



PROGRAMA DE VOLUNTARIADO

INSTITUCIÓN	Power to Code- Universidad de Alcalá- Escuela Politécnica Superior
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TECHNOVATION GIRLS
PROYECTO AL QUE PERTENECE	Promoción de carreras STEM en niñas de 8 a 18 años.
ÁMBITO DE ACTUACIÓN (institucional, ambiental, socio-sanitario, protección civil, etc.)	Institucional
N.º DE HORAS (cada persona voluntaria podrá realizar un total máximo de 55 horas)	Cada voluntario deberá realizar una labora de 55 horas de mentoría. A estas horas deberán incluirse las referentes a la formación específica proporcionada por la organización PowertoCode.
PLAZAS DISPONIBLES	30
HORARIO	Por franjas horarias de 3 horas en turno de tarde (A concretar con el equipo de niñas participantes).
LUGAR/ES DEL VOLUNTARIADO	Escuela Politécnica Superior
FECHA DE INICIO Y FIN	Del 9 de enero al 15 de junio de 2026 (18 semanas)
PERFIL DEL ESTUDIANTE	Buscamos candidatos preferiblemente estudiantes de grados relacionados con la tecnología (Grados de Informática, Telecomunicación, Industriales y Matemáticas y Computación). Aunque, como cada equipo puede estar tutorizado por dos personas, pueden también participar personas del Sector de Comunicación Audiovisual.
BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD (Máx. 600 caracteres)	El proyecto Technovation Girls consiste en que los grupos de niñas de edades comprendidas entre 8 y 18 años forman equipos de 1 a 5 miembros deben resolver un problema social empleando para ello la tecnología. Pueden desarrollar desde una aplicación web o móvil, como un prototipo que le permita resolver la problemática planteada. La tarea del mentor será la de ayudar, orientar y aconsejar al equipo de niñas. Su proyecto deberá ser entregado mediante la plataforma diseñada como muy tarde el 21 de abril. Posteriormente, el equipo con la ayuda del mentor deberá realizar una presentación dinámica y entretenida que permita atraer la atención de los jueces y el público en la final regional celebrada en la Universidad Carlos III de Madrid.
ACTIVIDADES PARA REALIZAR POR LA PERSONA VOLUNTARIA	Orientación en la herramienta/prototipo a desarrollar por el equipo. Ayuda en lenguajes de programación o desarrollo software. Colaboración en la elaboración de la maqueta de presentación del proyecto. Soporte en la elaboración de la presentación en público de la propuesta elaborada.
▪ COMPETENCIAS ESPECÍFICAS ADQUIRIDAS EN EL VOLUNTARIADO ▪ (Enunciar un mínimo de 5 y un máximo de 10 competencias. ▪ Deben enunciarse con los verbos: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar, evaluar)	▪ Aplicar los conocimientos académicos de sus respectivos grados (ingeniería, comunicación audiovisual) en un evento real. ▪ Conocer de cerca los problemas sociales vistos por niñas de 8 a 18 años. ▪ Orientar y comunicar de forma efectiva niñas menores de 18 años. ▪ Contribuir a la difusión de la tecnología en la sociedad. ▪ Trabajar en un equipo multidisciplinar. ▪ Resolver problemas en tiempo real. ▪ Contribuir a lograr la igualdad entre los géneros y a eliminar la discriminación en el acceso a la tecnología.

PROGRAMA DE VOLUNTARIADO	
▪ CONTENIDOS DE LA FORMACIÓN	Nada más comenzar el proyecto y antes de ponerse a trabajar con respectivos equipos, cada voluntario recibirá un curso de formación, en la que se abordarán las diferentes funciones que debe realizar un mentor y como gestionar los equipos de niñas. Durante el proceso de elaboración del proyecto, los mentores podrán asistir a diferentes cursos de formación como manejo de lenguaje Python, acceso a plataformas virtuales, mejoras de capacidad oradora, etc... Del mismo modo, también se realizarán diferentes encuentros entre los diferentes equipos de otras poblaciones de la Comunidad de Madrid. El de mayor participación es el realizado en el Matadero de Madrid.