



RETO BE A DRAGON: 2025

Bases del concurso

El Reto Be a Dragon: 2025, es el tercer concurso intercolegial organizado por la Universidad San Francisco de Quito USFQ. El Reto lleva la temática “Conviértete en un ciudadano global en la USFQ”. Está diseñado para que estudiantes de quinto curso (segundo de bachillerato) de colegios en Quito y sus alrededores puedan conocer de cerca los beneficios académicos a nivel nacional e internacional que ofrece la Universidad.

La inscripción se realizará desde el lunes 8 de septiembre hasta el viernes 26 de septiembre; y el Reto constará de dos fases: una fase digital con dos desafíos telemáticos y una segunda fase presencial con cinco desafíos en el campus. La premiación se llevará a cabo el domingo 19 de octubre en el campus Santiago Gangotena en Cumbayá, donde tres colegios ganadores recibirán un acumulado de más de \$10.000 dólares en premios que podrán ser destinados a la organización de su viaje o fiesta de graduación.

Las instituciones interesadas en ser parte del Reto Be a Dragon: 2025 tendrán que acogerse a los términos y condiciones descritas a continuación:

El Reto iniciará el **miércoles 01 de octubre** y terminará el **domingo 19 de octubre**. Se llevará a cabo de la siguiente manera:

- Convocatoria: lunes 8 de septiembre
- Inscripción: desde el lunes 8 de septiembre hasta el viernes 26 de septiembre
- Reto Digital:
 - o Desde el miércoles 1 de octubre hasta el hasta el lunes 13 de octubre a las 12h00.
- Anuncio de la clasificación al Reto Presencial: martes 14 de octubre a las 12h00
- Reto Presencial: domingo 19 de octubre
- Premiación: domingo 19 de octubre

Términos y condiciones

1. Convocatoria:

- La convocatoria del Reto Be a Dragon: 2025 inicia el 8 de septiembre de 2025.
- Se invitará a diferentes colegios de Quito, Ibarra y Ambato a participar.
- Una vez que los colegios acepten su participación se les enviará digitalmente el instructivo con la información necesaria para participar.
- El instructivo contará con el nombre y contacto del Dragon Coach de cada uno de los equipos. Una vez que esto suceda, el Dragon Coach se pondrá en contacto con los estudiantes y generará el chat de WhatsApp, en donde se aclarará cualquier duda o inquietud.



- Las dudas o comentarios del equipo se responderán dentro del chat. Queda prohibido escribir o llamar al Dragon Coach por fuera del chat.

2. Inscripción y autorización de padres de familia

Cada unidad educativa deberá confirmar su participación, a través de una carta de aceptación por parte de la máxima autoridad de la institución.

Se requiere que al menos el 60% de los estudiantes matriculados para quinto curso de la promoción se inscriban en el concurso para que el colegio entre a la competencia. El 100% de los padres de estos estudiantes deberán firmar la autorización de uso de imagen de sus hijos.

El número mínimo de estudiantes por colegio deberá ser de 15.

La inscripción por parte de los participantes indica la aceptación absoluta de los presentes Términos y Condiciones y de la Política de Privacidad. La aceptación expresa y sin reservas de todos los términos y condiciones presentados en este documento tienen la misma validez y eficacia que cualquier contrato celebrado por escrito y firmado. Su observancia y cumplimiento será exigible respecto de cualquier persona que se relacione con el Reto: Be a Dragon - 2025.

3. Participantes:

Cada equipo recibirá las instrucciones del concurso una vez sea verificado que las condiciones de inscripción se hayan cumplido correctamente.

Durante el Reto Digital los estudiantes de la promoción deberán participar activamente en el cumplimiento de cada uno de los desafíos.

Por otra parte, para el Reto Presencial cada colegio deberá registrar 10 participantes y 2 suplentes. En total, 10 participantes, sean titulares o suplentes, deberán asistir físicamente al campus Santiago Gangotena de la USFQ el domingo 19 de octubre a las 7h30.

En caso de no alcanzar la cantidad mínima de 10 participantes presenciales, la USFQ se reserva el derecho de cancelar su participación.

3.1 Suplentes:

Se designarán 2 suplentes entre los inscritos para el Reto Presencial. Estos podrán ocupar el lugar de los participantes originales en caso de ausencia o imposibilidad de asistir al evento presencial en la USFQ. La asistencia máxima de participantes activos el día del Reto Presencial, es de 10 estudiantes.



4. Lineamientos generales

Cada unidad educativa acumulará un máximo de 70 puntos contando los Retos Digitales y Presenciales. Podrán ganar hasta 7 puntos extra divididos en diferentes actividades del Reto Digital y Presencial.

El jurado calificador es quien se encargará de la puntuación en cada uno de los retos. El jurado estará conformado por tres representantes de la USFQ. La decisión del jurado será respetada, salvo que exista una falta grave por parte de algún equipo participante y se proceda a la descalificación.

- Es responsabilidad de los participantes del concurso el trato cordial hacia sus compañeros y oponentes. Se promoverá el respeto mutuo en todo momento.
- Si un equipo no cumple con lo estipulado en las bases del concurso será penalizado con el 50% de los puntos recogidos por los participantes involucrados.
- La tabla de calificación se mostrará a los participantes en la página web cada vez que culmine una fase.
- El equipo que abandone la competencia sin previo aviso no podrá participar en próximas activaciones realizadas por esta organización.

5. Conductas antideportivas

Si se detecta alguna conducta antideportiva, el equipo participante que infrinja los lineamientos de convivencia de la USFQ (Código de Honor USFQ) enfrentará sanciones. Estas medidas podrán incluir desde advertencias hasta la descalificación del evento, dependiendo de la gravedad de la falta. La prioridad siempre será garantizar un ambiente respetuoso y justo para todos los competidores.

Fases

1. Convocatoria

- 1.1. El lanzamiento del Reto Be a Dragon se realizó el 8 de septiembre de 2025 con cada unidad educativa con el apoyo de los docentes y Departamento de Consejería Estudiantil de cada institución.
- 1.2. Los padres de familia deberán ingresar de manera personal a un link proporcionado por la USFQ para realizar la inscripción de cada participante.
- 1.3. En el formulario deberán incluir información personal y aceptar los términos y condiciones del Reto.

2. Prep: Crea la identidad de tu equipo

Para el inicio del Reto Digital el equipo deberá haber cumplido con lo siguiente:



- Cada equipo participante necesitará una cuenta de Instagram (se puede utilizar una cuenta de la promoción 2026 ya existente), la cual se utilizará como bitácora digital, donde se compartirán avances y aprendizajes de cada equipo.
- Es requisito que la cuenta de cada equipo siga a las siguientes cuentas oficiales de la USFQ: @usfq @usfq.admisiones @usfqcampuslife @gaiasbyusfq @usfqalumni
- Cada equipo participante creará un nombre, logo, slogan y barra de equipo con base en lineamientos, las cuales serán entregadas por su Dragon Coach.

Temática: Conviértete en un ciudadano global en la USFQ

Ser un ciudadano global en la USFQ es una emocionante travesía que va más allá de las aulas. Aquí, ser global no solo es aprender sobre el mundo, ¡sino vivirlo! Desarrolla tus habilidades en un entorno multicultural, conecta con personas de todo el mundo y sé parte de la comunidad USFQ Global.

3. Reto Digital

Fecha Reto Digital: Desde el miércoles 01 hasta el lunes 13 de octubre a las 12h00.

Reto Digital 1: Presenta a tu equipo

1. En un reel de máximo 45 segundos. Deberán presentar a su equipo de forma creativa.

Reto Digital 2: Conoce las Artes Liberales

2. En un reel de no más de 1:00 minuto deberán realizar un reel ingenioso explicando qué es para el equipo las Artes Liberales.
 - a. En este reel deben utilizar como inspiración una de sus disciplinas como: literatura, historia, filosofía, psicología, sociología, economía, biología, química, física y arte.
 - b. Además, pueden realizar una entrevista a una persona de la comunidad USFQ (profesor, investigador o Alumno) para indagar sobre su área de especialización, conocer de cerca el espíritu dragón y su relación con las Artes Liberales.
 - c. Puede ser en formato post, carrusel, reel o historia.
 - d. Para la coordinación de la entrevista, en caso de hacerlo dentro de la USFQ, su Dragon Coach se encargará de ayudarlos.

Bonus 1: Invita a tu comunidad a unirse

3. En un reel de no más de 45 segundos deberán realizar un video ingenioso invitando a su comunidad a que asista al Be a Dragon Day.

Bonus 2: Cultura gastronómica en la USFQ

4. En un reel de no más de 45 segundos, haz una receta relacionada con elementos de la cultura de la USFQ, utilizando el color de tu equipo.



En el Reto Digital se evaluará:

★ Creatividad

Los jueces verificarán que:

- Se incluyan símbolos que representen a la USFQ en el video
- Se incluyan símbolos que representen a su colegio en el video
- Participación de estudiantes del colegio
- Originalidad y creación de conceptos únicos

★ Engagement

- El equipo interno del Reto Be A Dragon, revisará los likes, views y comentarios el 13 de octubre a las 12h00.

Lineamientos aplicados a todos los Retos Digitales:

- Cada equipo deberá utilizar su bitácora digital (su cuenta de instagram) como respaldo de haber cumplido cada uno de los retos.
- El equipo evaluador de la USFQ realizará la calificación de cada colegio en base a la matriz de puntuación adjunta al final de este documento.
- Se sumarán los puntos recolectados en los Retos Digitales.
- En caso de empate por el 10mo y 11vo lugar del Reto Digital, el jurado definirá al ganador mediante la originalidad de los videos bonus.
- Los resultados se subirán a la página web el martes 14 de octubre para que los participantes puedan visualizar su posición en tiempo real.
- Para la siguiente etapa, cada equipo clasificado deberá registrar a 10 participantes y 2 suplentes.

4. Clasificación de semifinalistas

4.1. Se sumarán los puntos recolectados en el Reto Digital.

4.2. Se anunciarán los clasificados a la siguiente fase por medio de la página web creada para el reto: www.usfq.edu.ec/es/retobeadragon y por el chat con el Dragon Coach.

5. Reto Presencial

El Reto Presencial se realizará el **domingo 19 de octubre** en las instalaciones de la USFQ desde las 7h30 hasta las 13h00. Los estudiantes deberán llenar un pre registro digital antes de ingresar a la USFQ.

Cada equipo deberá cumplir 5 retos en el campus en los que deberán seguir las instrucciones entregadas y cumplirlas en el menor tiempo posible para ganar cada uno de los desafíos. El primer equipo que cumpla el Challenge, de forma correcta, tendrá la calificación de 10. Cada Challenge tendrá un tiempo específico para su realización, el equipo que no lo cumpla en ese tiempo, tendrá una calificación de 1. Los challenges que se realizarán son:



- 5.1. Study Abroad Challenge
- 5.2. Artes Liberales Challenge
- 5.3. Valencia Challenge
- 5.4. Path Challenge
- 5.5. Research Challenge

6. Charla a padres de familia

Los padres de familia de los estudiantes participantes deberán asistir a una charla informativa en las instalaciones de la USFQ el domingo 19 de octubre. El colegio que logre la mayor cantidad de padres en la charla será el ganador de puntos extra.

7. Premiación

Una vez finalizados los Retos Presenciales se procederá a sistematizar toda la información y nombrar a los tres ganadores de acuerdo con la cantidad de puntos obtenidos. El equipo ganador será quien complete cada reto a cabalidad y de la manera más veloz.

8. Sistema de puntuación

Se evaluará y calificará el rendimiento y participación de cada uno de los integrantes del equipo, de acuerdo con el sistema de puntuación de cada uno de los Retos. El sistema de puntuación proporciona una guía transparente sobre cómo se evaluará y calificará el rendimiento durante cada una de las fases del Reto Be A Dragon: 2025.

9. Norma general de comportamiento

Todos los participantes del reto, personal de los colegios y padres de familia que asistan al evento deberán mantener un buen comportamiento. La USFQ no admite un mal comportamiento de ningún participante ni persona dentro del campus. La Universidad se reserva el derecho de admisión de visitantes al campus y podrá solicitar a cualquier persona que abandone el campus en caso de verificar un mal comportamiento.



Criterios de puntuación Reto Be a Dragon				
Reto Digital 1: Presenta a tu equipo				
Actividad	Puntaje de creatividad (5 puntos)	Puntaje de engagement (5 puntos)		Puntaje máximo: 10 puntos
Presenta a tu equipo				
Reto Digital 2: Conoce a la comunidad				
Actividad	Puntaje de creatividad (5 puntos)	Puntaje de engagement (5 puntos)		Puntaje máximo: 10 puntos
Conoce las Artes Liberales				
Reto Presencial				
Actividad	Puntaje por terminar primero (10 puntos)			Puntaje máximo: 50 puntos
Artes Liberales Challenge				
Valencia Challenge				
Study Abroad Challenge				
Path Challenge				
Research Challenge				
				Puntaje total máximo: 70 puntos

8.1 Puntos extra

Los equipos podrán ganar hasta 7 puntos extra en el Reto Digital y hasta 4 puntos extra en el Reto Presencial si cumplen con lo siguiente:



Reto Digital:

- Video bonus 1: invita a tu comunidad (2 puntos).
- Video bonus 2: cultura gastronómica en la USFQ (3 puntos).
- Reposteo desde las cuentas oficiales de la institución educativa (hasta 1 punto). El reposteo deberá ser enviado por al chat al Dragon Coach para contar con evidencia del mismo.
- Apoyo digital al colegio de un influencer desde su cuenta (hasta 1 punto). El reposteo deberá ser enviado por al chat al Dragon Coach para contar con evidencia del mismo.

Reto Presencial*:

- Para el equipo que todos sus integrantes estén uniformados con su símbolo asignado (1 punto)
- Para el equipo con la barra más animada (1 punto)
- Para el equipo con la mascota más creativa (1 punto)
- Mayor cantidad de asistentes a la charla de padres de familia (1 punto)

**Los puntos extra del Reto Presencial serán otorgados por el jurado calificador*

Con este documento entiendo que se recopilará información personal, como mi nombre, afiliación universitaria, y otros detalles proporcionados voluntariamente durante mi participación en el "Reto Be A Dragon: 2025". Acepto que esta información pueda ser utilizada con el propósito de la administración del evento, la comunicación relacionada con el mismo, y cualquier otro propósito relacionado con la organización y promoción del evento.