



**D.ª REBECA DE JUAN DÍAZ, SECRETARIA GENERAL DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA,**

C E R T I F I C A: Que en la reunión del Consejo de Gobierno, celebrada el día ocho de marzo de dos mil veintidós, fue adoptado, entre otros, el siguiente acuerdo:

05. Estudio y aprobación, si procede, de las propuestas del Vicerrectorado de Grado y Posgrado.

05.13. El Consejo de Gobierno aprueba el reconocimiento de créditos (0,5 ECTS) para estudiantes de la UNED que participan en la actividad "Hackathon Universitario UNED-ODS", organizada por las Cátedras UNESCO de Educación a Distancia y de Educación Ambiental y Desarrollo Sostenible con el apoyo del IUED, según anexo.

Y para que conste a los efectos oportunos, se extiende la presente certificación haciendo constar que se emite con anterioridad a la aprobación del Acta y sin perjuicio de su ulterior aprobación en Madrid, a nueve de marzo de dos mil veintidós.

Hackathon Universitario UNED - ODS

1. Contexto

Los hackathons son una nueva fórmula para una innovación más descentralizada y fuertemente participativa que se han multiplicado progresivamente. Inicialmente eran encuentros de programadores para resolver de forma colaborativa un reto o un problema técnico en tan solo 24 o 48 horas.

Hoy en día ya no tienen tanto que ver con el significado inicial de hackear (acceder a un sistema informático ajeno para manipularlo), sino que ha evolucionado hacia la manera de encontrar y proponer rápidamente mejoras en varios ámbitos, como el Big Data, salud, arquitectura, música, aplicaciones web, etc.

Estos eventos pueden durar entre dos días y una semana. Se trata de una experiencia colectiva para lograr una meta en común, habitualmente la resolución de un problema o reto propuesto. Este término nace de la unión de 'hacker' y 'maratón', y su objetivo no es otro que el desarrollo colectivo para un fin común además de aprender a trabajar de forma colaborativa.

Los hackathons en entornos educativos son cada vez más comunes. Participar en un hackathon ofrece muchas ventajas para los estudiantes, ya que:

- Se forman en determinadas materias de manera autónoma con el objetivo de alcanzar el reto propuesto, generalmente de carácter multidisciplinar.
- Promueven el desarrollo de competencias transversales importantes vinculadas a la investigación y el pensamiento disruptivo, así como al trabajo en equipo y las competencias digitales en la resolución del reto y en el caso de desarrollarse el hackathon en entornos totalmente en línea.
- Generan un ambiente lúdico que promueve la diversión.
- Permiten trabajar en un proyecto colaborativo en un entorno de competición controlado con una fecha límite, al igual que en el entorno laboral.
- Son una excelente manera para establecer vínculos entre todos los participantes.
- El equipo ganador recibe recompensas atractivas (como premios en metálico, diferentes gadgets tecnológicos, etc.)
- Son un plus importante en el CV.

Así mismo, también son muy interesantes para los organizadores ya que sirven de herramienta de ideas innovadoras y disruptivas a muy corto plazo. Además, ayudan a descubrir talento entre los participantes.

2. Descripción

En esta propuesta de proyecto de Hackathon, la UNED quiere apelar e involucrar a la comunidad universitaria para formarse y afrontar los retos que los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de la ONU, ya que de ella saldrán los líderes del futuro. El objetivo es que los participantes aporten soluciones cooperativas disruptivas a problemas actuales.

El Hackathon universitario UNED - ODS tiene como objetivo que los estudiantes inscritos trabajen en equipo para el desarrollo de propuestas innovadoras que permitan abordar un reto de alcance internacional a través de la educación, con especial interés para la formación de los estudiantes de la UNED y relacionado con un conjunto de ámbitos de estudio multidisciplinarios vinculados a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

El Hackathon universitario UNED - ODS ha sido diseñado como una actividad creativa disruptiva: no estará centrada en temas vinculados al desarrollo de software como las hackathons tradicionales, pero guardará todas las características propias de un reto académico singular:

- Trabajo colectivo.
- Duración limitada
- Resolución de un reto propuesto por la organización.
- Multidisciplinariedad.
- Desarrollo de la actividad totalmente en línea.

El hackathón tendrá lugar en el mes de marzo de 2022.

2.1. ¿A quien está dirigido?

El hackathon está dirigido a todos los estudiantes de formación reglada de la UNED. El reto apela a todos ellos.

- Estudiantes de Grado/Microgrado.
- Estudiantes de Máster/Posgrado/MicroMaster.
- Doctorandos y doctorandas.

Los docentes de la UNED podrán participar en la resolución del reto como supervisores de uno o varios grupos. En ningún caso podrán formarse equipos integrados exclusivamente por docentes.

2.2. Criterios de evaluación

La decisión final del jurado se basará en una rúbrica de evaluación, que asignará una calificación a cada parámetro a evaluar para determinar la puntuación total de los equipos participantes.

Las respuestas presentadas por cada uno de los grupos deberán incluir:

- Razonamiento teórico del reto: 2 páginas (tamaño letra 12).
- Desarrollo de una acción que pueda implementarse como propuesta para solucionar el reto: 10 páginas (tamaño letra 12).
- Bibliografía de referencia.
- Vídeo con los integrantes del grupo presentando el proyecto y la propuesta de resolución (5 minutos máximo).

Indicadores en la rúbrica:

- Buena argumentación del razonamiento teórico: 10 puntos
- Grado de descripción de la acción: 15 puntos
- Grado de Innovación de la propuesta: 20 puntos
- Nivel de interdisciplinariedad: 5 puntos
- Integración de competencias digitales: 10 puntos
- Viabilidad de aplicación en la UNED: 10 puntos
- Bibliografía adecuada y actualizada: 10 puntos
- Atractivo del vídeo: 10 puntos

2.3. El reto

El reto busca abordar una vertiente de estudio que pueda ser trabajada desde una óptica multidisciplinar y que apele a los ODS.

El detalle del reto será comunicado a todos los participantes simultáneamente en el momento en que active la plataforma para la resolución del reto.

3. Competencias a adquirir

Competencias básicas:

- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias Transversales

- Conocer y desarrollar el respeto y la promoción de los Derechos Humanos, de los Derechos Fundamentales, de la cultura de paz y la conciencia democrática, de los mecanismos básicos para la participación ciudadana y de una actitud para la sostenibilidad ambiental y el consumo responsable.
- Desarrollar las aptitudes para el trabajo cooperativo y la participación en equipos, las habilidades de negociación e incorporar los valores de cooperación, esfuerzo, respeto y compromiso con la búsqueda de la calidad como signo de identidad.
- Analizar, razonar críticamente, pensar con creatividad y evaluar el propio proceso de aprendizaje discutiendo asertiva y estructuradamente las ideas propias y ajenas.
- Competencias digitales relativas fundamentalmente a la navegación y búsqueda de información fiable en Internet, elaboración colaborativa de documentos digitales y manejo en entornos síncronos y asíncronos de comunicación en línea.

4. Dedicación

Aunque el Hackathon estará abierto durante 24 horas se esperan unas 13 horas de trabajo por parte de los alumnos participantes,

5. Solicitud de créditos

Se solicita la convalidación de **0.5 créditos ECTS**, estando enmarcada la actividad en la categoría aprobada por Consejo de Gobierno "Congresos, jornadas y otras reuniones científicas, organizados por la UNED".

La actividad está organizada por las Cátedras UNESCO de Educación a Distancia y de Educación Ambiental y desarrollo sostenible de la UNED, con el apoyo del IUED como acción de innovación educativa que involucra a estudiantes y docentes.