

Unlocking AI Challenge

Democratiza el conocimiento. Construye para todos.

Bases de Participación

📅 23–27 NOV 2026

👥 3–5 ESTUDIANTES

🕒 1 SEMANA

1. ¿Qué es el Unlocking IA Challenge?

Participa remota y asincrónicamente para liberar conocimiento usando inteligencia artificial generativo en de The School of the Future 2026. Durante una semana completa, equipos de 3 a 5 estudiantes de cualquier parte del mundo diseñarán y construirán una aplicación web o móvil que democratice conocimiento técnico o complejo, desbloqueando el acceso a cualquier ciudadano.

El espíritu del desafío: tomar información que hoy parece "solo para expertos" — médica, legal o financiera — y transformarla en una herramienta que cualquier persona pueda usar, sin importar su nivel educativo o económico.

🎯 Tu misión

Elige una problemática, crea una aplicación para teléfonos inteligentes y demuéstrole al mundo que un equipo de estudiantes puede cambiar el acceso al conocimiento.



2. ¿Quiénes pueden participar?

Edad	13 – 18 años.
Equipos	3 estudiantes de colegios Cognita.
Alcance	Competencia abierta a colegios nacionales e internacionales de la red Cognita.
Modalidad	Asincrónica y remota.
Tutor	Cada equipo debe contar con un profesor tutor que acompañe el proceso.

3. Las problemáticas del desafío

El lunes 23 de noviembre a las 00:01 (CET) la organización revelará 3 problemáticas oficiales. El equipo elegirá una sin posibilidad de cambiar su decisión.

4. Herramientas y uso de IA

A cada equipo participante se le proporcionará acceso temporal a una cuenta de Inteligencia Artificial de nivel Pro durante la semana del evento. La IA podrá usarse libremente.



<input checked="" type="checkbox"/> Puedes usar IA para: <ul style="list-style-type: none">• Redactar los <i>prompts</i> del sistema• Generar y depurar código• Diseñar la interfaz visual• Estructurar la base de datos	⚠ El equipo debe ser capaz de: <ul style="list-style-type: none">• Explicar la lógica de <i>prompts</i>• Justificar las características del diseño• Modificar el producto eficientemente• Presentar el Reporte de Transparencia
--	---

5. Cronograma semanal y Bitácora Diaria




El avance del proyecto será monitoreado a través de una Bitácora diaria obligatoria. La bitácora es parte de la evaluación y promueve el uso racional y consciente de la inteligencia artificial durante el proceso. Cada equipo recibirá un enlace con acceso a la Bitácora el 23 de noviembre.

DÍA	ETAPA	TAREA PRINCIPAL
23 nov	Conceptualización	Elegir problemática, investigar y redactar el primer <i>prompt</i> del proyecto en la bitácora.
24 nov	Inicio del desarrollo	Recepción de cuentas Pro. Inicio de construcción del producto. Registrar primer avance en la bitácora.
25 - 26 nov	Construcción y prueba	Registro diario de objetivos, dificultades y aprendizajes técnicos. Iteración del producto.
27 nov	Cierre y entregables	Revisión final, validación del despliegue público y entrega del Reporte de Transparencia y video pitch.

6. Requisitos técnicos del producto

 Interfaz visual No buscamos código puro en pantalla negra, sino una APP con la que los usuarios puedan interactuar.	 Funcionalidad real Tu APP debe ser más que una maqueta. La Aplicación debe ofrecer una solución real a la problemática escogida.
---	--

7. Entregables finales

1  Producto funcional	Aplicación web o móvil para sistema Android. Debe ser usable por un usuario final sin instrucciones previas.
2  Bitácora de desarrollo	Registro consolidado completo de los 7 días de trabajo. Se compartirá el enlace al documento el lunes 23 de noviembre.
3  Reporte de Transparencia	Documento (400 – 500 palabras) o video pitch (máx. 2 min) que explica cómo funciona el producto: arquitectura general y lógica de <i>prompts</i> utilizados.

8. ¿Cómo se evalúa?

Criterio	★ Excelente (4 pts)	☑ Bueno (3 pts)	⚠ Suficiente (2 pts)	✘ Insuficiente (1 pt)
Impacto y Democratización (30%)	Traduce información compleja de forma excepcional; impacto en ciudadano común es evidente.	Simplifica bien, aunque algunos términos podrían requerir explicación adicional.	Intenta simplificar pero el resultado sigue siendo algo confuso.	No logra simplificar ni aborda un problema real de acceso al conocimiento.
Usabilidad y Funcionamiento (30%)	Funciona perfectamente. Interfaz intuitiva para cualquier persona sin conocimientos técnicos.	Funciona bien. Interfaz clara aunque con detalles visuales por mejorar.	Funcional pero interfaz confusa o poco atractiva para usuarios no técnicos.	Errores graves de funcionamiento o interfaz incomprensible.
Transparencia y Dominio Técnico (25%)	Explica con total claridad arquitectura, flujo de datos y prompts. Dominio profundo del código.	Explica el funcionamiento general. Comprende la lógica con algunas dudas en detalles.	Reporte vago. No logra articular cómo funciona el código por dentro.	Sin reporte o evidencia de copiar y pegar sin comprender el sistema.
Proceso y Bitácora Diaria (15%)	Bitácora completa (7 días) con objetivos, prompts, problemas y aprendizajes detallados.	Bitácora casi completa (falta 1–2 días) o registros algo breves.	Varios días en blanco o registros superficiales sin evidencia de proceso.	Sin bitácora o redactada el último día de forma improvisada.

9. Reglamento general

- Cada equipo puede participar con un solo proyecto.
- El trabajo debe ser original. No está permitido presentar proyectos existentes.
- El uso de IA está permitido y fomentado, pero el equipo debe poder explicar todo lo que genera.
- La problemática elegida el Día 1 es inamovible.
- Todas las entregas tienen fechas inamovibles. Envíos fuera de plazo no serán evaluados.
- La decisión del jurado es inapelable.
- La organización se reserva el derecho de descalificar proyectos que no cumplan con las bases.