



CONVOCATORIA

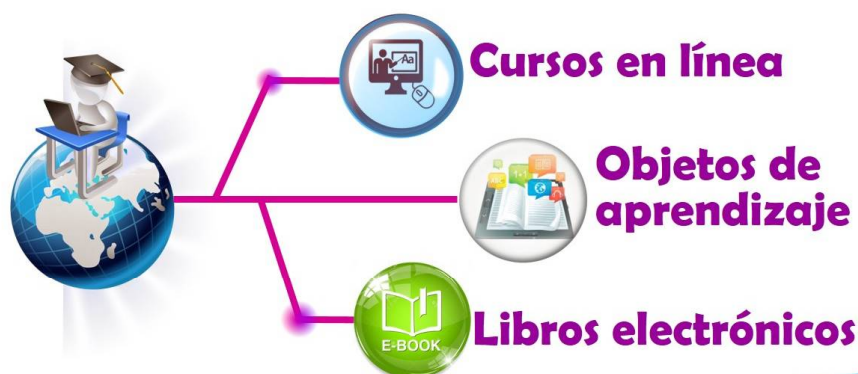
Concurso Hackathon Lerma:

Categoría Innovando en la Educación Virtual y a Distancia en IES

En el marco de la **3ª Semana de la Educación Virtual en la UAM** se invita a la comunidad universitaria a participar en **1er Concurso Hackathon Lerma** que busca innovar en el ámbito de la educación en línea, este año se enfoca en el

Diseño de recursos educativos multimedia

entre otros:



Bases

- Podrán participar estudiantes y profesores de licenciatura y posgrado.
- Los participantes trabajarán en equipos de 3 integrantes como máximo y enviarán sus propios prototipos para ser evaluados por el jurado.

¡ PARTICIPA !
Se extiende la fecha de entrega de trabajos:
28 de septiembre a las 11:59 AM.
Se aceptan participaciones individuales

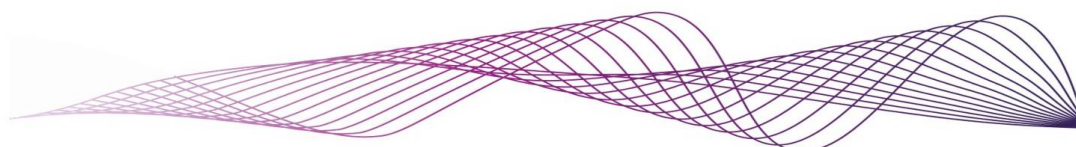
Fechas importantes

- Publicación de convocatoria: 22 de septiembre.
- Cierre de inscripción y envío de propuestas: 26 de septiembre a las 23:55 horas, enviar al correo evyd@correo.ler.uam.mx
- Seminario especial para participantes: 28 y 29 de septiembre.
- Premiación: 29 de septiembre.

Para mayor información visita la página <http://www.ler.uam.mx/> en la sección Comunicación y difusión.

Sala de usos múltiples de la Unidad

Av. de las Garzas No. 10, Colonia El Panteón, Lerma de Villada, Municipio de Lerma, Estado de México, C. P. 52005.



Concurso Hackathon Lerma: Categoría Innovando en la Educación Virtual y a Distancia en IES

Se invita a la comunidad universitaria a participar en el *Concurso Hackathon Lerma: Categoría Innovando en la Educación Virtual y a Distancia en Instituciones de Educación Superior*, que se llevará a cabo en el marco de la **3ª Semana de la Educación Virtual y a Distancia en la UAM LERMA** del 28 al 30 de septiembre en la Sala de Usos Múltiples, Av. de las Garzas No. 10, Colonia El Panteón, Lerma de Villada, Municipio de Lerma, Estado de México, C. P. 52005.

El Primer Concurso-Hackathon, es un evento que busca innovar en el ámbito de la educación en línea. Este año se enfoca en el diseño de recursos educativos multimedia, incluyendo: cursos en línea, objetos de aprendizaje, libros digitales interactivos, entre otros.

Podrán participar estudiantes y profesores de licenciatura y posgrado. Los participantes trabajarán en equipos de tres integrantes como máximo y enviarán sus propuestas y prototipos para ser evaluados por el jurado. **Se aceptan participaciones individuales.**

Fechas importantes

- Publicación de convocatoria: 22 de septiembre.
- Cierre de inscripción y envío de propuestas: **se extiende al 28 de septiembre** a las 11:59 am.
- Las propuestas deberán ser enviadas al correo: evyd@correo.ler.uam.mx
- Seminario especial para participantes: 28 y 29 de septiembre.
- Premiación: 29 de septiembre.

Lugar: Sala de Usos Múltiples de la UAM Lerma.

Patrocinadores: UAM Lerma, INFOTEC.

Como parte de los premios se otorgará a los participantes un seminario de emprendimiento y de marca digital para que puedan continuar con su trabajo de innovación por parte de INFOTEC, los días 28 y 29 de septiembre.

Conferencia: "Beyond Software y Factor Wow"

- En los mercados actuales ser el primero en lanzar un producto o servicio es fundamental, pues con ello una marca se posiciona como la precursora de un paradigma respecto a un determinado producto o servicio; esto es aún más trascendente en el campo de la tecnología. Por ello provocar el efecto Wow en los usuarios es vital para lograr una buena participación. El efecto Wow es brindar en un producto ese algo que hace mágica la experiencia. Con este efecto se busca el impacto en el cliente por características contenidas o

adjuntas al producto, por lo cual se debe considerar el respaldo de servicios alrededor de él, pues estos pueden llegar a ser más importantes que el producto mismo, ya que amplían la experiencia de uso y brindan al cliente características deseadas, como pudiera ser el estatus social.

Conferencia "Marca Digital Personal. Yo no la necesito ¿o sí?"

- Siendo las redes sociales el punto de interacción para diversión, negocios, política, cultura, etc. surgen gurús y líderes de opinión en diversos temas (bloggers, youtubers, Twitteros, podcasters, etc.) Estas personas se hacen celebres generando una marca personal que cuidan y crecen como su fuente de ingresos. Las personas que deciden usar a las redes sociales como su canal de trabajo tienen una "marca" que cuidar, no solo las empresas.
 - ¿Pero solo las celebridades y las empresas tienen una "Marca" digital? □
 - ¿Solo empresas, artistas, deportistas, políticos, y figuras públicas deben □ cuidar su imagen en medios? □
 - O... ¿Cualquier persona con una cuenta en redes sociales debe hacer lo □ mismo?□"¿Pero si yo soy un simple mortal!□¿A quién le importa lo que yo publique en mis redes, que no sea a mis amigos?" □ Desde el momento en que cualquier persona crea un perfil en redes sociales y elige la cuenta que ha de usar, que avatar elige para distinguirse o qué imagen pone como portada en su perfil... Está definiendo una imagen, una línea de comunicación, un mensaje que transmite la forma en que desea que el mundo lo vea y perciba. □ Está construyendo su Marca Digital Personal. □

"Business Model Canvas: Una herramienta para la definición de tu modelo de negocio"

- Los asistentes al taller conocerán y aplicarán una herramienta que les ayudará a desarrollar un modelo de negocio para su producto o servicio tomando en cuenta elementos clave para el negocio como lo son los socios, las actividades inherentes, los recursos necesarios, la infraestructura requerida, la propuesta de valor, las relaciones con los clientes, los canales de distribución y los segmentos de mercado.