



DOCUMENTOS TÉCNICOS DE PARTICIPACIÓN

MODALIDAD DEPORTE Y RECREACIÓN

Documento Técnico Maratón de Emprendimiento	2
Documento Técnico de Maratón de Innovación y Narrativas Digitales	18
Documento Técnico de Robótica y Pensamiento Computacional por el Planeta.....	30
Documento Técnico de Plan de Gestión Ambiental.....	48
Documento Técnico de Acompañarte.....	71



DOCUMENTO TÉCNICO

MARATÓN DE EMPRENDIMIENTO

SEGUNDAS OLIMPIADAS UNADISTAS

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA

UNAD 2026

MARATÓN DE EMPRENDIMIENTO

Figura 1

Gestor de la línea de Emprendimiento Solidario - VISAE, líderes zonales - VIEM y jurados evaluadores de las primeras Olimpiadas Unadistas.



Nota. Imagen de referencia.

2

Objetivo General

Fortalecer las competencias integrales para el emprendimiento, el desarrollo tecnológico y la innovación, mediante experiencias significativas que potencien la consolidación de modelos de negocio, la creatividad y la innovación como ejes permanentes del proceso emprendedor.

Objetivos específicos

1. Fortalecer las competencias estratégicas y comunicativas de los participantes.
2. Consolidar emprendimientos viables y sostenibles, promoviendo su validación en el mercado, su crecimiento y el avance de acuerdo con los niveles de madurez contemplados en el presente reglamento.
3. Impulsar la integración y visibilización de los emprendimientos unadistas en el ecosistema institucional y territorial, fomentando el networking y la construcción de comunidades emprendedoras.

Propósito

Promover la integración al ecosistema emprendedor Unadista y territorial, dinamizar el networking estratégico y generar escenarios de visibilización y reconocimiento para emprendimientos unadistas que se encuentren en etapa de puesta en marcha con presencia en el mercado.

Principios Orientadores

La disciplina Maratón de Emprendimiento se regirá por los siguientes principios:

- 1. Transparencia:** Los procesos de convocatoria, evaluación y selección se desarrollarán con criterios claros.
- 2. Equidad:** Todos los emprendimientos participantes tendrán igualdad de condiciones en tiempos de intervención, evaluación y acceso a información.
- 3. Mérito:** Los resultados estarán determinados exclusivamente por el desempeño, la calidad y presentación del modelo de negocio y el cumplimiento de los criterios establecidos de selección y las rúbricas de evaluación.
- 4. Innovación y pertinencia:** Se promoverán propuestas con impacto territorial, sostenibilidad y capacidad de transformación social y económica.
- 5. Sana competencia:** El desarrollo de la modalidad se fundamentará en el respeto, la ética, el reconocimiento del esfuerzo y el potencial emprendedor.

Actores

La disciplina Maratón de Emprendimiento de las segundas Olimpiadas Unadistas estará bajo la coordinación y seguimiento de la línea de Emprendimiento Solidario y Productividad Innovadora del Sistema de Bienestar Integral Unadista (VISAE), en articulación con la Vicerrectoría de Innovación y Emprendimiento (VIEM) y sus dispositivos estratégicos a nivel nacional, tales como incubadoras regionales, Aceleradora Nacional y Consultorio Virtual Empresarial.

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, se establece el siguiente documento técnico de participación.

Disciplina Maratón de Emprendimiento

Formato competitivo Ring Pitch

El Ring Pitch es un formato de competencia emprendedora inspirada en el formato de enfrentamiento tipo “ring”, en la cual dos (2) emprendimientos presentan de forma estructurada su propuesta de valor ante un jurado o mesa evaluadora. Cada intervención es breve, estratégica y orientada a demostrar la solidez del modelo de negocio, su viabilidad y su potencial de crecimiento. Este formato promueve la argumentación clara, la síntesis ejecutiva, la capacidad de respuesta y la diferenciación competitiva, elementos fundamentales en escenarios reales de inversión, aceleración o negociación empresarial.

La disciplina Maratón de Emprendimiento adopta el presente formato competitivo, inspirado en metodologías de pitch empresarial utilizadas en ecosistemas de aceleración, incubación y Demo Day.

Alcance

El Ring Pitch tiene carácter formativo, pedagógico y de sana competencia, orientado a:

1. Fortalecer competencias comunicativas y estratégicas.
2. Potenciar la capacidad de síntesis y toma de decisiones.
3. Generar la interacción entre los emprendimientos participantes.

5

Fases de la Competencia

El desarrollo de la competencia comprenderá tres (3) fases, local, zonal y nacional.

Tabla 1.

Fases de la competencia

Fase Local	Fase Zonal	Fase Nacional
Locación	Locación	Locación
Presencial en todos los centros de cada zona, que cuenten con el número mínimo de equipos para la competencia.	Nodo principal de la zona definida por el equipo organizador.	El lugar será en la zona sur, conforme a los lineamientos del equipo organizador.
Participantes	Participantes	Participantes
Emprendimientos inscritos y aprobados por centro.	Un (1) emprendimiento ganador por centro, se desplazará hacia el nodo principal definido por la zona para el desarrollo de la competencia zonal.	Tres (3) emprendimientos ganadores por zona, se desplazarán hacia la zona anfitriona para el desarrollo de la competencia nacional.

Nota. Esta tabla describe la locación y el avance correspondiente de acuerdo con el desarrollo y resultados para cada una de las fases.

Requisitos de Participación

Para participar en la modalidad de Emprendimiento, los emprendedores o empresarios deberán:

6

1. Contar con un emprendimiento o empresa en funcionamiento que responda a una necesidad u oportunidad de mercado y cuente con estrategias básicas para hacer crecer el proyecto.
2. Presentar como mínimo una (1) factura de proveedor o registro contable con antigüedad no mayor a dos (2) meses, con el fin de validar presencia en el mercado y ventas.
3. Participar con mínimo un (1) y máximo dos (2) integrantes por emprendimiento, los cuales deberán pertenecer a alguno de los estamentos de la universidad y representar específicamente un rol dentro del emprendimiento.
4. Estar clasificado como mínimo en el nivel **ERL 5** según los Niveles de Madurez del Emprendimiento definidos por la VIEM.

Tabla 2.
Niveles de Madurez del Emprendimiento

Niveles de Madurez del Emprendimiento		
Nombre	Descripción	
ERL 5: Ajuste Problema-Solución.	La solución propuesta está alineada con las necesidades reales del mercado.	
ERL 6: Validación del Modelo de Negocio.	Se verifica la viabilidad económica y operativa del modelo de negocio.	
ERL 7: Escalabilidad Inicial.	Se establecen procesos básicos para escalar el negocio.	

ERL 8: Crecimiento Sostenido. El negocio muestra estabilidad en su operación y crecimiento constante.

Nota. Esta tabla describe los niveles de madurez del emprendimiento definidos por la VIEM.

Proceso de convocatoria y selección

7

El comité organizador de la modalidad desarrollará las siguientes actividades:

1. Difusión de las Segundas Olimpiadas Unadistas y reglamentos de participación.
2. Convocatoria de inscripción - pre registro de emprendimientos (formulario con datos básicos del proyecto y soportes).
3. Validación de registros resultado de la convocatoria.
4. Selección de emprendimientos o empresas.
5. Comunicación a emprendimientos o empresas por “circular de comunicación” que cumplen con los requisitos y se aprueba su participación para el inicio de la competencia desde la fase local.

Criterios de selección

1. Claridad del modelo de negocio.
2. Nivel de desarrollo del emprendimiento.
3. Diversidad temática.
4. Coherencia y viabilidad general

El emprendimiento o empresa deberá cumplir mínimo tres (3) de los cuatro (4) criterios establecidos, sin registrar “no cumple” o “cumple parcialmente” en el criterio de nivel de desarrollo y madurez.

Tabla 3.

Criterios de selección.

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	CUMPLE	CUMPLE PARCIALMENTE	NO CUMPLE
Claridad del modelo de negocio	Presenta una propuesta de valor definida, identifica el problema o necesidad que resuelve, describe su segmento objetivo y evidencia coherencia básica en su estructura de generación de ingresos.	☐	☐	☐
Nivel de desarrollo y madurez	Evidencia validación en el mercado (ventas, clientes activos, facturación o métricas de tracción) y se encuentra clasificado entre los niveles ERL 5 y ERL 8 establecidos por la VIEM.	☐	☐	☐
Coherencia estratégica y viabilidad inicial	Demuestra alineación entre problema, solución, mercado y modelo de ingresos, así como condiciones mínimas de viabilidad técnica y financiera para su sostenibilidad.	☐	☐	☐
Diversidad temática y representatividad territorial	Aporta a la diversidad sectorial y territorial de la competencia, favoreciendo una representación equilibrada de sectores económicos y contextos regionales.	☐	☐	☐

Nota. Esta tabla describe la rúbrica con los criterios a evaluar en el proceso de inscripción a la Modalidad de Emprendimiento.

Formato de la competencia

1. La competencia se desarrollará bajo modalidad de torneo eliminatorio directo (octavos, cuartos, semifinal y final).

2. En cada ronda se enfrentarán dos (2) emprendimientos, de los cuales uno avanzará y el otro quedará eliminado.
3. En el ring siempre deberá existir igualdad numérica ejemplo (2 vs 2 o 1 vs 1 en el caso en que aplique).
4. El criterio para definir las parejas de competencia se hará a través de un sorteo.
5. Cada emprendimiento dispondrá de un (1) minuto y treinta (30) segundos para la presentación del pitch y de treinta (30) segundos de réplica por participante antes de la deliberación del jurado.
6. La réplica hace parte del desarrollo del enfrentamiento y no constituye mecanismo de desempate.
7. La evaluación será realizada en tiempo real por el jurado evaluador, resultados sin espera.

Organización de enfrentamientos

Los enfrentamientos de la disciplina Maratón de Emprendimiento, bajo el formato de competencia Ring Pitch, no estarán condicionados por sector económico, sino que se estructurarán bajo criterios de equilibrio competitivo definidos por el Comité Organizador.

No obstante, el Comité Organizador podrá, cuando lo considere pertinente y de acuerdo con el número y características de los emprendimientos inscritos, organizar enfrentamientos por sector económico o categoría temática, con el fin de garantizar equidad y adecuada comparabilidad.

En todos los casos, la evaluación se realizará con base en la solidez del modelo de negocio, la viabilidad, la claridad estratégica y los criterios establecidos en la rúbrica oficial.

Estructura propuesta para 16 emprendimientos:

10

1. La duración por fase se encuentra proyectada entre de dos (2) a cuatro (4) horas aproximadamente, dependiendo del número de emprendimientos participantes.

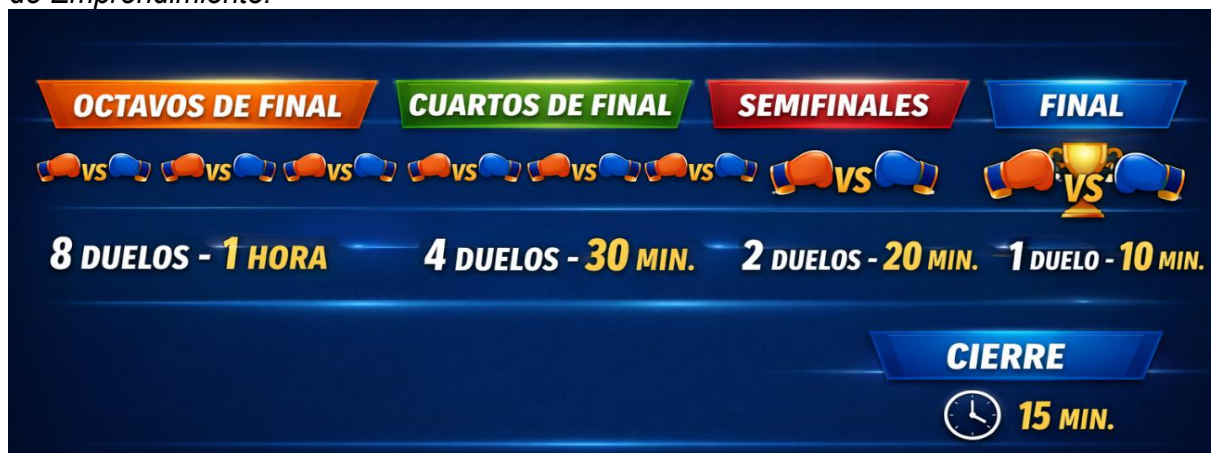
Nota. La estructura estará sujeta a la cantidad de emprendimientos participantes.

2. Los enfrentamientos se llevarán a cabo con eliminación directa, avanzan a la siguiente ronda los ganadores de cada enfrentamiento.
3. La cantidad de llaves se armarán de acuerdo con la cantidad de emprendimientos participantes.
4. Los enfrentamientos de octavos y cuartos de final se ejecutarán de la siguiente manera:
 - Ganador de la llave 1 vs ganador de la llave 2.
 - Ganador de la llave 3 vs ganador de la llave 4 y así sucesivamente.

Los ganadores de la semifinal se enfrentarán en la ronda final para determinar el emprendimiento ganador.

Figura 2

Estructura de la competencia para dieciséis (16) emprendimientos en la disciplina Maratón de Emprendimiento.



Nota. Imagen de referencia.

Procedimiento en caso de empate

En caso de empate en el puntaje total entre dos (2) emprendimientos en cualquiera de las fases, y dado el carácter eliminatorio directo de la competencia, se procederá de la siguiente manera:

1. Se realizará revisión comparativa de los puntajes finales obtenidos en cada criterio de la rúbrica correspondiente. Se priorizará el emprendimiento o empresa con mayor número de criterios calificados con cinco (5) puntos. De persistir el empate, se compararán sucesivamente las calificaciones de cuatro (4), tres (3) y así en orden descendente hasta establecer diferencia.
2. Si no se identifica diferencia en la revisión anterior, el jurado formulará una (1) pregunta adicional relacionada con los criterios de evaluación de la fase. Cada emprendimiento contará con un (1) minuto para responder.

3. Finalizadas las intervenciones, el jurado deliberará y definirá el emprendimiento ganador.
4. La decisión será comunicada inmediatamente y tendrá carácter definitivo.

Desarrollo por fase

La Maratón de Emprendimiento desarrollará espacios de entrenamiento de acuerdo con el alcance, el objetivo y la dinámica contemplada para cada fase.

Tabla 4.
Descripción del desarrollo por fase.

Fase Local	Fase Zonal	Fase Nacional
Entrenamiento en pitch y marketing.	Entrenamiento en estructuración financiera.	Entrenamiento en Rocket Pitch (problema, solución, mercado, modelo y equipo).
Desarrollo	Desarrollo	Desarrollo
✓ Temática (producto/servicio-Marketing).	✓ Temática (producto/servicio - financiero).	✓ Temática (producto/servicio - Holístico).
✓ Presentación y sana competencia de emprendimientos.	✓ Presentación y sana competencia de emprendimientos.	✓ Presentación y sana competencia de emprendedores
✓ Espacio de Networking	✓ Espacio de Networking.	✓ Vitrina de Emprendimiento.

Se incluirán prácticas cortas con retroalimentación.

Nota. Esta tabla describe el desarrollo por fases que contempla la Maratón de Emprendimiento.

Evaluación y Rúbricas

En cada fase se aplicará una (1) rúbrica de evaluación con escala de uno (1) a cinco (5) puntos por criterio.

Puntaje máximo por fase: veinte (20) puntos.

Fase Local

Rúbrica que evaluará el producto/servicio y marketing.

Tabla 5.

Rúbrica de evaluación fase local.

ÍTEM DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	PUNTAJE
Claridad y valor del producto o servicio	Se presenta una propuesta clara, con valor diferencial y pertinencia frente a una necesidad identificada.	1 - 5
Propuesta de valor	Se identifica claramente qué problema resuelve y cómo lo hace mejor o diferente a lo existente.	1 - 5
Estrategias de visibilidad y marketing	Se plantean estrategias creativas, viables y apropiadas para dar a conocer el emprendimiento	1 - 5
Conocimiento del cliente	Demuestra comprensión del segmento de mercado al que se dirige.	1 - 5

Fase Zonal

Rúbrica que evaluará el producto/servicio y finanzas.

Tabla 6.

Rúbrica de evaluación fase zonal.

14

ÍTEM DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	PUNTAJE
Claridad y valor del producto o servicio	Se presenta una propuesta clara, con valor diferencial y pertinencia frente a una necesidad identificada	1 - 5
Viabilidad del plan financiero	Se presenta un plan financiero coherente, detallado y viable para el contexto del emprendimiento	1 - 5
Proyección de expansión	El emprendedor presenta una estrategia clara y realista de crecimiento a nuevos mercados	1 - 5
Sostenibilidad del modelo de negocio	Se evidencia un modelo de negocio sólido, capaz de mantenerse en el tiempo	1 - 5

Fase Nacional

Rúbrica que evaluará el producto/servicio y en general el emprendimiento.

Tabla 7.

Rúbrica de evaluación fase nacional.

15

ÍTEM DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	PUNTAJE
Identificación y justificación del problema	El problema que busca resolver está claramente identificado y bien fundamentado	1 - 5
Solución propuesta (producto/servicio)	La solución es pertinente, innovadora y viable. Está alineada con el problema y el mercado	1 - 5
Análisis del mercado y segmento objetivo	Se demuestra un análisis sólido del mercado, competencia y público objetivo	1 - 5
Escalabilidad y plan financiero de expansión	Presenta una estrategia financiera clara para escalar el negocio a nivel regional o nacional	1 - 5

Disposiciones finales

1. La inscripción en la modalidad implica la aceptación total del presente documento.
2. Las situaciones no previstas serán resueltas por el comité organizador.
3. El Comité Organizador podrá realizar ajustes logísticos cuando las condiciones lo requieran.



4. Los participantes autorizan el uso institucional de imagen y material audiovisual generado durante el evento para fines académicos y de divulgación.
5. Se deberán cumplir adicionalmente los requisitos generales establecidos para la participación de las segundas Olimpiadas Unadistas.

16

Fundamento

El presente documento se sustenta en:

1. El Estatuto de Bienestar Institucional de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
2. La política de Innovación y Emprendimiento de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
3. El Plan de Desarrollo Docenal 2023 – 2034 UNAD 5.0 Más UNAD, más Equidad.
4. Las disposiciones internas que regulan la organización y desarrollo de eventos de carácter institucional.



1

DOCUMENTO TÉCNICO

MARATÓN DE INNOVACIÓN EN NARRATIVAS DIGITALES

SEGUNDAS OLIMPIADAS UNADISTAS

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA

UNAD 2026

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados - VISAE
Calle 53 sede administrativa
Dirección Calle 53 N. 14-39 Bogotá D.C.
F-2-2-5
3-05-02-2021



MARATÓN DE INNOVACIÓN EN NARRATIVAS DIGITALES

Objetivo General

Fomentar el trabajo colaborativo interdisciplinario y el desarrollo tecnológico mediante un espacio de co-creación intensiva (Hackatón), para la estructuración de soluciones basadas en Narrativas Digitales que respondan a necesidades o problemáticas específicas del entorno a nivel territorial o regional en Colombia.

2

Objetivos Específicos

1. Promover la articulación de los estamentos Unadistas, de diferentes áreas de conocimiento en equipos interdisciplinarios orientados a la resolución rápida y creativa de problemas reales.
2. Fortalecer las competencias estratégicas y comunicativas de los participantes, a través del desarrollo de narrativas digitales con alto impacto social.
3. Impulsar la integración y visibilización del talento unadista en el ecosistema institucional, fomentando la creación de propuestas viables que aporten al desarrollo de las regiones.

Propósito

Promover la integración al ecosistema de innovación Unadista y territorial, dinamizando el trabajo en equipo y generando escenarios de ideación acelerada para equipos que busquen transformar realidades locales a través del poder de las narrativas digitales y la tecnología.

Principios Orientadores

La disciplina Maratón de Innovación en Narrativas Digitales se registrá por los siguientes principios:

3

1. **Transparencia:** Los procesos de convocatoria, evaluación y selección se desarrollarán con criterios claros.
2. **Equidad:** Todos los equipos participantes tendrán igualdad de condiciones en tiempos de intervención, evaluación y acceso a información.
3. **Mérito:** Los resultados estarán determinados exclusivamente por el desempeño, la calidad de la propuesta y el cumplimiento de los criterios de selección y las rúbricas de evaluación.
4. **Innovación y pertinencia:** Se promoverán propuestas con impacto territorial y capacidad de transformación social.
5. **Sana competencia:** El desarrollo de la modalidad se fundamentará en el respeto, la ética, el reconocimiento del esfuerzo y el potencial innovador.

Actores

La disciplina Maratón de Innovación en Narrativas Digitales estará bajo la coordinación y seguimiento de la línea de Emprendimiento Solidario y Productividad Innovadora del Sistema de Bienestar Integral Unadista (VISAE), en articulación con la Vicerrectoría de Innovación y Emprendimiento (VIEM) y la Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería (ECBTI).

Disciplina Maratón de Innovación en Narrativas Digitales

Formato competitivo: Hackatón

4

El formato Hackatón es una competencia de co-creación intensiva en la cual equipos interdisciplinarios trabajan de manera colaborativa durante un periodo de tiempo continuo (aproximadamente 4 días) para desarrollar una solución innovadora a un reto específico.

La temática o problemática central será estrictamente confidencial y solo será revelada a los participantes el primer día de la competencia. El resultado final debe ser socializado mediante un *Pitch* de máximo tres (3) minutos ante un jurado evaluador.

¿Qué son las Narrativas Digitales?

Las narrativas digitales (o *Digital Storytelling*) consisten en el arte de contar historias y transmitir mensajes persuasivos utilizando herramientas y plataformas digitales. Combinan elementos multimedia como texto, imágenes, audio, video e interactividad para conectar con la audiencia, visibilizar problemáticas y proponer soluciones de manera inmersiva.

Durante la Hackatón, los equipos podrán proponer y desarrollar (a nivel de prototipo o producto mínimo viable) diferentes tipos de narrativas. A continuación, se presentan algunos ejemplos:

Tabla 1. Tipos de productos en Narrativas Digitales

TIPO DE PRODUCTO	DESCRIPCIÓN
Audiovisual / Cortometraje	Videos cortos, mini-documentales o animaciones diseñadas para redes sociales o plataformas de video, que expliquen el problema y la solución.
Videojuegos / Juegos Serios (Serious Games)	Prototipos de juegos interactivos diseñados con un propósito educativo o de concientización, donde las decisiones del jugador influyen en el desarrollo de la historia y muestran las consecuencias de la problemática.
Realidad Virtual (VR) / Entornos Inmersivos	Prototipos de experiencias 360° o mundos virtuales interactivos donde el usuario puede explorar en primera persona los retos territoriales o los beneficios de la solución propuesta.
Realidad Aumentada (AR) / Filtros	Filtros interactivos para redes sociales o experiencias de AR que superpongan elementos digitales en el mundo físico para visualizar el problema en el propio entorno del usuario.
Prototipo de App / Web Interactiva	Maquetas navegables (<i>mockups</i>), páginas de destino (<i>landing pages</i>) o prototipos de aplicaciones móviles donde el usuario descubre la historia al interactuar.
Reportaje Interactivo / Scrollytelling	Páginas web inmersivas que combinan texto, visualización de datos (infografías interactivas), animaciones y multimedia que se activan a medida que el usuario hace <i>scroll</i> hacia abajo.
Podcast / Serie Sonora	Piezas de audio narrativas (ficción o no ficción), entrevistas estructuradas o paisajes sonoros inmersivos que inviten a la reflexión y la acción.
Cómic Web / Ilustración Secuencial	Historias gráficas adaptadas para lectura en pantallas (formato vertical o carrusel) que ilustren el impacto del reto planteado.

TIPO DE PRODUCTO	DESCRIPCIÓN
Campaña Transmedia	Una historia unificada que se despliega a través de múltiples canales (ej. un hilo en redes, un video corto y un sitio web), donde cada plataforma aporta una pieza única al relato global.

6

Alcance

La Hackatón tiene carácter formativo, pedagógico y de sana competencia, orientado a:

1. Fomentar la resolución ágil de problemas bajo presión y el trabajo colaborativo.
2. Fortalecer competencias comunicativas y estratégicas mediante el formato *Pitch*.
3. Generar soluciones creativas a través de la estructuración de narrativas digitales.

Fases de la Competencia

El desarrollo de la competencia comprenderá dos (2) fases: zonal y nacional.

Nota: Para esta modalidad no se contempla fase local.

Tabla 2. Fases de la competencia

	Fase Zonal	Fase Nacional
Locación	Virtual. A través de las plataformas o herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica (Microsoft Teams, Zoom, aulas virtuales, entre otras) disponibles a nivel institucional.	Presencial. El evento se llevará a cabo en la zona sur, conforme a los lineamientos del equipo organizador. Los equipos ganadores de cada zona tendrán la posibilidad de movilizarse.
Duración	Aproximadamente 4 días continuos.	Aproximadamente 2 días continuos.

	Fase Zonal	Fase Nacional
Participantes	Equipos inscritos y aprobados a nivel zonal.	Un (1) equipo ganador por zona. Para un máximo de 8 proyectos compitiendo a nivel nacional.

Requisitos de Participación

Para participar en la disciplina Maratón de Innovación en Narrativas Digitales, los participantes deberán:

1. Conformar equipos de mínimo tres (3) y máximo cinco (5) personas.
2. Garantizar la interdisciplinariedad del equipo (los integrantes deben pertenecer a diferentes áreas de conocimiento/programas académicos de la UNAD).
3. Asignar un nombre representativo y un logo oficial al equipo.
4. Contar con la disponibilidad de tiempo requerida para participar en los cuatro (4) días de inmersión durante la fase zonal y los dos (2) días de la fase nacional.

Proceso de Convocatoria y Selección

El comité organizador de la disciplina desarrollará las siguientes actividades:

1. Difusión de las Segundas Olimpiadas Unadistas y reglamentos de participación.
2. Convocatoria de inscripción - registro de equipos (formulario con datos de los integrantes, áreas de conocimiento, nombre y logo del equipo).
3. Validación de registros resultado de la convocatoria.
4. Selección de los equipos admitidos.

- Comunicación a los equipos por "circular de comunicación" que cumplen con los requisitos para el inicio de la competencia.

Criterios de Selección (Fase de Inscripción)

El equipo deberá cumplir con la totalidad de los criterios para ser admitido en la Hackatón.

8

Tabla 3. Criterios de selección

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	CUMPLE	NO CUMPLE
Interdisciplinariedad	El equipo está conformado por estudiantes de mínimo dos (2) programas académicos o perfiles diferentes.		
Identidad del equipo	El equipo presenta un nombre inédito y un logo que los identifica.		
Conformación numérica	El equipo cuenta con un mínimo de tres (3) y un máximo de cinco (5) integrantes.		

Formato, organización y estructura de la competencia

- Lanzamiento del Reto (Día 1):** Al iniciar la fase zonal, el comité organizador revelará de manera oficial la temática oculta que los equipos deberán resolver.
- Desarrollo (Hackatón):** Los equipos tendrán aproximadamente 4 días continuos para conceptualizar, diseñar y prototipar su narrativa digital.
- Cierre y Pitch:** Al finalizar el tiempo límite, cada equipo deberá socializar su producto mediante un *Pitch* de máximo tres (3) minutos. No habrá tiempo de réplica a menos que el jurado lo solicite para aclaraciones.

4. La evaluación será realizada por los jurados evaluadores, quienes, dependiendo del número de productos, presentarán los resultados después de la fase zonal, en un término máximo de 8 días.

Procedimiento en caso de empate

En caso de empate en el puntaje total entre dos (2) equipos, se procederá de la siguiente manera:

1. Se realizará revisión comparativa de los puntajes finales obtenidos en cada criterio de la rúbrica correspondiente. Se priorizará el equipo con mayor número de criterios calificados con la puntuación máxima (5 puntos). De persistir el empate, se compararán sucesivamente las calificaciones en orden descendente hasta establecer diferencia.
2. Si no se identifica diferencia, los jurados formularán una (1) pregunta adicional relacionada con el impacto de la narrativa propuesta. Cada equipo contará con un (1) minuto para responder.
3. Finalizadas las intervenciones, los jurados deliberarán y definirán el equipo ganador.
4. La decisión será comunicada posterior a la evaluación por parte de los jurados y tendrá carácter definitivo.

Desarrollo por Fase

La disciplina desarrollará los espacios de acuerdo con el alcance, el objetivo y la dinámica contemplada para cada fase.

Previo al desarrollo de la fase zonal, se realizarán unos entrenamientos virtuales orientados a planificación y diseño multimedia (preproducción) y la construcción del pitch requerido en la presentación de la narrativa digital.

Tabla 4. Descripción del desarrollo por fase

Fase Zonal (Virtual)	Fase Nacional (Presencial)
Apertura: Revelación del reto. Desarrollo: 4 días de trabajo colaborativo virtual a través de plataformas y herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica dispuestas por la universidad. Cierre: Presentación de la narrativa digital en un <i>Pitch</i> de 3 minutos.	Preparación: Tiempo asignado para refinar el prototipo y la presentación. Desarrollo: Exhibición de la solución y <i>Pitch</i> final ante el jurado nacional. Cierre: Premiación institucional a los equipos ganadores.

Evaluación y Rúbricas

En cada fase se aplicará una (1) rúbrica de evaluación con escala de uno (1) a cinco (5) puntos por criterio. Puntaje máximo por fase: veinte (20) puntos.

Fase Zonal

El objetivo de esta rúbrica es evaluar la agilidad en la ideación, la creatividad de la propuesta y la capacidad de estructurar un prototipo inicial (Producto Mínimo Viable - PMV) en respuesta al reto sorpresa.

Tabla 5. Rúbrica de evaluación Fase Zonal

ÍTEM DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	PUNTAJE
Alineación con el Reto (Pertinencia)	La narrativa propuesta responde de manera directa y efectiva a la problemática u oportunidad de sostenibilidad revelada al inicio de la Hackatón.	1 - 5
Creatividad e Innovación del Concepto	La idea base de la narrativa es original, disruptiva y propone una forma no convencional de abordar el problema utilizando herramientas digitales.	1 - 5
Prototipo Inicial y Claridad	Se presenta un concepto claro, un guión gráfico (<i>storyboard</i>) o un prototipo funcional básico que permite visualizar cómo será el producto final.	1 - 5
Trabajo en Equipo y Pitch (3 min)	La presentación es fluida, persuasiva, respeta el tiempo límite y evidencia la integración de las diferentes disciplinas de los miembros del equipo.	1 - 5

Fase Nacional

El objetivo de esta rúbrica es evaluar la madurez del proyecto, la calidad final de la narrativa digital, la viabilidad de implementación en el mundo real y el impacto territorial.

Tabla 6. Rúbrica de evaluación Fase Nacional

ÍTEM DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	PUNTAJE
Impacto Territorial y Escalabilidad	La solución demuestra tener un potencial de impacto real, medible y escalable para las regiones o territorios frente a la problemática de sostenibilidad.	1 - 5
Calidad y Ejecución de la Narrativa	El prototipo o producto digital está altamente refinado, es inmersivo, estéticamente atractivo y genera una fuerte conexión emocional/reflexiva con la audiencia.	1 - 5
Viabilidad de Implementación	El proyecto no solo es una buena idea, sino que presenta coherencia técnica, es realizable en el contexto real y propone un modelo básico para sostenerse en el tiempo.	1 - 5
Evolución y Pitch Final (3 min)	Se evidencia una mejora significativa del proyecto respecto a la fase zonal. El <i>Pitch</i> es impecable, seguro y el equipo demuestra dominio total del tema.	1 - 5

Disposiciones Finales

1. La inscripción en la modalidad implica la aceptación total del presente documento.
2. Las situaciones no previstas serán resueltas por el comité organizador.
3. El Comité Organizador podrá realizar ajustes logísticos cuando las condiciones lo requieran.
4. Los participantes autorizan el uso institucional de imagen y material audiovisual generado durante el evento para fines académicos y de divulgación.
5. Se deberán cumplir adicionalmente los requisitos generales establecidos para la participación de las segundas Olimpiadas Unadistas.

12

Fundamento

El presente documento se sustenta en:

1. El Estatuto de Bienestar Institucional de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
2. La política de Innovación y Emprendimiento de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
3. El Plan de Desarrollo Docenal 2023-2034 UNAD 5.0 Más UNAD, más Equidad.
4. Las disposiciones internas que regulan la organización y desarrollo de eventos de carácter institucional.



DOCUMENTO TÉCNICO

ROBÓTICA Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL PARA EL

PLANETA

SEGUNDAS OLIMPIADAS UNADISTAS

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA

UNAD 2026

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados - VISAE
Calle 53 sede administrativa
Dirección Calle 53 N. 14-39 Bogotá D.C.





ROBÓTICA Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL PARA EL PLANETA

Figura 1.

Semilleros Electrón Volt y Gaia, Megatorneo de robótica Runibot 2025, Universidad Nacional de Colombia



Objetivo General

Fortalecer competencias en programación y robótica e innovación tecnológica mediante retos prácticos que promuevan la creatividad, el pensamiento computacional y el desarrollo de soluciones tecnológicas para responder problemáticas del entorno.

Objetivos específicos

- Desarrollar habilidades técnicas y de pensamiento lógico en los participantes mediante el diseño, construcción y programación de prototipos robóticos orientados a la solución de desafíos propuestos.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados - VISAE
Calle 53 sede administrativa
Dirección Calle 53 N. 14-39 Bogotá D.C.





- Fomentar la creatividad, la innovación y el trabajo colaborativo, promoviendo la generación de ideas y el desarrollo de soluciones tecnológicas aplicadas a contextos reales.
- Promover la comunicación y socialización de proyectos tecnológicos, fortaleciendo la capacidad de presentar, argumentar y validar propuestas en robótica con potencial de impacto educativo, social, tecnológico y ambiental.

Propósito

Promover en los participantes el desarrollo de habilidades en robótica, programación, creatividad e innovación mediante la resolución de retos tecnológicos, incentivando el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la creación de soluciones que respondan a necesidades del entorno educativo, social, tecnológico y ambiental.

Principios Orientadores

La disciplina de robótica y pensamiento computacional para el planeta se regirá por los siguientes principios:

- **Transparencia:** Los procesos de convocatoria, evaluación y selección se desarrollarán con criterios claros.
- **Equidad:** Todos los equipos participantes tendrán igualdad de condiciones en tiempos de intervención, evaluación y acceso a información.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados - VISAE
Calle 53 sede administrativa
Dirección Calle 53 N. 14-39 Bogotá D.C.





- **Mérito:** Se reconocerán los proyectos que demuestren mayor nivel de innovación, funcionalidad del prototipo robótico, aplicación efectiva de la programación y pertinencia de la solución frente al reto planteado, así como la claridad en la presentación y el trabajo colaborativo del equipo.
- **Innovación y pertinencia:** Se promoverán propuestas con impacto tecnológico, sostenible y con capacidad de transformación territorial y ambiental.
- **Sana competencia:** El desarrollo de la modalidad se fundamentará en el respeto, la ética, el reconocimiento del esfuerzo y el potencial innovador tecnológico.

Actores

La disciplina de robótica y pensamiento computacional para el planeta, de las segundas Olimpiadas Unadistas estará bajo la coordinación y seguimiento de la línea de Emprendimiento Solidario y Productividad Innovadora del Sistema de Bienestar Integral Unadista (VISAE), en articulación con la Escuela de Ciencias básicas, Tecnología e Ingeniería (ECBTI), Red Comunitaria de Ingenio e Innovación en Robótica, Observatorio Intersistémico Regional OIR y la VIEM.

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, se establece el siguiente documento técnico de participación.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados - VISAE
Calle 53 sede administrativa
Dirección Calle 53 N. 14-39 Bogotá D.C.





Concurso de Robótica

El desarrollo de la competencia comprenderá dos (2) fases, la primera a nivel Zonal y la segunda en una instancia Nacional; donde cada una de estas están diseñadas para fomentar la creatividad, la innovación y el trabajo colaborativo mediante la resolución de problemáticas reales del entorno social y ambiental. La fase Zonal se desarrollará de forma virtual, donde cada uno de los equipos se enfrentarán a un desafío enfocado en la gestión y clasificación de residuos y el equipo con mayor puntaje de cada zona será el que avance a la fase Nacional que va a ser de asistencia presencial, donde el reto evolucionará hacia el diseño y operación de un robot agrícola sostenible. Es importante mencionar que ambos escenarios están rigurosamente diseñados para ser resueltos con recursos limitados y materiales de bajo costo, garantizando la equidad entre los participantes y priorizando el ingenio, el diseño funcional y el impacto tecnológico sostenible.

Contexto del reto - Fase Zonal: Gestión y Clasificación de Residuos

Para esta primera etapa, se presentará a los equipos participantes una problemática relacionada con la gestión y clasificación de residuos, la cual deberá resolverse mediante el diseño y uso de un robot móvil que integre elementos y dispositivos electrónicos.

El abordaje de este desafío no será evaluado únicamente desde su funcionamiento técnico, sino que se espera que los equipos desarrollen una propuesta integral que destaque en los siguientes aspectos:

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados - VISAE
Calle 53 sede administrativa
Dirección Calle 53 N. 14-39 Bogotá D.C.





- **Innovación y pertinencia:** Las propuestas deben demostrar creatividad en la resolución del problema planteado, generando un impacto positivo frente a la conciencia ambiental.
- **Diseño accesible y de bajo costo:** En concordancia con los principios de equidad de las olimpiadas, se valorará positivamente el ingenio para construir prototipos funcionales utilizando recursos limitados, piezas recicladas o materiales de bajo costo, demostrando que la alta tecnología puede ser accesible.
- **Trabajo colaborativo:** Se evaluará la sinergia del equipo, evidenciando cómo la integración de las diferentes habilidades y roles de sus integrantes contribuye al éxito del proyecto y a la generación de ideas conjuntas.

Nota 1: Las especificaciones técnicas de la pista, las misiones exactas, las dimensiones del robot y las reglas de puntuación en pista se detallarán en el documento anexo "Guía Técnica del Reto Zonal", el cual será **entregado el viernes 05 de junio del 2026 a los participantes.**

Nota 2: Los participantes que competirán de la fase Zonal podrán determinar de manera voluntaria el tipo de materiales e insumos requeridos para para el desarrollo del Robot y así mismo su adquisición.



Contexto del Reto - Fase Nacional: Robot agrícola sostenible y agricultura de precisión

Para la instancia Nacional, el desafío evoluciona hacia una de las problemáticas más relevantes para el desarrollo sostenible de las regiones: la optimización y el cuidado de los recursos agrícolas, donde los equipos que avancen a esta etapa deberán diseñar e implementar un robot o sistema automatizado capaz de interactuar con un entorno de cultivo en un ambiente controlado.

El objetivo principal será desarrollar un sistema tecnológico funcional que no solo interactúe con el entorno físico, sino que procese información. Se espera que los equipos presenten una solución integral que destaque en los siguientes aspectos:

- **Sistemas de Monitoreo y Actuación Inteligente:** El robot deberá integrar sensores para realizar lecturas de variables clave, tanto ambientales como del suelo, dentro del área del cultivo y con base en la información recolectada, el sistema deberá ser capaz de activar y manipular actuadores específicos.
- **Visualización y Análisis de Datos (Dashboard):** La solución tecnológica deberá trascender el hardware e incluir el desarrollo de una interfaz o tablero de control visual (*dashboard*). Esta herramienta deberá permitir la visualización clara de los datos sensados por el robot, facilitando la interpretación de las condiciones del cultivo.



- **Diseño Accesible y de Bajo Costo:** Manteniendo la premisa de equidad de las olimpiadas, los sistemas de sensado, los mecanismos de actuación y la estructura del robot deberán priorizar el uso de materiales económicos, componentes de hardware libre o elementos reciclados, dado a que el objetivo es demostrar que la agricultura de precisión puede ser una tecnología accesible para pequeños productores.
- **Trabajo Colaborativo e Interdisciplinario:** este reto exige una alta integración entre mecánica, electrónica (hardware), programación de interfaces (software) e innovación tecnológica como económica, por lo que se evaluará la capacidad del equipo para distribuir roles de manera eficiente, demostrando una verdadera sinergia en la construcción de la solución final.

Nota: Las especificaciones exactas sobre el tipo de variables a medir, las dimensiones del escenario agrícola, los protocolos de comunicación para el dashboard y los criterios específicos de puntuación se publicarán oportunamente en el "Manual Técnico de la Fase Nacional", a los participantes ganadores de la fase zonal y que se desplazarán a la fase nacional.

Para la fase Zonal como Nacional el equipo participante deberá estar compuesto por máximo cinco personas de la comunidad Unadista, estudiantes, docentes, egresados o administrativos.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados - VISAE
Calle 53 sede administrativa
Dirección Calle 53 N. 14-39 Bogotá D.C.





Guía de Pitch – Tiempo máximo: 3 minutos

Dentro del desarrollo de la competencia, la evaluación de cada uno de los retos trasciende el funcionamiento técnico o la programación de los prototipos, dado a que es importante que se integre el componente de innovación y emprendimiento de las soluciones. Por esta razón, es requisito indispensable que los equipos estructuren y presenten un *pitch*, cuyo propósito fundamental de este ejercicio de comunicación es que los competidores expongan de manera concisa y persuasiva cuáles son los aspectos diferenciales de su producto (diseño funcional, creatividad en el uso de materiales de bajo costo, integración de hardware y software, entre otros). A través de esta presentación, el equipo debe argumentar claramente cómo su desarrollo tecnológico no es solo un robot de competencia, sino una solución viable, accesible y con impacto real frente a la problemática social y ambiental planteada en el reto.

Tabla 1

Orientaciones para el desarrollo del pitch para la fase Zonal y Nacional.

Pregunta orientadora	Aspecto por presentar	Tiempo sugerido
¿Quiénes conforman el equipo y cómo se llama su robot?	Presentación breve del equipo participante y del nombre del robot desarrollado para el reto.	20 – 30 segundos



¿Qué problemática busca resolver su propuesta?	Explicar brevemente el contexto del reto social/ambiental asignado (fase zonal o nacional) y la idea general de la solución.	20 – 30 segundos
¿Cómo fue diseñado el robot y cuál es su innovación?	Describir la estructura del prototipo, destacando el uso de materiales de bajo costo, elementos reciclados y el diseño funcional diferencial.	30 – 40 segundos
¿Qué tecnología permite el funcionamiento de su solución?	Explicar de forma sencilla el hardware (sensores, actuadores, mecánica) y el software (programación, control, interfaces o tableros de datos).	30 – 40 segundos
¿Cuál es el desempeño del robot en el reto y su impacto real?	Describir la estrategia de operación del robot dentro del escenario de competencia y cómo esta tecnología demuestra ser una solución viable y de impacto para el entorno.	30 – 40 segundos

Alcance del Pitch

- Fortalecer las competencias comunicativas y de divulgación tecnológica, permitiendo a los equipos presentar su solución robótica no solo como un prototipo funcional, sino como un proyecto de innovación tecnológica integral.
- Potenciar la capacidad de síntesis y argumentación, a través de la evaluación de la habilidad del equipo para explicar de forma clara y persuasiva el diseño, el

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados - VISAE
Calle 53 sede administrativa
Dirección Calle 53 N. 14-39 Bogotá D.C.





funcionamiento y el impacto de la solución desarrollada frente al reto asignado (zonal o nacional).

- Destacar las ventajas tecnológicas y socio ambientales promoviendo el uso de la robótica aplicada a la resolución de problemáticas reales, evidenciando cómo la propuesta genera un impacto positivo en su entorno.
- Sustentar la viabilidad y accesibilidad del diseño motivando a los participantes a argumentar el uso creativo de materiales reciclados, tecnologías libres y componentes de bajo costo, demostrando que la innovación no depende exclusivamente de altos presupuestos.

Fases de la Competencia

El desarrollo de la competencia comprenderá dos (2) fases, Zonal y Nacional.

Tabla 2.

Fases de la competencia

Fase Zonal	Fase Nacional
Locación El equipo desarrollará el reto de forma virtual a través de los medios definidos para el desarrollo de la competencia desde cada una de las zonas a las que pertenece.	Locación Los equipos ganadores de la fase zonal se desplazarán al escenario de competencia nacional, cuya será definida por el comité organizador de las segundas olimpiadas unadistas.
Participantes Equipos inscritos por cada una de las zonas.	Participantes Un equipo ganador por zona (Representación sólo de integrantes del equipo).

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados - VISAE
Calle 53 sede administrativa
Dirección Calle 53 N. 14-39 Bogotá D.C.





Requisitos de participación

1. Contar con un robot que cumpla con las especificaciones de participación, el espacio de trabajo demarcado según las indicaciones de cada reto.
2. Participar con mínimo un (1) y máximo cinco (5) integrantes por equipo, los cuales deberán pertenecer a alguno de los estamentos de la universidad y todos deben ser de la misma zona.
3. Decisión del jurado: El jurado designado será la máxima autoridad durante el desarrollo del reto. Las evaluaciones se realizarán conforme a la rúbrica y a las reglas establecidas en la competencia. Las decisiones emitidas por el jurado serán definitivas y no estarán sujetas a reclamaciones, apelaciones o revisiones posteriores. Asimismo, el jurado se reserva el derecho de interpretar y aplicar el reglamento en situaciones no contempladas.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados - VISAE
Calle 53 sede administrativa
Dirección Calle 53 N. 14-39 Bogotá D.C.





Proceso de convocatoria y selección

El comité organizador de la modalidad desarrollará las siguientes actividades:

1. Difusión de las Segundas Olimpiadas Unadistas y reglamentos de participación.
2. Convocatoria de inscripción de equipos robóticos (formulario con datos básicos del equipo).
3. Validación de registros resultado de la convocatoria.
4. Comunicación a equipos por “circular de comunicación” que cumplen con los requisitos y se aprueba su participación para el inicio de la competencia desde la fase zonal virtual.
5. Selección de los equipos ganadores por zona.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados - VISAE
Calle 53 sede administrativa
Dirección Calle 53 N. 14-39 Bogotá D.C.





Rúbricas de evaluación

Tabla 3.

Rúbrica de Evaluación General - Fase Zonal (Gestión de Residuos)

Criterio de Evaluación	Nivel Bajo	Nivel Medio	Nivel Alto	Puntaje
Solución técnica y desempeño del robot	El prototipo presenta fallas constantes, no logra completar el recorrido o no cumple con el objetivo básico de clasificación de los elementos.	El robot completa la prueba de clasificación parcialmente o con dificultades. Su desempeño es aceptable, pero requiere mejoras evidentes en control, diseño o precisión.	El robot completa el reto de clasificación de manera eficiente, precisa y controlada. Demuestra un excelente diseño mecánico/electrónico y un desempeño óptimo en pista.	40 pts
Uso de materiales y diseño accesible	No se evidencia esfuerzo por optimizar recursos. El diseño depende netamente de kits comerciales sin modificaciones o adaptaciones propias.	Se evidencia un uso moderado de materiales de bajo costo o reciclados, aunque aún predominan los elementos comerciales estándar en la estructura.	El prototipo destaca por el uso ingenioso de materiales reciclados, piezas reutilizadas y componentes de bajo costo, manteniendo una alta funcionalidad y accesibilidad.	20 pts



Grado de innovación y pertinencia	La propuesta es genérica o una réplica exacta de modelos estándar. No presenta elementos diferenciadores frente a la problemática planteada.	La propuesta incluye algunos elementos creativos en su diseño o funcionamiento, pero su diferenciación o impacto frente al problema es limitado.	La solución presenta un alto nivel de creatividad e ingenio, ofreciendo un enfoque original, eficiente y pertinente para la problemática de gestión de residuos.	20 pts
Evaluación del Pitch y comunicación	Presentación confusa, incompleta o fuera del tiempo límite. No logra comunicar claramente el funcionamiento del robot ni su valor ambiental.	Presentación aceptable que cubre la mayoría de las preguntas orientadoras, pero carece de claridad, síntesis o persuasión en algunos aspectos clave.	Presentación clara, concisa y persuasiva dentro del tiempo establecido. Comunica perfectamente el diseño, la innovación tecnológica y el impacto de la propuesta.	20 pts
Puntaje Base Máximo				100 pts



Tabla 4.

Rúbrica de Evaluación General - Fase Nacional (Robot agrícola)

Criterio de Evaluación	Nivel Bajo	Nivel Medio	Nivel Alto	Puntaje
Solución técnica y desempeño del sistema	El prototipo presenta fallas constantes; no logra realizar lecturas correctas de las variables, los actuadores no responden y/o la visualización de datos (dashboard) es inexistente o no funcional.	El sistema funciona parcialmente. Logra sensor algunas variables o activar actuadores, pero presenta inestabilidad. El dashboard es básico y muestra datos con dificultad o poca claridad.	El sistema opera de manera óptima y estable. Sensa variables ambientales/suelo con precisión, activa los actuadores correspondientes y presenta un dashboard claro, funcional y en tiempo real.	40 pts
Uso de materiales y diseño accesible	No se evidencia esfuerzo por optimizar recursos. El prototipo depende de equipos, sensores o interfaces altamente costosas sin adaptaciones de bajo costo.	Se evidencia un uso moderado de hardware libre o materiales accesibles, aunque en la estructura o electrónica aún predominan componentes comerciales innecesariamente costosos.	El diseño destaca por el uso ingenioso de hardware libre, componentes económicos y materiales reciclados en su estructura, demostrando que la tecnología agrícola puede ser altamente accesible.	20 pts
Grado de innovación y pertinencia	La propuesta es genérica y no presenta elementos diferenciadores. No se evidencia una aplicación clara de la tecnología para la optimización real de	La propuesta incluye algunas ideas creativas en el sistema de sensado o actuación, pero su nivel de impacto o viabilidad en un entorno de cultivo real es limitado.	La solución presenta un alto nivel de ingenio tecnológico. Ofrece un enfoque original, eficiente y altamente pertinente para solucionar la problemática agrícola	20 pts



	recursos en un entorno agrícola.		y la optimización de recursos.	
Evaluación del Pitch y comunicación	Presentación confusa, incompleta o fuera del tiempo límite. No logra comunicar cómo se integran los sensores, el software y el hardware, ni su impacto en el cultivo.	Presentación aceptable que cubre la mayoría de las preguntas. Explica el funcionamiento, pero carece de claridad o profundidad al sustentar el uso de datos (dashboard) o el valor diferencial.	Presentación clara, concisa y persuasiva. Comunica perfectamente la integración del hardware y software, la lectura de datos, la innovación del diseño y el impacto real de su propuesta agrícola.	20 pts
Puntaje Base Máximo				100 pts

Nota. Con el fin de promover el trabajo colaborativo interdisciplinario y la equidad, los equipos podrán sumar puntos adicionales en la fase Zonal como Nacional a su calificación final en la evaluación, de acuerdo con los siguientes criterios demostrables durante su inscripción:

Interdisciplinariedad:

- ✓ Se otorgarán **+3 puntos extra** si el equipo está conformado por integrantes de *diferentes programas académicos* pertenecientes a la misma Escuela.



- 










PLAN DE GESTION AMBIENTAL SEGUNDAS OLIMPIADAS UNADISTAS

Rectoría

Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados-VISAE

Vicerrectoría de Innovación y Emprendimiento -VIEM

Gerencia de Talento Humano -GTHUM

Mayo a Septiembre



Tabla de contenido

Introducción.....	5
2. Justificación	7
3. Objetivo general.....	9
3.1. Objetivos específicos.....	9
4. Indicadores PGA segundas olimpiadas UNADISTAS	10
5. Ejes estratégicos del PGA de las segundas olimpiadas UNADISTAS.....	11
5.1. Residuos cero y cultura del cuidado	11
5.2. Hidratación responsable	11
5.3. Alimentación consciente y consumo responsable.....	11
5.4. Uso eficiente de agua y energía.....	11
5.5. Protección de escenarios verdes y entornos naturales	12
5.6. Educación ambiental y cultura UNADISTA	12
6. Compensación y sello ambiental con impacto territorial	13
7. Valor formativo de la experiencia	14
8. Gobernanza y control operativo del PGA.....	15
8.1. Estructura de gobernanza ambiental	15
8.1.1. Comité central del PGA	15
8.1.2. Integrantes	15
8.1.3. Coordinador ambiental por escenario	15
8.1.4. Embajador/a Ambiental por grupo, equipo o individual.....	15
9. Reconocimientos e incentivos (buenas prácticas ambientales).....	17
10. Resultados esperados	18
11. Sistema de desarrollo e implementación del PGA	19
12. Métricas de bienestar ambiental	20
13. Prohibiciones ambientales en las segundas olimpiadas UNADISTAS	21



14. Enlace encuesta compromiso ambiental para las segundas olimpiadas UNADISTAS 22

Referencias bibliográficas..... 23



Lista de Tablas

Tabla 1 Indicadores PGA segundas olimpiadas unadistas	10
---	----



Introducción

Las Segundas Olimpiadas UNADISTAS se consolidan como escenarios estratégicos para el fortalecimiento de la vida universitaria, el bienestar integral y la integración de los distintos estamentos de la comunidad UNADISTA, asimismo se proyectan como una oportunidad para promover prácticas responsables frente al ambiente. Estos encuentros, por su naturaleza social, cultural, deportiva y logística, movilizan personas, recursos y territorios, generando dinámicas que, de no ser gestionadas de manera adecuada, pueden derivar en impactos ambientales asociados al consumo de recursos naturales, la generación de residuos y la presión sobre los espacios físicos y naturales.

En este marco, la formulación e implementación de un Plan de Gestión Ambiental para las segundas olimpiadas UNADISTAS se constituye en una estrategia clave para orientar la planificación, ejecución y evaluación de las Segundas Olimpiadas UNADISTAS bajo principios de sostenibilidad y sustentabilidad. La gestión ambiental aplicada a eventos permite no solo prevenir, mitigar y compensar los impactos negativos, sino también fortalecer procesos de cultura ambiental, participación y apropiación de prácticas conscientes, favoreciendo cambios de hábitos que inciden directamente en la calidad de vida y el bienestar de la comunidad universitaria (UNESCO, 2020).

Así mismo, el Plan de Gestión Ambiental se articula con la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en especial aquellos relacionados con educación de calidad, salud y bienestar, agua limpia y saneamiento, energía asequible y no contaminante, ciudades y comunidades sostenibles, producción y consumo responsables y acción por el clima (ONU,

2015). Desde esta perspectiva, las Segundas Olimpiadas Unadistas se conciben como un escenario eco pedagógico y formativo, donde la competencia deportiva, artística y de emprendimiento trasciende lo recreativo y se integra con la construcción de valores ambientales, ciudadanía responsable y compromiso ético con los territorios.

6

La UNAD, en coherencia con su misión institucional y su enfoque de bienestar integral, reconoce que la sostenibilidad no se limita a la vida académica, sino que se construye en la práctica cotidiana y en los espacios de interacción comunitaria. En este sentido, el presente Plan de Gestión Ambiental incorpora criterios ambientales e indicadores, orientados a garantizar el desarrollo responsable de las Segundas Olimpiadas UNADISTAS, fortalecer la cultura ambiental y generar impactos positivos y sostenibles en los territorios y en la comunidad UNADISTA a nivel glocal.

2. Justificación

Las Segundas Olimpiadas UNADISTAS constituyen un escenario de movilización social, logística y territorial que, por su magnitud, demanda una gestión ambiental planificada y responsable. Los eventos masivos pueden generar impactos asociados al aumento en la generación de residuos, el consumo de agua y energía, las emisiones por transporte y la presión sobre espacios naturales, si no cuentan con lineamientos claros de prevención y control (Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible, 2022). En este sentido, la formulación de un Plan de Gestión Ambiental (PGA) no es un complemento operativo, sino una condición social y formativa coherente con la misión institucional y con el enfoque de bienestar integral que promueve la UNAD.

La educación ambiental aplicada a contextos experienciales fortalece la apropiación de hábitos sostenibles y consolida procesos de ciudadanía responsable. De acuerdo con la UNESCO (2020), la educación para el desarrollo sostenible debe trascender la vida académica e integrarse en escenarios donde las personas puedan tomar decisiones conscientes y reflexionar sobre sus prácticas cotidianas para ser líderes transformadores integrales. Las Segundas Olimpiadas UNADISTAS, por su carácter participativo y vivencial, se convierten en un espacio eco pedagógico donde la sostenibilidad ambiental se vive.

Asimismo, la implementación del PGA se articula con la Organización de Naciones Unidas y la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (2015), particularmente con los Objetivos de Desarrollo Sostenible relacionados con salud y bienestar (ODS3) educación de calidad (ODS 4), producción y consumo responsables (ODS 12), acción por el clima (ODS 13), agua limpia y

saneamiento (ODS 6) y ciudades y comunidades sostenibles (ODS 11). Esta alineación no responde a una formalidad discursiva, sino a la necesidad de generar coherencia entre la gestión institucional y los compromisos globales de sostenibilidad.

8

Adicionalmente, el contexto actual exige comprender que los sistemas sociales y ecológicos operan dentro de límites biofísicos. La evidencia científica sobre los límites planetarios advierte que la presión acumulada sobre el clima, la biodiversidad y los ciclos naturales compromete la estabilidad ambiental global (Rockström et al., 2021). En consecuencia, cada evento UNADISTA representa una oportunidad para reducir impactos y aportar, desde lo local, a la sostenibilidad global.

El PGA de las Segundas Olimpiadas UNADISTAS se justifica, por tanto, en tres dimensiones complementarias:

1. **Ambiental**, al prevenir y mitigar impactos negativos derivados del evento.
2. **Formativa**, al promover cambios de hábitos y cultura ambiental en la comunidad UNADISTA.
3. **Institucional y ética**, al garantizar coherencia entre la práctica y los principios de sostenibilidad y responsabilidad social universitaria.

El PGA es una herramienta ecopedagógica que transforma la competencia deportiva, cultural y de emprendimiento en una experiencia de corresponsabilidad territorial, fortaleciendo la identidad UNADISTA y consolidando un legado ambiental verificable y medible.

3. Objetivo general

Garantizar que el desarrollo de las Segundas Olimpiadas UNADISTAS se lleve a cabo bajo criterios de sostenibilidad ambiental sustentabilidad, responsabilidad social y extensión solidaria, minimizando los impactos ambientales negativos, promoviendo el uso responsable de los recursos y fortaleciendo en los participantes una cultura ambiental, de convivencia y de paz, que reconozca el territorio como un escenario formativo, coherente con la identidad UNADISTA.

9

3.1. Objetivos específicos

Prevenir, mitigar y gestionar los impactos ambientales generados durante el desarrollo de las competencias deportivas, artísticas y de emprendimiento, mediante estrategias de manejo de residuos, uso eficiente de agua y energía, y protección de los espacios naturales y escenarios utilizados.

Promover prácticas responsables de consumo y comportamiento ambiental en los participantes, delegaciones y actores vinculados al evento, fortaleciendo hábitos sostenibles que aporten al bienestar individual y colectivo dentro y fuera de los escenarios de las segundas olimpiadas UNADISTAS.

Implementar mecanismos de seguimiento y evaluación ambiental, que permitan medir el desempeño del PGA y evidenciar los aprendizajes, impactos formativos y aportes al desarrollo sostenible derivados de las Segundas Olimpiadas UNADISTAS.

4. Indicadores PGA segundas olimpiadas UNADISTAS

Tabla 1 Indicadores PGA segundas olimpiadas UNADISTAS

Indicador	Formula	Meta	Estrategia/Medición
Cumplimiento de Separación de residuos en la Fuente	$(\text{N}^{\circ} \text{ escenarios con puntos ecológicos instalados} / \text{Total escenarios utilizados}) \times 100$	100%	Un punto ecológico cumple si: - Tiene señalización visible. - No presenta mezcla evidente de orgánicos con reciclables.
% de participantes que utilizan termo reutilizable.	$(\text{N}^{\circ} \text{ participantes con termo reutilizable} / \text{total participantes}) \times 100$	$\geq 85\%$	- Estaciones de recarga de agua. - Entrega de termos o botilitos reutilizables a todos los participantes
Número de afectaciones ambientales registradas.		0 incidentes graves.	Monitoreo por equipo de coordinación ambiental.
% de participantes que aceptan y firman el compromiso ambiental de las Segundas Olimpiadas UNADISTAS	$(\text{N}^{\circ} \text{ respuestas} / \text{total participantes}) \times 100$	$\geq 85\%$	Compartir enlace de compromiso ambiental a todos los participantes
% de participantes que manifiestan aplicar prácticas sostenibles en su territorio después del evento.	N° de participantes que manifiestan aplicar prácticas sostenibles/ N° de participantes que respondieron la encuesta	$\geq 70\%$	Encuesta 30 días después de la clausura de las Segundas Olimpiadas UNADISTAS
% de actividades del plan ejecutadas.	$(\text{Acciones ejecutadas} / \text{acciones planificadas}) \times 100$	$\geq 95\%$	Planificación de actividades del PGA.

Fuente: Elaboración propia.

5. Ejes estratégicos del PGA de las segundas olimpiadas UNADISTAS.

5.1. Residuos cero y cultura del cuidado

Propósito: Reducir al mínimo la generación de residuos y fortalecer hábitos responsables en contextos de alta afluencia.

- Instalación o verificación de la existencia de puntos ecológicos visibles y estratégicamente ubicados en escenarios deportivos, culturales y zonas de alimentación.
- Prohibición de icopor y plásticos de un solo uso.

5.2.Hidratación responsable

Propósito: Proteger el ambiente y promover el autocuidado como parte del bienestar integral.

- Uso obligatorio de botilitos o termos reutilizables por parte de los participantes.
- Estaciones de hidratación comunes para recarga de agua, en los diferentes escenarios deportivos de competencias con mas de 2 participantes.

5.3.Alimentación consciente y consumo responsable

Propósito: Disminuir impactos ambientales asociados a la alimentación durante el evento.

Establecer lineamientos ambientales para proveedores.

Separación diferenciada de residuos orgánicos e inorgánicos.

5.4.Uso eficiente de agua y energía

Propósito: Promover hábitos de ahorro y eficiencia en escenarios deportivos y culturales

- Campaña a través de videos e imágenes para promover la reducción en el consumo de agua y energía en los diferentes espacios como escenarios deportivos, hoteles, entre otros.

5.5. Protección de escenarios verdes y entornos naturales

12

Propósito: Garantizar el respeto por los espacios físicos y naturales utilizados durante las Olimpiadas.

- Prohibición expresa de colgar elementos deportivos en árboles o dejar implementos secando en zonas verdes.
- Vigilancia preventiva y sensibilización por parte del líder ambiental de la delegación.

5.6. Educación ambiental y cultura UNADISTA

Propósito: Convertir las Olimpiadas en un escenario de formación ambiental.

- 1 minuto de Medio Ambiente, por parte del líder ambiental de la delegación.
 - Antes de cada partido, presentación artística o de emprendimiento.
 - Mensaje breve, claro y contextual (agua, residuos, respeto al entorno, cultura de paz).
- Campaña permanente en las redes sociales de la UNAD.



6. Compensación y sello ambiental con impacto territorial

Propósito: Garantizar que el evento deje una huella positiva y sostenible.

- Siembra de árboles nativos asociadas al número de sedes de la UNAD, en la ciudad donde se desarrollará la fase final. (Zonas verdes publicas autorizadas por la administración municipal y la autoridad ambiental).
- Elaboración del Informe Ambiental de las Segundas Olimpiadas UNADISTAS, con indicadores y aprendizajes.
- Socialización de resultados ambientales y sociales como parte del cierre del evento.



7. Valor formativo de la experiencia

Las Segundas Olimpiadas UNADISTAS trascienden la competencia deportiva, cultural y de emprendimiento, convirtiéndose en un escenario de aprendizaje experiencial, donde los participantes fortalecen valores de corresponsabilidad ambiental, ciudadanía, respeto por el territorio y cultura de paz. Cada acción, por pequeña que sea, se transforma en una oportunidad educativa que refuerza la identidad UNADISTA y el compromiso con el desarrollo sostenible.

8. Gobernanza y control operativo del PGA

El cumplimiento del PGA es una condición de participación en las segundas olimpiadas UNADISTAS.

Las medidas no se conciben como castigo, sino como herramientas pedagógicas que refuerzan la corresponsabilidad, el respeto por el territorio y la cultura ambiental UNADISTA.

15

Cada grupo y/o equipo deberá designar un integrante responsable de liderar y acompañar la implementación de PGA de las Segundas Olimpiadas UNADISTAS en su equipo, grupo o de manera individual.

8.1. Estructura de gobernanza ambiental

8.1.1. Comité central del PGA

Instancia técnica responsable de la planificación estratégica, supervisión y consolidación de resultados ambientales del evento.

8.1.2. Integrantes

VISAE

Líder Zonal del Sistema de Bienestar Universitario.

Enlace logístico

8.1.3. Coordinador ambiental por escenario

El líder zonal en conjunto con el o los monitores de bienestar serán responsables operativos de la implementación del PGA en cada escenario.

Funciones

Garantizar instalación de puntos ecológicos.

Verificar estaciones de hidratación.

8.1.4. Embajador/a Ambiental por grupo, equipo o individual

Cada equipo o grupo designará un integrante como líder ambiental



Funciones

1. Activar el 1 minuto ambiental antes de competencias.
2. Promover separación adecuada de residuos.
3. Fomentar cultura de respeto por el entorno.

Este rol no tiene carácter sancionatorio; es pedagógico y motivador.

16



9. Reconocimientos e incentivos (buenas prácticas ambientales)

- Individual, grupo o equipo Verde UNADISTA, que resalte el cumplimiento de las acciones ambientales.
- Actitud ejemplar de respeto por el entorno y la convivencia.

Beneficios:

Reconocimiento y premiación adicional en el cierre de las segundas olimpiadas UNADISTAS.

Divulgación

1. Videos cortos realizados en las 8 zonas de la UNAD, con divulgación en las diferentes redes sociales.
2. Infografías eco pedagógicas, para difundir por redes sociales.

10. Resultados esperados

Que las segundas olimpiadas UNADISTAS no solo premien talento deportivo, artístico o de emprendimiento, sino que:

- Formen ciudadanos ambientales
- Generen cultura de paz territorial
- Dejen huella positiva ambiental.
- Datos verificables de sostenibilidad.



11. Sistema de desarrollo e implementación del PGA

Fase Local

- Socialización digital del PGA de las segundas olimpiadas UNADISTAS.
- Firma de compromiso ambiental
- Experiencias virtuales

19

Fase Zonal

- Aplicación del PGA de las segundas olimpiadas UNADISTAS.
- Seguimiento y reporte del PGA de las segundas olimpiadas UNADISTAS.

Fase Nacional

- Consolidación de indicadores
- Siembra de 72 árboles en la clausura de las II Olimpiadas UNADISTAS.
- Presentación del Informe Final



12. Métricas de bienestar ambiental

Número de botellas y/o bolsas plásticas evitadas

Árboles sembrados

Delegaciones reconocidas por su cumplimiento ambiental

Impacto territorial documental

13. Prohibiciones ambientales en las segundas olimpiadas UNADISTAS

Protección del entorno

- Está prohibido arrojar residuos fuera de los puntos ecológicos establecidos.
- Está prohibido intervenir, dañar o alterar zonas verdes, jardines, árboles o cuerpos de agua.
- No se permite realizar marcaciones permanentes en superficies naturales o infraestructura.

21

Gestión de residuos

- Está prohibido mezclar residuos reciclables con orgánicos o no aprovechables.
- No se permite el uso de icopor en actividades oficiales del evento.
- No se permite el abandono de residuos en camerinos, graderías o zonas comunes.

Uso de agua y energía

- Está prohibido dejar llaves abiertas o generar desperdicio innecesario de agua.
- Está prohibido dejar luces, pantallas o equipos encendidos sin necesidad operativa.



14. Enlace encuesta compromiso ambiental para las segundas olimpiadas UNADISTAS
<https://forms.gle/wHzh4KdiYxKWb9dW8>

Referencias bibliográficas

- Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible. (2022). Lineamientos para la gestión ambiental de eventos y actividades masivas.
- UNESCO. (2020). Educación para el Desarrollo Sostenible: hoja de ruta.
- Naciones Unidas. (2015). Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.
- Rockström, J., et al. (2021). Planetary boundaries: exploring the safe operating space for humanity. *Ecology and Society*.
- Steffen, W., et al. (2015). Planetary boundaries: Guiding human development on a changing planet. *Science*.

ACOMPAÑARTE

Estrategia de acompañamiento integral a los artistas, deportistas y emprendedores en las 2das Olimpiadas Unadistas.

1

Como parte del compromiso institucional con el bienestar integral de la comunidad Unadista, se implementará la estrategia “AcompañARTE”, liderada desde la línea de Salud Mental, en articulación con la Línea de Crecimiento Personal, Promoción de la salud y prevención de la enfermedad y Medio Ambiente del Sistema de Bienestar Integral Unadista. Esta estrategia brindará acompañamiento integral y psicosocial antes, durante y después de las Olimpiadas Unadistas, reconociendo las exigencias emocionales, físicas y sociales que enfrentan los participantes en calidad de deportistas, emprendedores y artistas. “AcompañARTE” permitirá no solo cuidar el rendimiento de los competidores, sino también fomentar prácticas de autocuidado, empatía y cohesión colectiva dentro del espíritu Unadista.

Objetivo general:

Desarrollar acciones psicopedagógicas que fortalezcan el bienestar físico, mental y social - ambiental, promoviendo la sana competencia, así como el rendimiento equilibrado antes, durante y después de la competencia de los artistas, deportistas y emprendedores en las 2das Olimpiadas Unadistas.

Objetivos específicos:

1. Implementar técnicas de autocuidado físico y mental para prevenir el agotamiento emocional y mejorar el bienestar de los participantes durante la competencia.
2. Fortalecer la autoestima de los competidores a través del reconocimiento de logros, la autoaceptación y la gestión de pensamientos autocríticos.
3. Fomentar la sana competencia mediante el respeto, la empatía y el trabajo en equipo.

2

Antes de la competencia

El acompañamiento previo a la competencia es fundamental para preparar integralmente a los participantes frente a las demandas emocionales, físicas y sociales propias de los escenarios competitivos. Este momento permite fortalecer hábitos de autocuidado, inteligencia emocional y habilidades intrapersonales, reduciendo riesgos asociados al estrés anticipatorio, la ansiedad por el desempeño y el agotamiento emocional. Asimismo, contribuye a consolidar una cultura de sana competencia, ética y respeto, alineada con los valores institucionales y el espíritu Unadista.

Para ello se abordará las siguientes estrategias:

- Programación de experiencias significativas virtuales o in situ para fortalecer hábitos de autocuidado, inteligencia emocional, habilidades intrapersonales e interpersonales

- Campañas de sensibilización con mensajes de sana competencia, ética y autocuidado, difundidas en medios institucionales.
- Acompañamiento psicosocial individual para competidores que requieran apoyo específico.

Durante la competencia

El acompañamiento durante la competencia busca garantizar un clima emocional equilibrado y protector, favoreciendo el rendimiento saludable y la convivencia respetuosa. En este momento, las intervenciones psicosociales permiten regular emociones en tiempo real, prevenir desbordamientos emocionales y atender oportunamente señales de malestar físico o psicológico. La presencia activa del bienestar en los escenarios competitivos refuerza la percepción de cuidado institucional y promueve la competencia como experiencia formativa y no exclusivamente resultadista.

Durante las competencias de índole local, zonal y nacional es fundamental contar con la asistencia de los psicólogos que conforman el Equipo de Atención Psicosocial y del servicio SanArte – Terapias alternativas.

- Puntos de escucha activa y apoyo emocional en espacios visibles y accesibles (carpas de bienestar psicosocial).
- Intervenciones breves de regulación emocional: ejercicios de mindfulness, estiramiento

guiado, relajación muscular progresiva minutos antes de las presentaciones o competencias.

- Monitoreo del estado emocional y físico mediante brigadas psicosociales que recorren los escenarios de competencia.

4

Después de la competencia

El acompañamiento posterior a la competencia es clave para cerrar la experiencia de manera saludable, resignificando los resultados y fortaleciendo el aprendizaje emocional. Este momento permite procesar emociones asociadas al logro, la frustración o el desgaste, promoviendo la autoaceptación, la reflexión y la proyección personal. Además, facilita la detección temprana de indicadores de desmotivación o afectación emocional y contribuye a consolidar una memoria colectiva positiva en torno a la participación en las Olimpiadas Unadistas.

Para este momento, se ejecutarán las siguientes acciones:

- Retomar ejercicios de regulación emocional postcompetencia, con actividades de relajación, expresión y reflexión grupal sobre la vivencia, sentimientos y reconocer sus avances personales más allá del resultado.
- Seguimiento individual o grupal en casos detectados con indicadores de frustración, desmotivación o desgaste emocional.

- Difusión de testimonios positivos en redes internas para fomentar la cultura de bienestar y motivar la participación futura.

Las 2das Olimpiadas Unadistas son mucho más que un evento deportivo, cultural y de emprendimiento; son un escenario para fomentar la formación integral de la comunidad Unadista, incentivando la participación responsable, el crecimiento personal, la integración y la recreación. Es fundamental destacar que estas olimpiadas, orientadas a nivel local, zonal y nacional, buscan también tener escenarios a futuro de proyección internacional, reflejando el trabajo mancomunado entre la Rectoría, la Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados (VISAE), la Vicerrectoría de Innovación y Emprendimiento (VIEM), y la Gerencia de Talento Humano (GTHUM).