

## Rumbo a la UCU

**Rumbo a la UCU** es un concurso 100% virtual, organizado por la Universidad Católica de Uruguay, a través del cual procuramos que los estudiantes:

- ✓ Descubran cómo transformar problemas en oportunidades y empoderarse de sus propios aprendizajes.
- ✓ Sean agentes de cambio de sus realidades, desde una participación activa.
- ✓ Apliquen la metodología Design Thinking para resolver problemas que se presentan en su entorno.

### 1. OBJETIVOS

- 1.1. Realizar un concurso de alcance nacional, que permita preparar a los estudiantes de 2° y 3° de EMS para los desafíos de la vida universitaria y profesional, utilizando la innovación como herramienta creativa y resolutoria.
- 1.2. A través de la experiencia de trabajo junto a integrantes de nuestro Centro Íthaka de Emprendedurismo e Innovación, el estudiante se enfrentará al desafío de buscar soluciones creativas a los problemas planteados y participará de todo el proceso, desde la capacitación, hasta la elaboración y presentación de la idea para su evaluación.
- 1.3. Poner en práctica algunas de las competencias que promovemos para nuestros estudiantes: creatividad, innovación, trabajo en equipo, capacidad de comunicación efectiva, búsqueda de información, entre otras.

### 2. CÓMO PARTICIPO

- 2.1. Podrán participar estudiantes de todos los departamentos (exceptuando Montevideo y el área metropolitana\*) que estén cursando 2° o 3° de EMS en este año (en cualquier departamento del país, exceptuando Montevideo y el área metropolitana\*), con un límite de edad de hasta 20 años cumplidos al 1 de marzo de 2026, de cualquier orientación. Los participantes del concurso no podrán tener asignaturas pendientes de aprobación a la fecha de comienzo de clases (marzo 2026 para quienes estén en 3° de EMS o marzo 2027 para quienes estén en 2° de EMS).

*\*ver referencia al final del documento.*

- 2.2. La competencia se realizará sólo si se inscribe un número suficiente de participantes a juicio de los organizadores.
- 2.3. En todos los casos, solo podrán participar nuevos ingresos marzo 2026 para quienes estén en 3° de EMS o marzo 2027 para quienes estén en 2° de EMS, es decir, que no están

incluidos aquellos estudiantes que ya estén cursando alguna carrera dentro de nuestra propuesta académica.

- 2.4. Los participantes deberán inscribirse en equipo. Cada equipo debe estar conformado por 2 estudiantes, sin excepciones, interesados en estudiar cualquier carrera de grado de la UCU en cualquiera de sus Campus (Montevideo, Salto y Punta del Este). En caso de que un estudiante quiera participar, pero no consiga formar equipo, puede completar el formulario de inscripción de forma individual y lo pondremos en contacto con otro estudiante en su misma situación (si lo hay).
- 2.5. Cada equipo (o participante individual a ser emparejado) deberá inscribirse al concurso antes del **viernes 13 de junio de 2025 a las 12:00 h** en el siguiente link: <https://l2v3g0s3tgn.typeform.com/to/xMB24kSm>
- 2.6. Un participante no podrá formar parte de más de un equipo.
- 2.7. No podrán concursar estudiantes que ya hayan participado de otras ediciones de Rumbo a la UCU.

### 3. La competencia – Hackatón virtual

3.1. La Hackatón se llevará adelante de manera virtual, los días lunes 23/6, martes 24/6, miércoles 25/6, jueves 26/6 y viernes 27/6. Los equipos deberán participar de las instancias que se mencionan a continuación:

- DÍA 1 – lunes 23 de junio de 2025 de 16:00 a 18:00  
Taller virtual (obligatorio)
- DÍA 2 – martes 24 de junio de 2025 de 16:00 a 18:00  
Taller virtual (obligatorio)
- DÍA 3 – miércoles 25 de junio de 2025  
Jornada liberada de actividades para el trabajo de los equipos
- DÍA 4 - jueves 26 de junio de 2025 de 16:00 a 17:00  
Instancia de consulta online con docentes (opcional)
- DÍA 5 – viernes 27 de junio de 2025 de 16:00 a 17:00  
Instancia de consulta online con docentes (opcional)
- DÍA 6 – sábado 28 de junio de 2025  
Jornada liberada de actividades para el trabajo de los equipos
- DÍA 7 – domingo 29 de junio de 2025 hasta las 18:00  
Plazo final para la entrega de proyectos

3.2. En estos talleres los equipos aprenderán sobre sostenibilidad y movilidad, y se acercarán a la metodología **Design Thinking**, enfocada en generar soluciones creativas e innovadoras. En este caso, trabajarán en aplicar la metodología a una problemática vinculada a la

movilidad del lugar donde viven (barrio, ciudad, localidad, los trayectos que hacen de forma cotidiana, la manera en que se transportan a la institución donde estudian, etc.).

- 3.3. En los talleres obligatorios solo se admitirá una inasistencia en total por equipo. En las instancias opcionales no se tendrá en cuenta la asistencia.
- 3.4. **Entrega de proyectos:** cada equipo deberá contar su propuesta en un video de formato pitch, de máximo 3 minutos de duración. Los equipos podrán presentar su idea utilizando los recursos que consideren adecuados, siempre y cuando ambos participantes aparezcan en el video de alguna manera para mostrar la participación equitativa de ambos.
- 3.5. El video deberá subirse a una plataforma (Google Drive, YouTube, One Drive, etc.) y es necesario ingresar el link en el siguiente formulario:  
<https://forms.gle/QNNDUVptkDHCeZN86> (el video deberá ser de público acceso para que los podamos ver).
- 3.6. **El plazo final para la entrega de los proyectos domingo 29 de junio de 2025 a las 18:00.**
- 3.7. En esta instancia participará un jurado compuesto por académicos de la UCU, quienes evaluarán los proyectos, deliberarán y luego seleccionarán al equipo ganador, segundo puesto y tercer puesto. Los resultados serán comunicados vía mail (tanto a los ganadores como a quienes no hayan ganado) en el correr de la semana del 30/7 al 4/8.

#### 4. PREMIOS

- 4.1. El equipo ganador será premiado con BECAS de 80% para estudiar la carrera de grado que elija, con comienzo en marzo de 2026 para 3ero de EMS o en marzo de 2027 para 2do de EMS. La beca no es transferible y los ganadores deberán matricularse antes del 31 de octubre de 2025 para poder hacer uso del premio.
- 4.2. Aquel equipo que obtenga el segundo puesto, será premiado con BECAS de 50% para estudiar la carrera de grado que elija, con comienzo en marzo de 2026 para 3ero de EMS o en marzo de 2027 para 2do de EMS. La beca no es transferible y los ganadores deberán matricularse antes del 31 de octubre de 2025 para poder hacer uso del premio.
- 4.3. Aquel equipo que obtenga el tercer puesto será premiado con BECAS de 30% para estudiar la carrera de grado que elija, con comienzo en marzo de 2026 para 3ero de EMS o en marzo de 2027 para 2do de EMS. La beca no es transferible y los ganadores deberán matricularse antes del 31 de octubre de 2025 para poder hacer uso del premio.
- 4.4. En caso de que alguno de los ganadores de este certamen, también haya obtenido una BECA en el marco del Concurso de Becas de la UCU podrá optar por una de las dos (no siendo acumulables).
- 4.5. En caso de que el equipo ganador esté compuesto por estudiantes de 2do de EMS, las becas obtenidas podrán ser utilizadas cuando finalicen bachillerato, para comenzar a cursar en marzo 2027.

#### 5. DISPOSICIONES GENERALES

- 5.1. Los participantes del concurso toman a su cargo las responsabilidades concernientes a su participación en todas las instancias, tanto por el contenido como por las opiniones vertidas en el mismo. En consecuencia, serán los únicos y exclusivos responsables por eventuales

reclamaciones de terceros (personas físicas o jurídicas) que refieran a la paternidad de los trabajos, adopciones de tesis o textos de otros autores, uso indebido de la propiedad intelectual, imágenes, datos personales de terceros, así como relativas a cualquier otro aspecto vinculado directa o indirectamente a los mismos, respondiendo en exclusividad frente al reclamante y la UCU por cualquier violación a la legislación, reglamentación y/o disposición aplicable en la materia. Los participantes se obligan a mantener irrevocablemente y en todo momento indemne a la UCU, por cualquier reclamo judicial o extrajudicial que cualquier tercero pudiese interponer contra la UCU por cualquier concepto vinculado a lo regulado en esta cláusula, respondiendo por la totalidad de las sumas reclamadas, cualquiera sea su naturaleza, incluyéndose, asimismo, los gastos y honorarios que pudieran generarse por lo anterior.

- 5.2. Los participantes del concurso autorizan a UCU a la utilización de sus datos personales en general, y, en particular, los relativos al número de celular y la dirección de correo electrónico aportados, con fines de envío de información vinculada a la Universidad, en general y a las actividades académicas y oferta académica de la misma, así como también ceden los derechos sobre su imagen y voz, para la difusión del concurso en redes sociales o por cualquier otro canal de comunicación y/o difusión y bajo cualquier formato.
- 5.3. Los ganadores del concurso conforme lo regulado en el capítulo 4 del presente, autorizan la utilización de sus datos a la Universidad Católica del Uruguay, para su uso en futuras promociones, así como la divulgación por parte de dicha Universidad de sus nombres, y otorgan la cesión a la misma, en forma gratuita, por tiempo indeterminado y sin limitación territorial alguna, de los derechos sobre los registros de su voz e imagen, para la difusión de este certamen por cualquier canal de comunicación y/o difusión y bajo cualquier formato, ya sea existente o que se creare.
- 5.4. En lo pertinente, se aplicará el Reglamento General de bonificaciones de la Universidad Católica del Uruguay.
- 5.5. En todos los casos, solo podrán participar nuevos ingresos 2026, es decir que no están incluidos aquellos estudiantes que ya estén cursando alguna carrera dentro de nuestra propuesta académica.
- 5.6. La mera inscripción de los participantes en el concurso lleva implícita la aceptación total e íntegra por parte de éstos de las presentes bases y del fallo de los organizadores, el cual será inapelable.
- 5.7. No podrán presentarse al concurso personas que hayan terminado de cursar una carrera de grado en cualquier universidad.

## 6. DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA

Área metropolitana (área comprendida dentro del círculo trazado en el mapa):

