

## BASES DEL RETO

“REIMAGINA EL GRADO DEL FUTURO”  
NUEVAS FORMAS DE RELACIÓN  
UNIVERSIDAD - ESTUDIANTE.

---



Actualmente, la información que recibimos diariamente es instantánea y constante, los jóvenes estudiantes reciben multitud de estímulos de los cuales absorben aquello que les resulta de interés o tienen los recursos suficientes como para poder articular su autoaprendizaje a través de videotutoriales, MOOCS, Youtube o plataformas como Twitch.

El modelo tradicional y unidireccional de clase magistral se ha visto claramente superado por este nuevo modelo de aprendizaje, en el cual la interacción bidireccional es constante y en el que los estímulos cobran una importante relevancia en el proceso. Los receptores pasivos del conocimiento han dejado paso a una consciencia activa en la que las necesidades, habilidades y estilos de aprendizaje son muy diferentes hasta los ahora utilizados.

En este contexto, resulta cada vez más necesario innovar tanto fuera como dentro del aula, para poder mantener la atención y el interés del nuevo alumnado motivado por otras inquietudes.

Un objetivo especialmente valorado en la enseñanza superior es la aplicación de estrategias de gamificación o tecnologías disruptivas que aumentan la motivación y participación de los estudiantes, ayudando al profesor a mantener la atención en el aula y fomentando las habilidades blandas más requeridas en el sector empresarial.

El mundo laboral requiere personas curiosas, flexibles y proactivas además de tener aptitudes en la toma de decisiones, control del estrés, comunicación, trabajo en equipo, superación, etc. todas estas, son también las habilidades que tiene un jugador de esports.

Esto, en el caso de la educación especializada, no solo se aplica a profesores y alumnos, sino también a instituciones como la Universidad.

Históricamente, las universidades se han movido con lentitud y han tenido problemas para adaptarse a los cambios. Actualmente, las universidades atraviesan un período disruptivo en el que pueden testar diferentes soluciones a sus modelos de negocio tradicionales.

Por lo tanto, nos encontramos en un punto de inflexión en el que las entidades más tradicionales deben acercarse a su público objetivo a través de la incorporación de nuevos procesos o herramientas acordes a sus nuevos paradigmas educativos que fortalezcan de nuevo la relación entre estudiante e institución.



## BASES DEL RETO

“REIMAGINA EL GRADO DEL FUTURO”  
NUEVAS FORMAS DE RELACIÓN  
UNIVERSIDAD - ESTUDIANTE.



### 1. ANTECEDENTES. PRESENTACIÓN DEL RETO

La demanda actual de **nuevas habilidades en los entornos de trabajo (Soft Skills)** requiere profesionales que se hayan formado en **entornos disruptivos** en los que se potencien dichas habilidades cada vez más alejadas de las adquiridas a través de procesos de formación tradicional.

La utilización de **videojuegos, la gamificación o los esports para la formación y el aprendizaje** traslada las mecánicas de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación tradicionales debido a su carácter dinámico y descentralizado, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una **experiencia positiva** en el usuario y potenciando los llamados entornos VUCA (volatilidad, incertidumbre, complejidad y ambigüedad) característicos de la era digital. Además, favorecen el **engagement del profesional** y el **networking** entre compañeros.

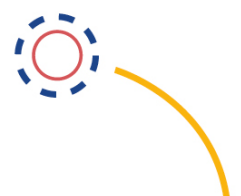
Con el lanzamiento de este reto se pretende encontrar nuevos modelos de engagement con el público objetivo que favorezcan la descentralización tradicional de los programas formativos a través de nuevos procesos de gamificación, juegos serios, esports, XR, Metaverso o tecnologías disruptivas entre otras.

### 2. INTRODUCCIÓN

**ESADE y el Polo Nacional de Contenidos Digitales**, pretenden rediseñar desde cero **el modelo de aprendizaje del futuro** a través del uso de metodologías y herramientas disruptivas que sirvan de acercamiento y **conexión con el estudiante** del mañana, nativos digitales con nuevas formas de adquirir el conocimiento.

Con el desarrollo del reto se pretende **«reimaginar desde cero»** el grado del futuro desde sus cuatro bloques críticos: funnel de admisiones, experiencia de aprendizaje, modelo de validación de conocimiento y conexión con el mercado (empresa).

Siguiendo este propósito, se anima a cualquier persona, empresa, grupo de investigación o consorcio de empresas a presentar un proyecto que respete las consideraciones recogidas en las presentes bases del concurso.



## BASES DEL RETO

“REIMAGINA EL GRADO DEL FUTURO”  
NUEVAS FORMAS DE RELACIÓN  
UNIVERSIDAD - ESTUDIANTE.



### 3. OBJETO DEL RETO

#### ¿Reimaginamos el Grado del futuro?

Ahora tienes la oportunidad de reimaginar desde cero cómo debería ser la formación que motive a los jóvenes a estudiar uniendo los tres factores esenciales: conocimiento, tecnología y emociones.

Dos entidades disruptivas, ESADE en colaboración con el Polo Digital de Málaga, lanzan un reto para que tú propongas cómo tiene que ser la formación del futuro, partiendo de las ventajas que ofrecen los esports, el gaming y la web 3.0 y buscando una solución que acerque los intereses de los jóvenes a las empresas.

***Para decidir cómo queremos trabajar en el futuro, tenemos que repensar cómo estudiamos en el presente.***

Las ideas/soluciones propuestas deben tener en cuenta el replanteamiento de las distintas componentes de la cadena de valor desde cero (Bloques A-B-C-D o E), con el objetivo de multiplicar (no incrementalmente) la capacidad de identificar talento, aprender y validar conocimientos, no sólo en base a elementos cognitivos, sino también con respecto a variables emocionales. También se persigue el objetivo de transformar el modelo de negocio mediante modelos más descentralizados en todas las componentes de la cadena de valor, generando más engagement por parte de estudiantes y empresas.

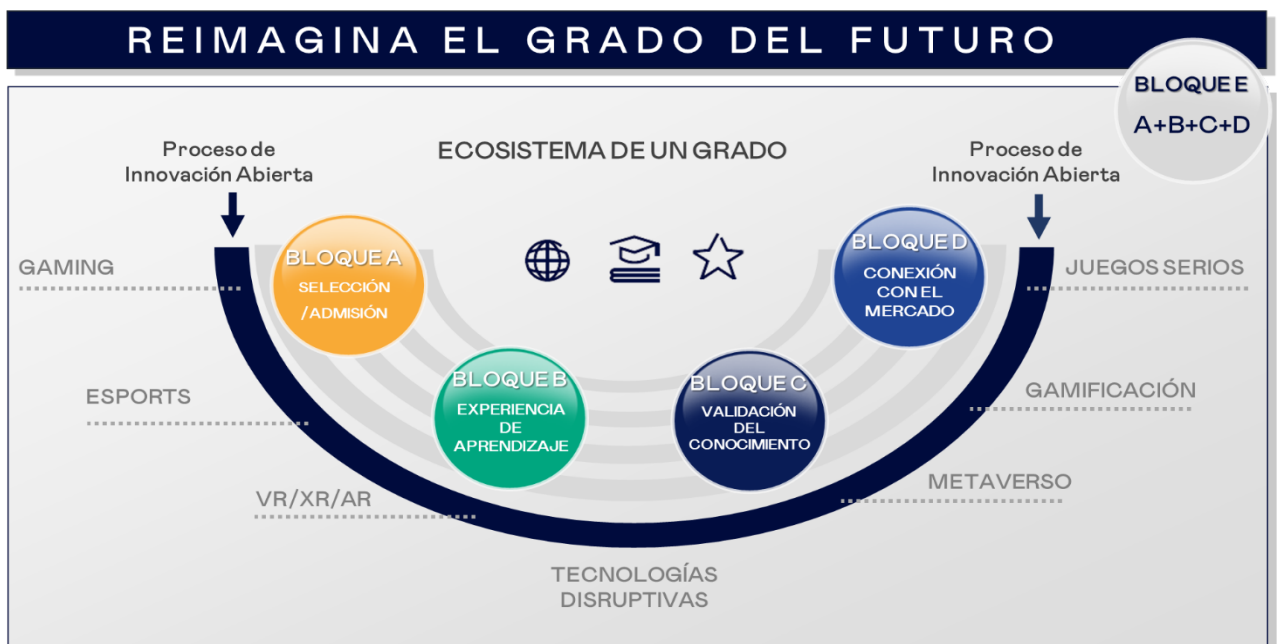


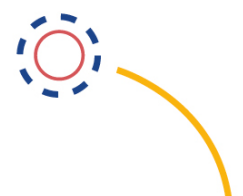
Figura 1. Esquema General del Reto



ORGANIZA  
**esade**  
UNIVERSIDAD RAMON LLULL

CO-ORGANIZA  
**polo**  
de contenidos  
digitales

CONTENT PARTNER  
**genially**



## BASES DEL RETO

“REIMAGINA EL GRADO DEL FUTURO”  
NUEVAS FORMAS DE RELACIÓN  
UNIVERSIDAD - ESTUDIANTE.



### 4. PARTICIPANTES

Podrá participar en el reto toda persona física, jurídica o consorcio empresarial de nacionalidad española o de algún Estado miembro de la Unión Europea con capacidad de obrar y con residencia legal en España.

El perfil de los participantes a los que va dirigido el reto es el siguiente, siendo orientativo:

- Alumnos de escuelas de negocio, diseño, ingenierías, u otras disciplinas (humanidades, científicas, tecnológicas, etc.)
- Emprendedores y startups (desarrolladores de software, aplicaciones informáticas, etc.)
- Grupos de investigación (universidades, centros tecnológicos y/o investigación, etc.)
- Desarrolladores de videojuegos.  
Empresas de cualquier tamaño o sector, con vocación por transformar la educación.
- Agentes del sector educativo y formativo.

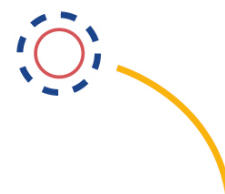
### 5. FASES DEL RETO

El reto consta de **CUATRO FASES**:

- **FASE I:** Fase de inscripción y presentación de propuestas en formato "idea" para cada uno de los bloques a los que se quiere presentar.
- **FASE II:** Fase de selección de ideas finalistas.
- **FASE III:** Fase de desarrollo de las ideas finalistas en proyectos.
- **FASE IV:** Selección del proyecto ganador.

#### 5.1. FASE I: Fase de inscripción y presentación de propuestas en formato "idea".

El reto se lanzará el día 17 de febrero con motivo de la celebración del evento Foro Transfiere los días 16 y 17 de febrero de 2022 en Málaga, Transfiere es el principal encuentro de I+D+i del Sur de Europa para compartir conocimiento científico y tecnológico, promover la innovación y conectar ciencia y empresa.



## BASES DEL RETO

“REIMAGINA EL GRADO DEL FUTURO”  
NUEVAS FORMAS DE RELACIÓN  
UNIVERSIDAD - ESTUDIANTE.

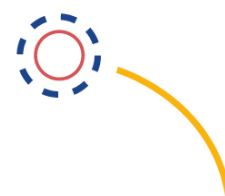


El **plazo de inscripción** de los participantes se abrirá el **23 de febrero de 2022** y finalizará el **30 de marzo de 2022**. Los interesados en participar en el reto deben enviar la documentación necesaria a través de la web [www.reimaginatufuturo.com](http://www.reimaginatufuturo.com)

Cada participante deberá presentar una propuesta tipo idea aportando la siguiente documentación:

### **Documentación a presentar en la FASE I**

- **Documento 1.) Esquema, flujograma o infografía** que refleje el esquema de la solución o servicio planteada de una manera gráfica y visual para cada uno de los bloques a los que se presenta. Los participantes podrán presentar su idea/s para uno o más de los siguientes bloques:
  - BLOQUE A-Selección/Admisión.
  - BLOQUE B-Experiencia de aprendizaje.
  - BLOQUE C-Validación del conocimiento.
  - BLOQUE D-Conexión con el mercado.
  - BLOQUE E-Ideas/Proyectos integrales para toda la cadena de valor.
  - La extensión máxima del documento 1 será de 1-2 páginas en PDF.
- **Documento 2.) Descripción de la idea propuesta** que se ceñirá a:
  - Título, concepto, solución o servicio propuesto, mejoras planteadas, tecnologías utilizadas, recursos necesarios, tiempos de desarrollo e implementación y resultados.
  - La extensión máxima del documento 2 será de 10 páginas en formato PDF.
- **Documento 3.) Datos de contacto del o los solicitantes y breve descripción del mismo (empresa, grupo, consorcio, emprendedor...).**
  - La extensión máxima del documento 3 será de 1 página en PDF.



## BASES DEL RETO

“REIMAGINA EL GRADO DEL FUTURO”  
NUEVAS FORMAS DE RELACIÓN  
UNIVERSIDAD - ESTUDIANTE.



Todos los documentos requeridos en esta fase deberán cumplir los siguientes requisitos:

- **Idioma:** español e inglés
- **Formato:** PDF
- **Fuente:** Arial
- **Tamaño de la fuente:** 11

La presentación de la documentación debe realizarse antes del **30 de marzo de 2022 a las 23:59 horas**, cada inscrito recibirá un email de confirmación por parte de la Organización.

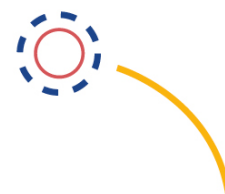
### 5.2 FASE II: Fase de selección de IDEAS finalistas.

De todas las ideas recibidas en el plazo establecido, el jurado del comité organizador seleccionará **un máximo de DIEZ finalistas que pasarán a la siguiente fase en función de los siguientes criterios de valoración:**

- Calidad, originalidad, relevancia y viabilidad de la idea propuesta, así como el alcance de la misma y su adecuación al reto propuesto.
- Especificidad y concreción de la propuesta.
- El nivel de madurez de la idea.
- La viabilidad técnico-económica de la propuesta.
- Grado de innovación de la propuesta (novedad de la solución).
- Tiempo de desarrollo e implementación de la solución propuesta (se valorará una solución lo más inmediata posible a una posible implementación).
- Grado de sostenibilidad de la idea y contribución de la misma a la economía circular.

El jurado se reunirá para analizar y valorar las propuestas recibidas siguiendo los criterios de valoración recogidos en estas bases. Finalizado el proceso de valoración se procederá a redactar el fallo que será hecho público el día **13 de abril de 2022** a través de la web del reto [www.reimaginatufuturo.com](http://www.reimaginatufuturo.com)

Se elegirán un máximo de 10 propuestas finalistas que serán notificadas por la dirección de mail facilitada de su selección para la FASE III del reto “Reimagina el Grado del Futuro” además de en la página web.





## BASES DEL RETO

“REIMAGINA EL GRADO DEL FUTURO”  
NUEVAS FORMAS DE RELACIÓN  
UNIVERSIDAD - ESTUDIANTE.



### 5.3 FASE III: Fase de desarrollo de las IDEAS finalistas en PROYECTOS.

Aquellas propuestas seleccionadas y notificadas como finalistas en la FASE II podrán seguir participando en el reto. Para ello, se pedirá a los participantes un **desarrollo real de la idea propuesta** lo más cercana al mercado, siendo necesario reflejar:

- Viabilidad e impacto real de la propuesta.
- Nivel de desarrollo tecnológico avanzado para puesta en marcha en entorno real.
- Indicadores de la solución propuesta.
- Coste de la solución propuesta.
- Calidad del entregable presentado.

Para valorar el grado de desarrollo real de la solución propuesta se tendrá en cuenta la documentación presentada en la FASE III, **siendo mejor valorada la presentación de una demo funcional, un prototipo o un producto mínimo viable.**

Cada participante deberá presentar su propuesta aportando la siguiente documentación por mail:

#### Documentación a presentar en la FASE III

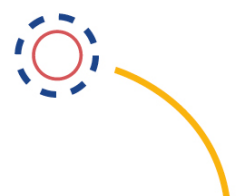
Se deberá hacer llegar una presentación, un vídeo, ejecutable o similar de la propuesta desarrollada.

Todos los documentos requeridos en esta fase deberán cumplir los siguientes requisitos:

- **Idioma:** español e inglés
- **Formato:** .rar o .zip

Las 10 propuestas seleccionadas tendrán que preparar una **pequeña exposición** de no más de 5 minutos en cualquier formato elegido para realizar en la segunda sesión virtual del reto que se celebrará el **04 de mayo de 2022**. Además, en la sesión se abrirá una ronda de preguntas por parte del jurado que servirá para resolver cualquier aspecto relacionado con la iniciativa presentada.

La fecha límite para la recepción de las propuestas finalistas que se presentarán en la exposición será a las 9:00 am del 04 de mayo.



## BASES DEL RETO

“REIMAGINA EL GRADO DEL FUTURO”  
NUEVAS FORMAS DE RELACIÓN  
UNIVERSIDAD - ESTUDIANTE.



El periodo para la votación del jurado será desde el **4 de mayo al 18 de mayo del 2022**, y desde el **19 de mayo al 24 de mayo** se abrirá un proceso de votación pública entre los 3 finalistas designados por el jurado.

La Empresa **Genially**, partner de contenido del Reto ESADE, pone a disposición de los participantes que lo soliciten, una licencia de uso de su producto totalmente gratuita para desarrollar la documentación generada por los participantes a lo largo del reto. Para solicitar la licencia, los participantes deberán escribir un email a [info@reimagnatufuturo.com](mailto:info@reimagnatufuturo.com).

### 5.4 FASE IV: Selección del proyecto ganador.

Tras la finalización de la FASE III, **El 25 de mayo de 2022** la Organización publicará en la página web del reto la selección del proyecto **ganador**, que también serán notificados por correo electrónico por parte de la Organización.

El fallo del jurado será inapelable y tendrá la condición de definitivo.

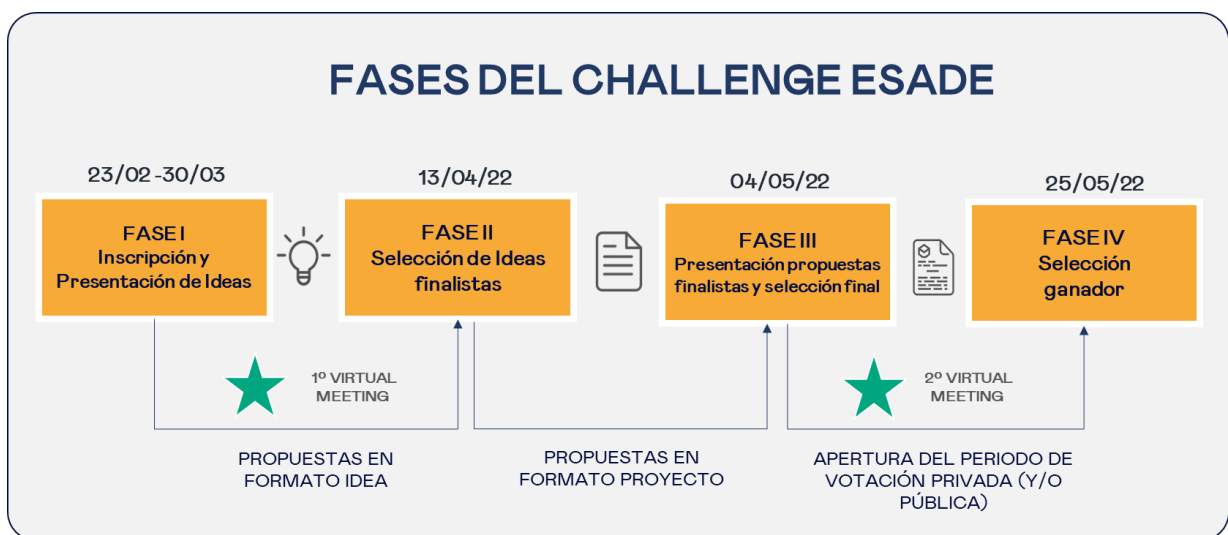
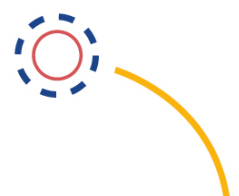


Figura 2. Planificación Temporal y Fases del reto





## BASES DEL RETO

“REIMAGINA EL GRADO DEL FUTURO”  
NUEVAS FORMAS DE RELACIÓN  
UNIVERSIDAD - ESTUDIANTE.



### 6. JURADO

El Jurado de las FASE II y III, que se hará público en la web del reto, estará compuesto por personal de ESADE y del Polo Digital de Málaga, así como por expertos en innovación educativa y de negocio, fondos de capital riesgo y aquellos agentes relacionados con diferentes ecosistemas de innovación a nivel global.

Al jurado podrán incorporarse también miembros de entidades empresariales y/o académicas de referencia cuyo trabajo en las áreas implicadas les refute para emitir una valoración cualificada sobre los proyectos recibidos.

### 7. PREMIO.

El solicitante de la propuesta ganadora recibirá los premios que se detallan a continuación:

- Un premio en metálico de **3.000€**.
- Derecho al **uso de las instalaciones del Polo Nacional de Contenidos Digitales** durante un periodo de 12 meses de forma gratuita.
- **Desarrollo y aceleración del proyecto ganador en ESADE**.
- El proyecto ganador tendrá la oportunidad de presentar su solución como mínimo a 3 Venture Capital de manera particular.
- Suscripción a la plataforma de **Genially PRO** durante 1 año.
- **Acciones formativas** concretas a través de la iniciativa Academia 42 de Málaga, Barcelona y resto de sedes en España (Fundación Telefónica).

### 8. ACEPTACIÓN DE LAS BASES

El registro para la participación en el reto “Reimagina el Grado del Futuro” supone la aceptación íntegra de estas bases y de la decisión del jurado.

En ningún caso, la participación en el reto tiene implicación alguna que afecte a la propiedad intelectual de los participantes y de las propuestas presentadas. De igual forma, los participantes serán responsables de todos los aspectos legales del proyecto que presentan al concurso, así como de los recursos necesarios para desarrollar sus soluciones.

En el caso de que el reto quedara desierto, bien por no recibir proyectos que cumplan con los criterios de inclusión establecidos en las presentes bases, o bien porque el Jurado considere que no reúnen los requisitos mínimos de calidad, la organización podrá declarar desierto el concurso, sin tener que cumplir por tanto con obligación alguna.



## BASES DEL RETO

“REIMAGINA EL GRADO DEL FUTURO”  
NUEVAS FORMAS DE RELACIÓN  
UNIVERSIDAD - ESTUDIANTE.



### 9. DERECHOS DE PROPIEDAD

La propiedad intelectual del producto o de la aplicación o desarrollo es de el/los ganador/es del reto.

La cesión de los derechos de explotación de los productos/aplicaciones/desarrollos/procesos por parte de el/los ganador/es a cualquier persona física o jurídica interesada en su explotación, deberá ser acordado por las partes, quedando incluido ESADE y el Polo Digital de Málaga.

El ganador del reto se reservará el derecho de ceder los derechos de explotación.

ESADE y el Polo Nacional de Contenidos Digitales como organizadores del reto y el tendrán derecho a hacer uso de las ideas ganadoras para fines de comunicación y difusión exclusivamente.

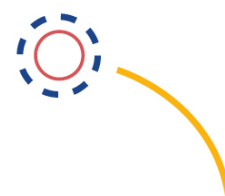
### 10. INCOMPATIBILIDADES

No podrán participar en el presente concurso quienes guarden relación de consanguinidad o afinidad hasta el tercer grado con alguno de los miembros del jurado o quienes mantengan una relación habitual de colaboración o asociación con cualquier de las entidades organizadoras y que determine un deber legal o deontológico de abstención.

### 11. CAUSAS DE EXCLUSIÓN

Será excluida cualquier propuesta presentada en el que concurra alguna de las siguientes circunstancias, según el criterio del jurado:

- Entrega de la documentación fuera de plazo.
- Incumplimiento de las bases del presente documento.
- Presentar contradicciones esenciales, inexactitudes o aspectos incomprensibles.
- No ajustarse a las normas de presentación.
- Intentar influir en la decisión del jurado a través de cualquier modo.



## BASES DEL RETO

“REIMAGINA EL GRADO DEL FUTURO”  
NUEVAS FORMAS DE RELACIÓN  
UNIVERSIDAD - ESTUDIANTE.

---



### 12. INFORMACIÓN Y DUDAS

Se habilitará las siguientes direcciones de correo electrónico para la resolución de dudas:

[info@reimaginatufuturo.com](mailto:info@reimaginatufuturo.com)

### 13. POLÍTICAS DE PRIVACIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS

El registro para la participación en el reto “Reimagina el Grado del Futuro” supone la aceptación de las Políticas de Privacidad y Protección de Datos contenidas en el formulario de registro de la página web.



ORGANIZA  
**esade**  
UNIVERSIDAD RAMON LLULL

CO-ORGANIZA  
**polo**  
de contenidos  
digitales

CONTENT PARTNER  
 **genially**

