



Universidad Nacional de Asunción

CONSEJO SUPERIOR UNIVERSITARIO

www.una.py

C. Elect.: sgeneral@rec.una.py

Telefax: 595 - 21 - 585540/3, 585546

CP: 2160, San Lorenzo - Paraguay

Campus de la UNA, San Lorenzo - Paraguay

Acta N° 13 (A.S. N° 13/16/06/2021)

Resolución N° 0353-00-2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN

Dirección General de Extensión Universitaria

Proyecto de extensión universitaria

1. Datos Generales del programa

- 1.1. Nombre de la Institución: Universidad Nacional de Asunción
- 1.2. Nombre y/o identificación del proyecto: Campus Party
- 1.3. Unidad Académica: Facultad Politécnica
- 1.4. ODS. Objetivo de Desarrollo Sostenible al cual y/o cuales responde:
Educación de calidad, Industria, innovación e infraestructura, Ciudades y comunidades sostenibles, Producción y consumo responsables.

2. Antecedentes y Justificación:

Campus Party es uno de los mayores eventos de tecnología, emprendimiento e innovación a nivel mundial, en el que coexisten empresas, universidades privadas y estatales, estudiantes, comunidades, emprendedores, etc. con temáticas como Educación del Futuro, Experiencias Digitales, Conferencias relacionadas con nuevas tecnologías, Inteligencia Artificial, Computación Cuántica, Blockchain, Gaming, Robótica, etc.

El evento es internacional, y ya se han desarrollado más de 85 ediciones en los 5 continentes. En Paraguay, el evento #1 se realizó en 2019, y tuvo una duración de tres días.

Se desarrolló en el Centro de Convenciones de la CONMEBOL, se dieron cita más de 6.000 personas, fundamentalmente jóvenes, quienes participaron de las conferencias, talleres y hackathons realizados en el evento.

¿cómo lo hacemos?

- Charlas inspiracionales con guestspeakers de renombre mundial
- Exposición y experiencias de empresas de tecnología e innovación
- El mayor campamento geek del mundo
- Hackathons, Datathons, Call4Ideas
- Workshops (talleres)

3. Objetivos Generales

Campus Party Paraguay 2022 tiene 2 objetivos principales:

Por un lado, es inspirar, educar y fomentar el emprendimiento en Paraguay, inspirar mediante nuestras charlas, educar con nuestros talleres, y fomentar el emprendimiento con nuestros hackathons y/o desafíos de negocios.

En segundo lugar, es servir de punto de encuentro para el ecosistema emprendedor de Paraguay. Esperamos tener un impacto positivo en aproximadamente 5000 personas que estarán asistiendo al evento.

4. Objetivos específicos

- Generar engagement con generación Z y millennial, un público joven de entre 15 a 35 años que tenga interés en la innovación, el emprendimiento y la tecnología.
- Fomentar el reclutamiento de talento IT
- Fomentar el relacionamiento con el ecosistema emprendedor e innovador

5. Implementación

Durante 3 días se desarrollan contenidos de tecnología, ciencia, innovación, creatividad, emprendedorismo y entretenimiento. A través de 2 escenarios temáticos en simultáneo con conferencias, entrevistas y paneles de discusión con los principales referentes locales e internacionales del mundo de la tecnología, innovación y emprendimiento. Los contenidos además son transmitidos en streaming en canales de Campus Party y medios de comunicación aliados. Área de experiencias inmersivas en donde Campus Party, las compañías y organizaciones aliadas desarrollan activaciones lúdicas e innovadoras: VR, AR, Robótica y gaming son algunas de las actividades que los campuseros encontrarán en los eventos físicos y virtuales. 4 espacios de workshops con agenda non-stop durante los 3 días del evento en donde los campuseros podrán aprender nuevas herramientas o desarrollar habilidades a través de la práctica y el encuentro con su comunidad. Un área común en donde los campuseros podrán trabajar en sus proyectos, competir en hackathons y encontrarse con su comunidad para generar oportunidades de crecimiento. Área Campus, en donde miles de campuseros pasar los 3 días del evento con actividades non-stop. Los estudiantes que puedan ser partícipes del evento, serán parte de la organización en actividades de logística, disertación de actividades, difusión, entre otras actividades, que hacen a la gestión a la ciencia y a la tecnología.

La participación de la FP-UNA será a través de Startup Lab y el Programa de Emprendedores como coorganizadores, apoyo y gestiones entre los estudiantes voluntarios para el Campus Party. Dichos estudiantes tendrán la posibilidad de ser los organizadores y apoyo a la organización de varias actividades relacionadas al evento.

La organización central de Campus Party será la responsable de proveer las necesidades logísticas para el logro del evento, por lo que la FPUNA y los estudiantes tendrán asignadas tareas en sus respectivos ámbitos y acompañamiento de los docentes de Startup Lab y el Programa de Emprendedores sin incurrir en gastos para el desarrollo de las actividades.

6. Resultados esperados

Tener una asistencia de al menos 5000 participantes, que una vez terminado Campus Party, los participantes habrán aprendido sobre las últimas tendencias locales y regionales en materia de emprendimiento, innovación y tecnología. Habrán pulido o aprendido nuevas habilidades gracias a los talleres que elaboramos y generado nuevas ideas o emprendimientos mediante nuestros hackathons o desafíos de negocios.

Estudiantes comprometidos en la organización de eventos relacionados a sus ámbitos de conocimientos.

7. Metas

Inspirar y enseñar a los participantes sobre las últimas tendencias en tecnología, emprendimiento e innovación, gracias a nuestras charlas, conferencias, paneles y entrevistas. (Indicador: Cantidad de contenido en escenarios que se vió, y qué se aprendió) -Los participantes aprenderán nuevas habilidades gracias a nuestros talleres. (Indicador: nuevas habilidades aprendidas en los talleres). -Los participantes emprenderán y/o obtendrán la experiencia necesaria para hacerlo gracias a nuestros hackatones o desafíos de negocios. (Indicador: proyectos terminados durante estas actividades)

8. Cronograma y presupuesto

8.1.1. Cronograma

Construir el cronograma según el diagrama de Gantt

Actividades	Junio	Julio	Agosto
Difusión en redes y mailing			
Participación en el evento			

9. Anexos



