

**CONCURSO
"NAMING YOUR APP"**

Organizado por:



ÍNDICE

Introducción _____	3
Objetivos _____	3
Bases del Concurso _____	4
Elegibilidad _____	5
Criterios de Evaluación _____	6
Proceso _____	7
Premios _____	8
Plazos _____	9

INTRODUCCIÓN

En respuesta a la necesidad de fortalecer la experiencia educativa de nuestros estudiantes universitarios a través de herramientas digitales innovadoras, nos complace presentar la propuesta para el concurso universitario destinado a encontrar el nombre ideal para nuestra próxima aplicación estudiantil.

Esperamos que este concurso no solo sirva como una oportunidad para encontrar un nombre distintivo y memorable para nuestra aplicación, sino también como un medio para fomentar la creatividad, la innovación y la participación activa de nuestros estudiantes en el proceso de mejora continua de la USFQ.

OBJETIVOS

- 1) Proveer a las autoridades de la universidad, nombres innovadores que puedan ser considerados al momento de nombrar a la aplicación que se está desarrollando para el servicio de los estudiantes de la USFQ.
- 2) Fortalecer la conexión con la comunidad estudiantil haciéndoles partícipes de la selección del nombre para su app.
- 3) Promover un entorno de innovación que inspire a los estudiantes a pensar de manera creativa.

BASES DEL CONCURSO

- **Participantes:** El concurso está abierto a todos los estudiantes matriculados en la Universidad San Francisco de Quito. Se aceptarán tanto nombres individuales como propuestas de equipos conformados hasta máximo 4 personas.
- **Temática:** Las propuestas de nombres deben estar relacionadas con la funcionalidad y la identidad de la aplicación estudiantil, que se centra en mejorar la experiencia académica y estudiantil.
- **Envío de Propuestas:** Las propuestas de nombres deben presentarse de forma escrita y enviarse a través del formulario oficial del concurso antes de la fecha límite establecida. Cada propuesta debe incluir el nombre sugerido para la aplicación, una breve descripción en vídeo que justifique la elección del nombre, los datos de contacto del participante o equipo y algún diferenciador (hashtag con el nombre).
- **Originalidad y Derechos de Autor:** Las propuestas deben ser originales y no deben infringir los derechos de autor o marcas registradas existentes. Los participantes serán responsables de cualquier reclamo de infracción de derechos de autor relacionado con sus propuestas.
- **Comité de Evaluación:** Un comité de selección conformado por 1 profesor, 1 administrativo y 3 miembros del Club de Innovación revisará todas las propuestas enviadas y seleccionará 3 finalistas en base a la rúbrica de evaluación adjunta.
- **Panel de Jurados:** El jurado analizará los 3 finalistas y procederá a deliberar tomando en cuenta los parámetros de evaluación y la aceptabilidad del público. El jurado estará conformado por tres autoridades de la USFQ.
- **Anuncio de Ganadores:** Los ganadores del concurso serán notificados una vez tomada la decisión por parte de las autoridades.
- **Premios:** Se otorgará un premio a los tres primeros lugares, además todos los participantes tendrán su respectivo certificado de participación.
- **Derechos de autor y uso:** Al participar, los concursantes ceden todos los derechos del nombre propuesto a la Universidad San Francisco de Quito, quien se reserva el derecho de utilizarlo según las disposiciones de las autoridades competentes.
- **Disposiciones Finales:** La participación en el concurso implica la aceptación de estas bases. La decisión del jurado será definitiva y no estará sujeta a apelación. La organización se reserva el derecho de modificar o cancelar el concurso en cualquier momento, si fuera necesario, sin previo aviso.
- **El ser escogido como ganador del concurso pone como primera opción al momento de nombrar a la aplicación, pero no garantiza que será escogido como el nombre oficial.**

ELEGIBILIDAD

- Estudiantes Matriculados: Sólo pueden participar estudiantes actualmente matriculados en la Universidad San Francisco de Quito.
- Individual o en Equipo: Se aceptarán propuestas tanto de estudiantes individuales como de equipos conformados por estudiantes de la misma institución.
- Límite de Participación: Cada estudiante o equipo puede presentar una única propuesta de nombre para la aplicación. En el caso de equipos, todos los miembros deben estar incluidos en la presentación de la propuesta.
- Cumplimiento de Normativas: Los participantes deben cumplir con todas las normativas y políticas establecidas por la universidad y el concurso, incluyendo las relacionadas con la propiedad intelectual y los derechos de autor.
- Ausencia de Conflicto de Intereses: Los participantes no deben tener conflictos de intereses que puedan comprometer la imparcialidad o la integridad del concurso.
- Participación Activa: Se espera que los participantes contribuyan activamente al concurso, proporcionando propuestas de nombres originales y justificadas que cumplan con los criterios establecidos.
- Adhesión a las Bases del Concurso: Los participantes deben aceptar y adherirse a las bases del concurso, así como a las decisiones del jurado, cuya autoridad será definitiva en todos los aspectos del concurso.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIO	DESCRIPCIÓN
Originalidad	Evalúa el grado de novedad y singularidad del nombre propuesto. Se busca una propuesta que se distinga por su originalidad y evite clichés o nombres comunes.
Creatividad	Se evalúa la inventiva y la creatividad en la elección del nombre. Se busca una propuesta que muestre una perspectiva única y una capacidad de pensar fuera de lo convencional.
Relevancia	Se determina la pertinencia del nombre propuesto en relación con la funcionalidad y el propósito de la aplicación estudiantil. Se valora la conexión directa y la adecuación del nombre.
Claridad	Se evalúa la claridad y la facilidad de comprensión del nombre propuesto. Se busca una propuesta que sea fácilmente comprensible y que transmita claramente el mensaje deseado.
Adecuación al Propósito	Se valora la capacidad del nombre propuesto para reflejar adecuadamente el propósito y la esencia de la aplicación estudiantil. Se busca una propuesta que se alinee perfectamente con los objetivos de la aplicación.
Relación con la USFQ	Se evalúa la relación del nombre propuesto con la Universidad San Francisco de Quito (USFQ), buscando una conexión directa que refleje la identidad y los valores institucionales.

PROCESO

1. Campaña de difusión: El concurso será promocionado a través de tres canales principales: envíos de correo electrónico a los estudiantes, publicación de noticias en la plataforma D2L y difusión en redes sociales de Campus Life oficial de la USFQ.
2. Recepción de propuestas: Las propuestas serán recibidas mediante el formulario de inscripción durante el periodo de tiempo establecido por las autoridades.
3. Evaluación por el comité de selección: El comité de selección evaluará las propuestas recibidas con el uso de la rúbrica adjunta. Seleccionará a tres finalistas.
4. Selección de la comunidad estudiantil: Los tres finalistas serán anunciados por redes sociales, donde los estudiantes votarán por su favorito. Estos votos serán considerados previo a la evaluación del panel de jueces.
5. Evaluación por el panel de jueces: El panel de jueces designados llevará a cabo una evaluación exhaustiva de los tres finalistas y tomando en cuenta tanto los criterios de evaluación como la aceptabilidad de las propuestas, seleccionará un ganador.,
6. Anuncio de Ganadores y Premiación: Se notificará al ganador del concurso y al segundo y tercer lugar. Además se otorgarán los premios especificados en el presente documento.

PREMIOS

POSICIÓN	PREMIO
Primer Lugar	Tarjeta de Consumo Diners por \$400
	Hoodie + Kit USFQ
	\$ 100 Tarjeta para consumo en restaurantes Food Service USFQ
Segundo Lugar	Tarjeta de Consumo Diners por \$200
	Hoodie + Kit USFQ
	\$ 50 Tarjeta para consumo en restaurantes Food Service USFQ
Tercer Lugar	Tarjeta de Consumo Diners por \$50*
	Kit USFQ
	\$ 25 Tarjeta para consumo en restaurantes Food Service USFQ
Participantes	Certificado digital firmado por Diego Quiroga y Club de Innovación
	Acceso a la beta de la app

PLAZOS

ACTIVIDAD	FECHA
Lanzamiento de campaña	Lunes 20 de mayo
Periodo de recepción de nombres	Lunes 20 de mayo - Lunes 3 de junio
Anuncio de finalistas con la comunidad	Lunes 10 de junio
Anuncio de ganador	Lunes 27 de junio