
- En caso que los cuartos puestos estudien otra carrera en la UM tienen un descuento de un 15% para cualquier carrera que estudien en la Universidad de Montevideo. Este premio es personal e intransferible y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 3º bachillerato, dos años para los de 2º bachillerato y tres años para los estudiantes de 1º bachillerato. Esta bonificación se aplica durante todo el transcurso de la carrera de acuerdo a política UM.