

Escaleta explicativa Hackathon “DIH AgroChallenge 2025”

1 de octubre de 2025

09:00 a 18:00

Foro Green Cities

(Palacio de Ferias y Congresos de Málaga)

09:00-9:30 Checking de los participantes y café de bienvenida.

09:30-09:45 Presentación Institucional y del Evento.

Carmen González, en representación del Polo de Contenidos Digitales, da la bienvenida a los asistentes, y explicará el proyecto DIH AgroChallenge 2025. Da paso a Jesús Pedrero, de Diverxia Consulting, que explicará como se va a desarrollar la jornada de trabajo.

09:45-10:15 Dinámica de Activación. Pasapalabra AgroiT.

Para empezar a coger velocidad, pondremos a prueba el conocimiento de nuestros asistentes a través de un Kahoot de conocimiento del sector, con ello, nos servirá para, empezar a tener líderes de equipo, teniendo en cuenta las puntuaciones logradas. Esos líderes, elegirán a sus compañeros de trabajo como si de un draft de la NBA se tratara. Con esos compañeros, trabajarán a lo largo de todo el evento.

10:15-10:45 Fase de Ideación VS Creatividad. Los participantes al Challenge, no sabrán de los retos con los que se van a trabajar, hasta el mismo día del evento, con ello nos aseguramos que no estén trabajados previamente, y todos tengan las mismas oportunidades.

Como ejemplo de retos, pueden ser:

1. Seguridad de incendios en instalaciones agroindustriales.
2. Detección temprana de plagas usando IA y drones.
3. Optimización de riego con datos en tiempo real
4. Agroautomatización de tareas repetitivas.
5. Detección de incendios y condiciones de seguridad con IA

Todos estos retos, necesitan una solución, la cual trabajarán para convertirla en un prototipo a lo largo de la actividad.

10:45-11:00 Fase de Planificación.

Explicación del Reto/Herramienta a trabajar, es un panel Canva especialmente diseñado para el evento, donde, por apartados detallados, los participantes diseñarán una solución al reto, teniendo en cuenta aspectos como el cliente, usuario, propuesta de valor, impacto generado, entre otros.

11:15-12:15 Trabajo en equipo con Mentores de apoyo.

12:15-12:45 Un café con... (Ponencia sobre aplicaciones IT al sector Agro). Impartida por Inés Skotnicka, consultora especializada en el sector.

12:45 a 13:00 Trabajo en equipo con Mentores de apoyo.

13:00 a 13:30 Fase de Desarrollo de Negocio.

En esta fase, haremos que nuestros participantes, cambien la visión de solución/prototipo, a prototipo/negocio, queremos que vayan más allá, y que la solución a desarrollar, tenga una visión de llegar a ser una realidad.

13:30-14:00 Trabajo en equipo con Mentores de apoyo.

14:00 a 15:00 Tiempo para el almuerzo.

15:00 a 15:30 Fase de como hacer un Pitch y una presentación demoledora.

En esta fase daremos tips de como transformar lo trabajado, en un discurso breve, pero con impacto y valor, así como la importancia de una buena presentación gráfica, que dará más fuerza al relato.

15:30-17:00 Trabajo con Mentores de apoyo

17:00-18:00 Final Round de presentaciones.

Los equipos que participantes, tendrán 3 minutos cada exposición de los proyectos, más 2 minutos de preguntas del jurado, este jurado será un jurado profesional relacionado con el sector, así como el ecosistema de emprendimiento y startups de Málaga.

18:00-18:30 Deliberación del Jurado + Experiencia Motivadora por parte de Jesús Pedrero Márquez.

18:30 -18:45 Fallo del Jurado + Entrega de Premios+ Foto de Familia

19:00 Fin del evento.

Target al que va enfocada esta actividad:

Lo asistentes tienen que estar relacionados con startups agro, pymes del sector, entidades agrícolas, estudiantes universitarios relacionados con la materia, o cualquier otra representación, que la organización considere que esté relacionada con el objetivo de la actividad.

Metodología:

El enfoque de aprendizaje en acción constituye la piedra angular de la experiencia. Se trata de una metodología activa que desplaza el foco del aprendizaje pasivo hacia un modelo experiencial, donde los participantes aprenden haciendo, reflexionan sobre lo hecho, y consolidan conocimientos a través del ensayo, el error y la iteración.

Durante el hackathon, los equipos pasarán por todas las fases del ciclo de innovación: identificación del problema, ideación, prototipado, validación y presentación. Este recorrido permite que los conocimientos no se adquieran de forma abstracta, sino como resultado directo de enfrentarse a situaciones reales, tomar decisiones en tiempo limitado y recibir retroalimentación constante de mentores, expertos y jurado.

Además, este enfoque fomenta habilidades transversales clave para el ámbito profesional actual: pensamiento crítico, comunicación efectiva, trabajo colaborativo, tolerancia a la ambigüedad y resiliencia. En lugar de limitarse a evaluar resultados finales, se valorará también el proceso, las dinámicas internas de los equipos y la capacidad de aprender de los errores cometidos durante la jornada.

La propuesta incluye, por tanto, elementos pedagógicos complementarios al desarrollo técnico de soluciones: sesiones introductorias de inspiración, dinámicas de activación creativa, microformaciones express (learning pills) y espacios de reflexión guiada. Todo ello convierte al hackathon en un laboratorio intensivo de aprendizaje donde las capacidades individuales y colectivas se fortalecen en tiempo real.