

Líderes Digitales Universitarios

3 y 4 abril

Bases de participación



Índice

Índice.....	2
1. Presentación del programa.....	3
2. Participantes.....	4
3. Programación de las actividades.....	5
4. Jurado	6
5. Criterios de valoración	6
6. Premios	8
7. Modificación	9

1. Presentación del programa

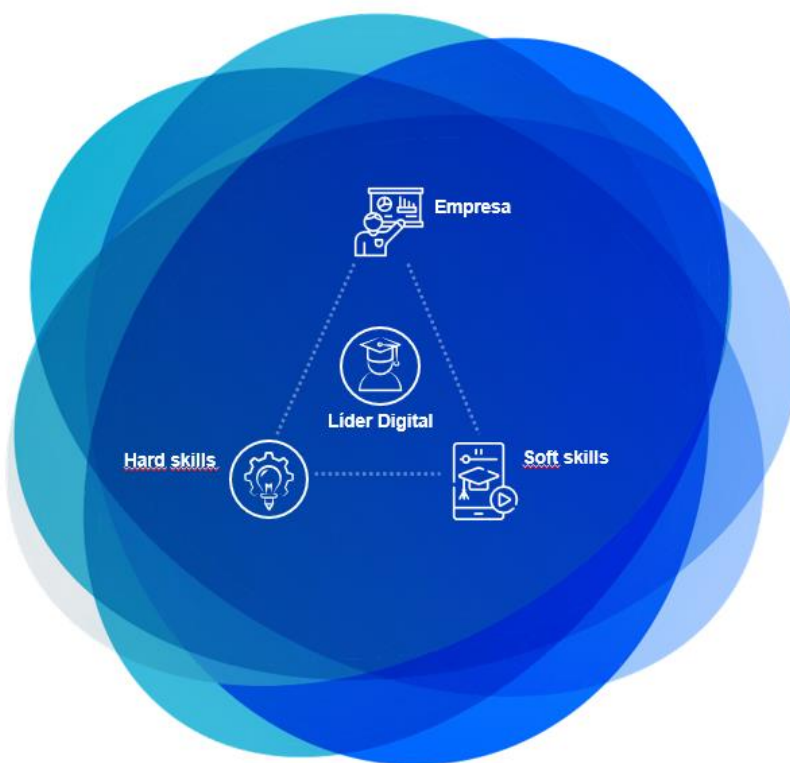
«El talento que ha de liderar la nueva era digital»



En Telefónica llevamos más de 100 años dedicados a conectar la vida de las personas. Las personas progresamos más rápido cuando conectamos nuestras ideas con otras. La conexión humana es uno de los factores que más nos ha ayudado a avanzar como sociedad.

El programa Líderes Digitales Universitarios de Telefónica se constituye como un programa único en España para seleccionar el mejor talento universitario que ha de liderar la nueva era digital, porque el verdadero potencial no está en la tecnología, sino en las personas.

Consiste en un conjunto de pruebas en formato “escape room”, dirigidas a una selección de estudiantes universitarios de grado y máster oficiales de las universidades que conforman la Red de Cátedras Telefónica, para seleccionar a los mejores estudiantes universitarios con competencias en los tres pilares básicos que definirían a un líder digital en pleno siglo XXI:



Líderes Digitales Universitarios es un programa de la Red de Cátedras Telefónica que se realiza en colaboración con las siguientes empresas y entidades del grupo Telefónica:

- Telefónica de España:
 - Relaciones Institucionales (Cátedras Telefónica).
 - Direcciones Territoriales Centro, Norte, Sur, Este y Delegación de Canarias.
 - Incorporación y Desarrollo de Talento (RRHH).
 - B2B (LaCabina).
 - B2C (Espacio Movistar - Telefónica Flagship Store).
- Telefónica Innovación Digital:
 - Open Innovation Campus.
 - Open Gateway.
- Fundación Telefónica:
 - Empleabilidad e Innovación Educativa (Campus 42).
 - Voluntarios Telefónica.

2. Participantes

Solo podrán participar estudiantes pertenecientes a las siguientes 24 universidades:

Universidades	Comunidad Autónoma
Universidad Politécnica de Madrid	Comunidad de Madrid
Universidad Complutense de Madrid	
Universidad Rey Juan Carlos	
Universidad Carlos III de Madrid	
Universidad Francisco de Vitoria	
Universidad Nebrija	Cataluña
Universidad Politécnica de Cataluña	
Universidad Pompeu Fabra	
Universidad de Barcelona	
Universidad Rovira i Virgili	
Universidad de Salamanca	Castilla y León
Universidad Pontificia de Salamanca	
Universidad Politécnica de Valencia	Comunidad Valenciana
Universidad de Sevilla	Andalucía
Universidad de Málaga	
Universidad de Granada	
Universidad de Cádiz	
Universidad de Deusto	País Vasco
Universidad Internacional de La Rioja	La Rioja
Universidad de Castilla La Mancha	Castilla-La Mancha
Universidad de Extremadura	Extremadura
Universidad Católica de Murcia	Región de Murcia
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria	Islas Canarias
Universidad de Vigo	Galicia

Cada universidad podrá presentar únicamente 4 estudiantes, que se constituirán en equipos de 2 personas (2 equipos en total por universidad), no pudiendo participar ningún estudiante de forma individual. Además, los equipos tendrán que venir previamente constituidos antes del inicio de la competición.

Así mismo, los estudiantes que integren estos equipos tendrán que cumplir los siguientes requisitos:

1. Estar debidamente matriculados en una o más asignaturas en una de las siguientes opciones: o bien a partir de tercer curso de grado o en adelante; o bien cualquier en cualquier curso de máster oficial.
2. No podrán participar estudiantes matriculados en títulos propios ni programas de doctorado.
3. No tener más de 27 años.
4. Ambos estudiantes deberán tener un perfil STEM (competencias digitales).

En Telefónica estamos comprometidos con el fomento de la presencia de mujeres en carreras técnicas, por lo que animamos a la participación de talento femenino y a la presentación de candidaturas diversas.

En esta primera edición, los estudiantes serán seleccionados por el director de la Cátedra Telefónica en cada universidad, apoyado por el equipo de profesores colaboradores con la misma, teniendo en cuenta también el curriculum y los méritos académicos del estudiante.

La inscripción se realizará a través de la página web de Telefónica: www.telefonica.es

3. Programación de las actividades

Cada equipo participante realizará el mismo itinerario correspondiente a la siguiente programación de actividades:

Jueves, 3 de abril de 2025	
9:30	Recepción y acreditación de participantes en Campus 42 Madrid
10:00	Inauguración
10:15	Presentación del escape room 1 (hard skills)
10:30	Desarrollo del escape room 1
14:00	Comida
15:30	Salida en autobús desde Distrito Telefónica hacia el Espacio Movistar (Flagship Store)
16:00	Presentación del escape room 2 (soft skills)
16:30	Desarrollo del escape room 2
19:30	Finalización

Viernes, 4 de abril de 2025	
9:00	Recepción y acreditación de participantes en LaCabina
9:30	Bienvenida
9:40	Presentación del escape room 3 (empresas)
10:30	Desarrollo del escape room 3
12:45	Deliberación del jurado
13:15	Clausura y entrega de premios
14:00	Aperitivo

Localización de los espacios:

Campus 42 Madrid

Distrito Telefónica. Edificio Norte 3
Ronda de la Comunicación, s/n
28.050 Madrid

**Espacio Movistar (Telefónica
Flagship Store)**

Edificio Telefónica
Gran Vía, 28
28.013 Madrid

LaCabina

Distrito Telefónica. Edificio Este 1
Ronda de la Comunicación, s/n
28.050 Madrid

4. Jurado

El Jurado estará compuesto por las siguientes personas:

- **Presidente:** Alejandro Chinchilla (Telefónica España – Red de Cátedras)
- **Vocal 1:** Fernando Guillot (Telefónica Innovación Digital)
- **Vocal 2:** Almudena Moreno (Telefónica Innovación Digital – Open Innovation Campus)
- **Vocal 3:** Virginia Lozano (Telefónica España – Incorporación de Talento)
- **Vocal 4:** Alba Fernández (Telefónica España – Incorporación de Talento)
- **Vocal 5:** Pablo Cañada (Telefónica España – Empresas)
- **Vocal 6:** Irene Rodrigo (Telefónica España – Empresas)
- **Secretario:** Begoña Arjona (Telefónica España – Relaciones Institucionales)

5. Criterios de valoración

El jurado valorará en torno a las siguientes habilidades y otras que las complementan y desarrollan, con el fin de otorgar una puntuación a cada equipo participante:

Tipo	Habilidad
Uso y desarrollo de la tecnología	Uso, seguimiento y control de la tecnología
	Diseño y programación de tecnologías
Resolución de problemas	Pensamiento analítico e innovación
	Resolución de problemas complejos
	Pensamiento crítico y análisis
	Creatividad, originalidad e iniciativa
	Razonamiento, resolución de problemas e ideación
Trabajo con personas	Liderazgo e influencia social
Autogestión	Resiliencia, tolerancia al estrés y flexibilidad
	Aprendizaje activo y estrategias de aprendizaje

Fuente: Top 10 skills of 2025 (World Economic Forum).

En total se otorgarán 150 puntos, correspondiendo 50 puntos a cada una de las pruebas.

Los puntos otorgados a cada una de ellas con relación a las habilidades valorables se harán públicos también al comienzo de cada prueba, de forma que todos los participantes puedan concurrir en igualdad de oportunidades.

El jurado deliberará y decidirá en caso de empate entre dos o más equipos.

Escape room 1		
Habilidades valorables		Puntuación
Innovación técnica	¿Aprovecha la solución tecnologías de vanguardia o nuevas metodologías?	5
	¿Cómo de robusta y bien implementada está técnicamente la solución?	5
	¿Hasta qué punto la solución introduce conceptos, algoritmos, arquitecturas o métodos técnicos nuevos o significativamente mejorados?	5
	¿Demuestra la solución una fuerte capacidad para resolver problemas?	5
Prueba de concepto	¿Ha desarrollado el equipo con éxito un prototipo funcional o un producto mínimo viable (MVP)?	5
	¿Valida la PoC la viabilidad de la idea?	5
	¿Puede la solución desarrollarse aún más hasta convertirse en un producto funcional con un esfuerzo mínimo?	5
Sostenibilidad y escalabilidad	¿Se alinea la solución con prácticas sostenibles e inclusivas?	5
	¿Puede la solución adaptarse, ampliarse o escalarse fácilmente a un mercado más amplio?	5
	¿Tiene la solución viabilidad a largo plazo en términos de tecnología y crecimiento del negocio?	5
Total		50

Escape room 2		
Habilidades valorables		Puntuación
Comunicación con impacto	Discurso estructurado, sintetizado y con mensajes clave	6
	Comunicación no verbal	
Gestión del estrés e incertidumbre	Resolución de problemas complejos	5,5
	Pensamiento crítico y análisis	
	Razonamiento, resolución de problemas e ideación	
	Gestión de la incertidumbre	
Flexibilidad y adaptación al cambio	Resiliencia	5,5
	Gestión del cambio	
Proactividad	Anticipación	5,5
	Iniciativa	
	Aprendizaje activo y estrategias de aprendizaje	
Innovación y transformación	Creatividad.	5,5
	Pensamiento analítico e innovación.	
	Propuesta de nuevas ideas.	
	Búsqueda de nuevas oportunidades.	
	Mejora continua.	
Colaboración	Trabajo en equipo.	5,5
	Networking.	
Negociación	Capacidad de persuasión	5,5
Empatía	Escucha activa	5,5
	Asertividad	
	Gratitud	
Habilidades digitales	Uso de tecnología (nuevas tecnologías)	5,5
Total		50

Escape room 3		
Habilidades valorables		Puntuación
Tecnología e innovación	Comprensión de conceptos tecnológicos	10
	Innovación en modelos de negocio	
Creatividad	Originalidad	10
	Aplicación práctica	
	Pensamiento divergente	
Resolución de problemas y pensamiento analítico	Identificación de problemas	10
	Análisis de datos	
	Desarrollo de soluciones	
Administración de Empresas	Estrategia	10
	Marketing	
	Gestión económico-financiera	
	Recursos humanos	
Comunicación y trabajo en equipo	Claridad y coherencia	10
	Habilidades de presentación	
	Interacción y colaboración	
Total		50

6. Premios

Se otorgará un total de 22.000 € en 10 premios a los mejores equipos de 2 estudiantes.

Adicionalmente, todos los participantes recibirán el reconocimiento "Líder Digital Universitario", otorgado por Telefónica en colaboración con las universidades participantes.

Premios	
Primer Premio Nacional	5.000 €
Segundo Premio Nacional	4.000 €
Tercer Premio Nacional	3.000 €
Cuarto Premio Nacional	2.200 €
Quinto Premio Nacional	1.300 €
	1.300 €
	1.300 €
	1.300 €
	1.300 €
Total	22.000 €

La organización se podrá en contacto con los galardonados para hacerles entrega de cada premio.

7. Modificación

La organización se reserva el derecho a modificar en cualquier momento las condiciones del presente programa, sin perjuicio de que realizará el correspondiente aviso a través del sitio web de celebración del mismo y sin que por ello asuma responsabilidad alguna por esta modificación, o por una causa de fuerza mayor, comprometiéndose a comunicar con suficiente antelación las nuevas bases y las condiciones de participación.