



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:

- 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.

3

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).

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





Disciplina Maratón de Innovación en Narrativas Digitales

Formato competitivo: Hackatón

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.

4

¿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 (<i>Serious Games</i>)	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 / <i>Scrollytelling</i>	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.

7

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.

9

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

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.