

@emprendeuncuyo

**EM
PREN
DE U**

**BASES &
CONDICIONES**

**CONCURSO
MENDOZA-CÓRDOBA /2024**



Universidad
Nacional
de Córdoba



MENDOZA





- 1-Convocatoria
- 2-Objetivos
- 3-Categorías
- 4-Participantes y equipos
- 5-Inscripción
- 6-Obligaciones de los participantes
- 7-Características y requisitos proyectos
- 8-Etapas del programa
 - 8.1-Lanzamiento y sensibilización
 - 8.2-Cursado de módulos: cápsulas formativas
 - 8.2.1-Cápsulas
 - 8.2.2-Entregables
 - 8.3-Bootcamp
- 9-Criterios, evaluación y permanencia en el concurso
- 10-Verticales temáticas
- 11-Proyectos no elegibles
- 12-Jurado
- 13-Premios
- 14-Difusión y consultas
- 15-Aceptación de bases y condiciones
- 16-Confidencialidad
- 17-Cronograma



1-Convocatoria

El Área de Vinculación de la Universidad Nacional de Cuyo, la Dirección General de Escuelas de la Provincia de Mendoza, la organización Young 3E, la Universidad Nacional de Córdoba y el Ministerio de Educación de Córdoba convocan a estudiantes de todos los niveles; de 16 a 25 años de la Provincia de Mendoza y Córdoba a participar del Programa Concurso Emprende U Edición 2024.

Esta convocatoria tiene como objetivo, mediante actividades de sensibilización y formación, impulsar el desarrollo de proyectos emprendedores e innovadores en cualquier área del conocimiento comprendida dentro de los planes de estudio de las instituciones participantes.

Se trata de un programa integral cuyo propósito es brindar a los estudiantes un acercamiento con la experiencia de emprender. Más que una mera capacitación técnica, esta iniciativa busca concientizar sobre la importancia que reviste el emprendimiento como motor de transformación social, económica y cultural.

La coordinación del programa estará a cargo del Área de Vinculación de la Universidad Nacional de Cuyo, que supervisará las actividades de sensibilización, formación y desarrollo de proyectos.

Se procura fortalecer en los participantes un conjunto de habilidades fundamentales para todo emprendedor exitoso: el liderazgo, la creatividad, la mentalidad innovadora y el trabajo en equipo.

El programa apunta a inspirar en la nueva generación de estudiantes una mayor valoración del espíritu emprendedor, no sólo como vía para el desarrollo personal y profesional, sino también como poderoso agente de cambio capaz de resolver problemas y generar soluciones innovadoras que impacten positivamente en la comunidad.

2-Objetivos

1. Promover el espíritu emprendedor, y creativo, así como, el desarrollo de competencias emprendedoras.
2. Incentivar a estudiantes acerca de la importancia del desarrollo emprendedor como herramienta de transformación y de generación de autoempleo.



3. Impulsar la sustentabilidad a través la resolución de problemas de entornos locales, a través de ideas innovadoras tecnológicas de triple impacto (social, ambiental y económico).
4. Despertar y fortalecer habilidades de liderazgo, creatividad, innovación y el trabajo en equipo.

3-Categorías

El programa "Emprende U Edición 2024" contempla las siguientes categorías para la participación de los estudiantes:

Under 25

Estudiantes de todos los niveles académicos, con edades comprendidas entre 20 y 25 años.

Under 20

Estudiantes de todos los niveles académicos, con edades comprendidas entre 16 y 19 años.

Se valora positivamente que los participantes demuestren habilidades en idiomas, participación activa en actividades deportivas o experiencia previa en voluntariados, aunque no es requisito excluyente para la participación en ninguna de las categorías.

Pueden participar tanto nuevas personas como aquellas que hayan estado involucradas en ediciones anteriores de Emprende U.

4-Participantes y equipo

El programa "Emprende U Edición 2024" está abierto a la participación de estudiantes de todos los niveles académicos, con edades comprendidas entre los 16 y 25 años, residentes en las provincias de Mendoza y Córdoba.

- Cada proyecto debe ser desarrollado en forma grupal, con un número de integrantes entre un mínimo de dos (2) personas y un máximo de cuatro (4) personas. Los miembros del equipo deben ser estudiantes de nivel secundario, terciario o universitario.
- En el caso de que el grupo esté formado por solo dos personas, ambas deben ser estudiantes. Excepcionalmente, si el grupo tiene entre tres (3) y cuatro (4) integrantes, solo uno de ellos podrá no ser estudiante, siempre y cuando cumpla con el rango etario establecido.



- En el caso de estudiantes secundarios, los equipos tienen la opción de incluir la participación de un docente tutor. Este docente tutor acompañará al equipo ofreciendo asesoramiento durante el desarrollo del proyecto. El docente tutor será reconocido con una certificación y un premio por su contribución al proceso. Para los docentes tutores inscriptos será obligatoria la participación de una instancia de formación en introducción al desarrollo emprendedor y acompañamiento de equipos para desarrollar ideas proyecto innovadoras de triple impacto.

5-Inscripción

La inscripción al Concurso Emprende U es gratuita. La modalidad de inscripción será exclusivamente mediante el formulario en línea disponible en <https://www.uncuyo.edu.ar/secretaria/area-de-vinculacion>, el que estará habilitado desde el 30 de julio hasta el 31 de agosto de 2024.

El proceso de inscripción consiste en:

- Completar los datos del equipo y sus integrantes.
- Identificar la problemática o problemáticas que el proyecto busca resolver.
- Verificar la información y enviar el formulario.

Una vez completado el formulario, cada participante recibirá un correo electrónico confirmando la inscripción exitosa y proporcionando los detalles para acceder a la plataforma Moodle.

En caso de razones operativas o técnicas, la organización se reserva el derecho de extender el plazo de inscripción.

6-Obligaciones de los participantes

Todos los participantes en el concurso Emprende U están sujetos a las siguientes obligaciones:

- **Aceptación de las bases del concurso:** La participación implica el conocimiento y aceptación de todas las bases establecidas.
- **Designación de un representante de equipo:** Cada equipo debe identificar un representante mayor de 18 años. Este representante será responsable de completar el formulario de inscripción y actuará como el



canal oficial de comunicación entre el equipo y la organización del concurso. En caso de que el equipo resulte ganador de un premio en efectivo, se le dará la oportunidad de confirmar o cambiar al representante. Únicamente el representante designado podrá firmar el convenio correspondiente y cobrar el premio.

- **Resolución de conflictos internos:** Cualquier disputa o conflicto dentro del equipo es responsabilidad exclusiva de los miembros del equipo. La organización no intervendrá como mediadora en tales casos, incluyendo situaciones como divisiones dentro del equipo.
- **Inscripción según las instrucciones:** Los equipos deben inscribirse siguiendo todas las instrucciones detalladas en las bases del concurso.
- **Cumplimiento de fechas establecidas:** Es obligatorio respetar todas las fechas establecidas por la organización para cada etapa del concurso.
- **Aceptación de decisiones de la organización:** Todos los participantes deben aceptar y acatar las decisiones de los organizadores y evaluadores del concurso en todas las etapas de la competencia. No se admitirán apelaciones a estas decisiones.
- **Exactitud y veracidad de la información:** Los participantes deben garantizar la exactitud y veracidad de los datos proporcionados durante todo el desarrollo del concurso.
- **Originalidad y propiedad de los proyectos:** Los proyectos presentados deben ser originales y propiedad de los estudiantes participantes (pregrado, grado y/o posgrado). Los concursantes son responsables del desarrollo de los proyectos durante su participación en el concurso.
- **Propiedad de imágenes y videos:** Todos los materiales visuales captados durante el concurso son propiedad de la organización Emprende U y podrán ser utilizados en distintos formatos y fechas para la promoción del concurso.
- **Uso de imagen personal:** Los participantes autorizan el uso de su imagen personal por parte de la organización del concurso en imágenes y videos en cualquier formato para fines promocionales.
- **Confidencialidad y protección de la información:** Los competidores son responsables de decidir qué información desean hacer pública y cuál consideran confidencial. Es responsabilidad de los participantes proteger legalmente sus proyectos si así lo consideran necesario. La organización del concurso podrá hacer públicos algunos videos e información general de los competidores (como sus pitch), excluyendo explícitamente cualquier contenido marcado como "Información Confidencial".
- **Participación en actividades de difusión:** Se espera que los integrantes de los equipos ganadores y finalistas participen en las actividades planificadas por la organización para difundir el concurso.



7- Características y requisitos de los proyectos

El Concurso "Emprende U Edición 2024" está abierto a proyectos originales en cualquier ámbito del conocimiento, incluyendo pero no limitándose a ciencias sociales, innovación social, tecnologías de la información y la comunicación, ingeniería, energía, ambiente, transporte, diseño, artes, teatro, música, literatura, arquitectura, comunicaciones, ciencias naturales, medicina, áreas afines a la salud, economía y derecho, entre otros.

Se valorará especialmente la inclusión y desarrollo de "Proyectos Innovadores" que satisfagan una necesidad real y sean viables.

Para ser considerados válidos, los proyectos deben cumplir con todas las pautas y requisitos establecidos en el Formulario de Inscripción.

Los proyectos deben ser originales y haber sido desarrollados por los autores de los mismos.

Todos los participantes reconocen que los conocimientos y la propiedad intelectual generados en los proyectos presentados pertenecen a sus respectivos autores y no implican la transferencia de titularidad a la Universidad Nacional de Cuyo, Dirección General de Escuelas de la Provincia de Mendoza, la organización Young 3E, la Universidad Nacional de Córdoba y el Ministerio de Educación de Córdoba, excepto cuando expresamente acordado de otra manera.

8- Etapas del programa

A medida que avancen las distintas etapas de este programa, los estudiantes deberán ir vinculando los conocimientos adquiridos en los espacios de aprendizaje con las diversas entregas y productos requeridos. De esta manera, se promoverá la aplicación práctica de los conceptos teóricos abordados, permitiendo a los participantes ir dando forma a sus ideas emprendedoras y plasmando sus propuestas de manera progresiva. Las etapas son 3:

- Lanzamiento del Concurso y sensibilización para todos los equipos inscriptos.
- Cursado y acreditación de módulos: cápsulas virtuales formativas.
- Bootcamp



8.1-Lanzamiento y sensibilización

El lanzamiento del Concurso Emprende U Edición 2024 y sensibilización inicial tendrán lugar para informar y motivar a todos los equipos inscritos. Durante esta etapa, se llevarán a cabo las siguientes actividades:

- Palabras de autoridades: Intervenciones de representantes de la Universidad Nacional de Cuyo, Dirección General de Escuelas de la Provincia de Mendoza, la organización Young 3E, la Universidad Nacional de Córdoba y el Ministerio de Educación de Córdoba, quienes presentarán la importancia del concurso, el proceso de participación y las etapas del programa.
- Información del concurso: Se detallarán los objetivos, categorías de participación, requisitos y fechas clave del concurso.
- Proceso y etapas: Explicación detallada de cómo avanzarán los participantes a través de las distintas etapas del programa, desde la inscripción hasta la presentación final de proyectos.
- Intervención de speakers y testimonios de ganadores de años anteriores: Se incluirán presentaciones de emprendedores destacados y testimonios de participantes y ganadores de ediciones anteriores, quienes compartirán sus experiencias y consejos para el éxito en el concurso.

Este evento inaugural tiene como objetivo inspirar a los participantes y proporcionarles las herramientas necesarias para comenzar su viaje emprendedor con éxito.

8.2-Cursado y acreditación de módulos: Cápsulas formativas

La edición 2024 del Concurso Emprende U se llevará a cabo de manera virtual. Los equipos participantes accederán a distintos espacios de aprendizaje mediante cápsulas formativas.

El seguimiento y la formación de los equipos se llevarán a cabo a través de la plataforma Moodle, la cual ofrece las siguientes funcionalidades clave en el contexto de un programa de emprendimiento e innovación:

- Alojamiento de materiales y recursos educativos sobre emprendimiento en un entorno virtual.
- Facilitación de espacios colaborativos para que los equipos puedan subir avances de proyectos y recibir retroalimentación.
- Herramientas para evaluar y calificar las propuestas de los participantes.



- Foros de discusión e interacción entre los participantes y los facilitadores del programa.
- Gestión de inscripciones y asignación a cursos y espacios virtuales.

Para avanzar en la presentación de sus proyectos, es obligatorio que los equipos completen todas las instancias virtuales proporcionadas a través de la plataforma Moodle. Esta plataforma guiará a los equipos paso a paso en todas las etapas del desarrollo de un emprendimiento, ofreciendo capacitaciones, talleres y clases específicas en diversas temáticas. Estas actividades serán dirigidas por referentes emprendedores, funcionarios y docentes especializados.

La formación se estructurará en módulos temáticos, compuestos por cápsulas virtuales de hasta 30 minutos de duración cada una. Cada módulo abordará un tema específico relevante para el desarrollo de proyectos emprendedores.

Después de cada cápsula, los estudiantes tendrán la oportunidad de completar evaluaciones que les permitirán verificar su comprensión del material. Estas evaluaciones pueden incluir preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, o ejercicios prácticos, proporcionando retroalimentación inmediata para consolidar el aprendizaje.

Este enfoque modular y autoadministrado permite a los participantes avanzar a su propio ritmo y enfocarse en los temas más relevantes para sus proyectos. El acceso a los cursos y evaluaciones está disponible desde cualquier dispositivo con conexión a Internet, asegurando flexibilidad y accesibilidad.

Una vez completado el cursado de los módulos, los equipos deberán presentar tres entregables para aplicar las herramientas adquiridas:

- **1° Entregable:** relacionado a los módulos 1 y 2.
- **2° Entregable:** relacionado al módulo 3.
- **3° Entregable:** relacionado al módulo 4
- **4° Entregable:** relacionado al módulo 5 y 6.

La acreditación de todos los módulos es obligatoria para todos los equipos participantes antes de proceder a la presentación final de los proyectos.



8.2.1-Cápsulas

Las cápsulas virtuales serán distribuidas en 6 módulos:

- **Módulo 1:** Descubrir El Espíritu Emprendedor
- **Módulo 2:** Generación de Oportunidad de negocios.
- **Módulo 3:** Desarrollar Un Modelo De Negocio Sostenible
- **Módulo 4:** Prototipado, Experimento y Costos
- **Módulo 5:** Construir Redes Y Buscar Financiamiento
- **Módulo 6:** Dominar La Comunicación Efectiva

8.2.2-Entregas

La presentación de entregables es un requisito fundamental para avanzar en el proceso del concurso, conforme a las siguientes etapas:

Presentación de Entregable N° 1

Este entregable equivale al cursado de los Módulos 1 y 2 y su acreditación. El equipo deberá consolidar toda la información obtenida en un documento que será cargado en la plataforma en la fecha indicada en el cronograma.

Presentación de Entregable N° 2

Corresponde al cursado del Módulo 3 y su acreditación. El equipo deberá compilar toda la información relevante en un documento que deberá ser subido a la plataforma en la fecha establecida en el cronograma.

Presentación de Entregable N° 3

Este entregable corresponde al cursado del Módulo 4 y su acreditación. El equipo deberá compilar toda la información relevante en un documento que deberá ser subido a la plataforma en la fecha establecida en el cronograma.

Presentación de entregable N° 4

Este último entregable es exclusivo para los equipos preseleccionados para el Bootcamp y deberá ser presentado según la fecha establecida en el cronograma.

Los equipos deberán documentar sus prototipos a través de videos o fotos explicativos, junto con la presentación de un pitch de hasta 3 minutos de duración.



8.3-Bootcamp

El Bootcamp representa una inmersión intensiva y práctica que marca el cierre del proceso del concurso. Durante esta instancia, los participantes tendrán la oportunidad de aplicar de manera concreta lo aprendido a lo largo del programa.

El objetivo principal del Bootcamp es fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los participantes, proporcionando una experiencia de aprendizaje intensivo y práctico. Los equipos semifinalistas seleccionados tendrán acceso a sesiones de mentoría, que consisten en apoyo personalizado para resolver dudas y guiar el aprendizaje, facilitado por mentores y profesionales de la industria. Además, se ofrecerá un soporte continuo para abordar cualquier pregunta o problema que surja durante el proceso de aprendizaje.

Los equipos semifinalistas deberán preparar una **ficha de proyecto final** para la pre-evaluación del Jurado. Esta ficha deberá incluir todos los elementos desarrollados a lo largo del concurso, demostrando la viabilidad y sostenibilidad del modelo de negocio propuesto.

Día uno

Los proyectos seleccionados avanzan al Bootcamp, diseñado para los equipos emprendedores que han alcanzado las etapas finales de desarrollo de su idea de proyecto. Durante este evento intensivo, los equipos trabajarán para cerrar los últimos aspectos de su idea y prepararla para su lanzamiento al mercado.

El Bootcamp proporcionará un ambiente de aprendizaje práctico y colaborativo, donde los participantes recibirán asesoramiento personalizado de referentes y expertos en emprendimiento. Aquí, los equipos podrán afinar su propuesta de valor, desarrollar estrategias de mercado y abordar cualquier desafío pendiente antes de llevar a cabo el lanzamiento de su emprendimiento.

Día dos

Feria de ideas: Los proyectos mostrarán y darán a conocer sus soluciones innovadoras en un evento central. Las ideas emprendedoras se exhibirán ante un jurado evaluador, quien seleccionará los proyectos finalistas.

Cada equipo contará con un stand asignado, donde presentarán sus proyectos mediante maquetas, prototipos o propuestas visuales. Después de cada presentación, recibirán retroalimentación del jurado para perfeccionar sus propuestas finales.



Pitcheo final

En el Pitcheo Final, los equipos presentarán sus proyectos ante un panel de jueces expertos. Este evento representa la culminación del proceso de desarrollo de cada proyecto, donde los participantes tendrán la oportunidad de demostrar la viabilidad y el impacto de sus ideas emprendedoras.

Premiación

Becas de incubación: En esta instancia, se busca identificar proyectos prometedores y proporcionarles el apoyo necesario para su desarrollo. Además de buscar becas en diversas fuentes, como las incubadoras de la UNCuyo y programas ofrecidos por municipios y la provincia, se analizan detalladamente los proyectos para determinar su viabilidad y potencial. Este proceso de evaluación y selección es fundamental para garantizar que los emprendedores seleccionados reciban el respaldo adecuado para hacer realidad sus ideas innovadoras.

9-Criterios, evaluación y permanencia en el concurso

El proceso de construcción del proyecto deberá ser continuo y respetar las etapas que demuestren avances, que serán determinados por los cuatro entregables que se vayan presentando.

Los criterios establecidos por la organización del programa para la evaluación de los proyectos, en su etapa final (one pager y pitch final), son los siguientes:

- a-Conocimiento sobre la temática del proyecto presentado.
- b-Grado de innovación de la propuesta.
- c-Trabajo en equipo.
- d-Impacto social y ambiental.
- e-Uso de tecnologías de comunicación visual.
- f-Comunicación efectiva.
- g-Viabilidad técnica y económica, para la implementación del proyecto, que incluye:
 - Existencia de mercado para el producto o servicio.
 - Identificación de potenciales clientes.
 - Análisis de posibles competidores.



10-Verticales temáticas

El programa "Emprende U Edición 2024" invita a los equipos a desarrollar proyectos dentro de las siguientes verticales temáticas:

Economía del conocimiento y transformación tecnológica:

- **Industria 4.0, robótica e inteligencia artificial:** Se refiere a la cuarta revolución industrial, que implica la integración de tecnologías digitales avanzadas en procesos industriales. Incluye el uso de robots autónomos, sistemas de inteligencia artificial para optimizar la producción y toma de decisiones, y la interconexión de máquinas y sistemas (Internet de las Cosas industrial).
- **TIC, software y servicios informáticos:** Abarca el desarrollo de tecnologías de la información y comunicación, creación de software y prestación de servicios relacionados con la informática. Esto incluye programación, desarrollo de aplicaciones, servicios en la nube, ciberseguridad y gestión de datos.
- **Biotecnología y nanotecnología:** La biotecnología implica el uso de sistemas biológicos para desarrollar productos y procesos. La nanotecnología se enfoca en la manipulación de la materia a escala nanométrica. Ambas tienen aplicaciones en medicina, agricultura, industria y medio ambiente.
- **Industria audiovisual:** Se refiere a la producción de contenidos audiovisuales como cine, televisión, videojuegos y realidad virtual/aumentada. Incluye tanto la creación artística como el desarrollo tecnológico asociado.

Salud y bienestar humano:

- **Tecnologías para prevención, diagnóstico y tratamiento de enfermedades:** Desarrollo de nuevas herramientas y métodos para prevenir enfermedades, mejorar el diagnóstico y crear tratamientos más efectivos. Incluye desde dispositivos médicos hasta técnicas de diagnóstico por imagen avanzadas.
- **Producción de medicamentos:** Investigación, desarrollo y fabricación de nuevos fármacos y terapias, incluyendo medicamentos personalizados y terapias génicas.
- **Biomedicina y medicina nuclear:** La biomedicina aplica principios biológicos y naturales a la práctica clínica. La medicina nuclear utiliza materiales radiactivos para el diagnóstico y tratamiento de enfermedades.
- **Telemedicina y medicina de precisión:** La telemedicina permite la atención médica a distancia. La medicina de precisión adapta el tratamiento a las características genéticas, ambientales y de estilo de vida de cada paciente.



- Enfermedades crónicas y poco frecuentes: Investigación y desarrollo de tratamientos para enfermedades de larga duración y aquellas que afectan a un pequeño porcentaje de la población.
- Alimentación saludable: Desarrollo de alimentos funcionales, suplementos nutricionales y estrategias para mejorar la nutrición y prevenir enfermedades relacionadas con la dieta.

Bioeconomía y desarrollo sostenible:

- Agroindustria y alimentos: Aplicación de tecnologías avanzadas en la producción agrícola y la industria alimentaria para aumentar la eficiencia y sostenibilidad.
- Biomateriales: Desarrollo y producción de materiales derivados de fuentes biológicas renovables, como alternativas sostenibles a los materiales sintéticos.
- Bioenergía y biocombustibles: Producción de energía a partir de fuentes biológicas renovables, incluyendo biocombustibles para transporte y generación de electricidad.
- Economía circular: Modelo económico que busca eliminar el desperdicio y maximizar el uso eficiente de recursos, promoviendo la reutilización, reparación y reciclaje.
- Conservación de la biodiversidad: Estrategias y tecnologías para proteger y restaurar la diversidad biológica, incluyendo la preservación de especies y ecosistemas.

Recursos naturales y medio ambiente:

- Gestión eficiente del agua: Desarrollo de tecnologías y estrategias para el uso sostenible del agua, incluyendo purificación, reciclaje y conservación.
- Cambio climático y descarbonización: Investigación sobre el cambio climático y desarrollo de tecnologías para reducir las emisiones de carbono y mitigar sus efectos.
- Transición energética (energías renovables): Desarrollo y adopción de fuentes de energía renovables como solar, eólica, geotérmica e hidroeléctrica para reemplazar los combustibles fósiles.
- Ciudades y ecosistemas sostenibles: Diseño y desarrollo de entornos urbanos y naturales que sean eficientes en el uso de recursos, resilientes al cambio climático y que promuevan la biodiversidad.

Cada equipo deberá seleccionar una de estas verticales temáticas y desarrollar su proyecto en base a la categoría elegida, asegurando que su propuesta esté alineada con los objetivos y criterios del programa.



11-Proyectos no elegibles

Proyectos que no serían elegibles:

- Proyectos de investigación pura: Trabajos académicos o científicos que no tengan una aplicación comercial directa o un modelo de negocio asociado.
- Iniciativas sin fines de lucro: Proyectos sociales o comunitarios que no busquen generar ingresos o ser autosostenibles económicamente.
- Propuestas de política pública: Ideas para nuevas leyes, regulaciones o programas gubernamentales que no impliquen la creación de una empresa o negocio.
- Trabajos escolares o académicos: Proyectos desarrollados únicamente para cumplir con requisitos educativos sin intención de llevarse al mercado.
- Mejoras o innovaciones para empresas existentes: Propuestas que busquen optimizar procesos o productos de compañías ya establecidas, sin crear una nueva entidad empresarial.
- Eventos o actividades puntuales: Organización de conferencias, talleres o competencias que no formen parte de un modelo de negocio continuo.
- Clubes o asociaciones: Grupos de interés o comunidades que no tengan un propósito comercial.
- Proyectos artísticos o culturales sin modelo de negocio: Creaciones artísticas o iniciativas culturales que no busquen monetizarse o convertirse en empresas.
- Inventos sin plan de comercialización: Creaciones técnicas o innovaciones que no estén acompañadas de una estrategia para llevarlas al mercado.
- Plataformas o aplicaciones sin modelo de ingresos: Desarrollos tecnológicos que no tengan definida una forma de generar ingresos o volverse rentables.
- Propuestas de voluntariado o activismo: Iniciativas enfocadas únicamente en el beneficio social sin un componente empresarial.
- Proyectos personales de hobby: Actividades realizadas por placer o interés personal sin intención de convertirse en negocios.

Estos tipos de proyectos, aunque pueden ser valiosos en sus propios contextos, no calificarían como emprendimientos para el programa Emprende U, ya que carecen de los elementos clave de un negocio: la intención de generar ingresos, la búsqueda de rentabilidad, y la creación de una entidad empresarial nueva y autónoma.



12-Jurado

Los proyectos serán evaluados por un Jurado compuesto por un representante designado por cada una de las siguientes instituciones: Universidad Nacional de Cuyo, Universidad Nacional de Córdoba, Ministerio de Educación del Gobierno de Córdoba, Dirección General de Escuelas de Gobierno de Mendoza, Young E3, y un representante del ecosistema emprendedor de la Provincia, o en su defecto, por quienes se designen en su reemplazo.

Cada institución deberá comunicar a la coordinación del programa el nombre de su representante, adjuntando el CV abreviado de la persona designada, garantizando la transparencia y la adecuada calificación del Jurado para llevar a cabo la evaluación de los proyectos participantes en el programa.

Las decisiones del Jurado evaluador serán definitivas e inapelables. Los criterios utilizados para la evaluación de los proyectos serán los establecidos en las presentes bases y condiciones. El Jurado determinará los proyectos ganadores, estableciendo un orden de mérito para la entrega de premios.

13-Premios

Emprende U premiará a 6 equipos ganadores con un premio en efectivo auspiciado por la organización Young E3, en el marco de su programa de fomento a la innovación y el emprendimiento juvenil. Se premiarán las 3 mejores propuestas en cada categoría.

Categoría Under 25

Primer premio	US\$3.000,00
Segundo premio	US\$1.500,00
Terce premio	US\$500,00

Categoría Under 20

Primer premio	US\$3.000,00
Segundo premio	US\$1.500,00
Terce premio	US\$500,00

Para recibir este premio, cada equipo deberá cumplir con las siguientes condiciones:

- Primero, cada equipo deberá designar un responsable, mayor de 18 años, que será la persona encargada de cobrar el premio. Este responsable puede ser designado por el equipo y no necesariamente debe ser un



miembro del mismo. La designación del responsable se realizará mediante una declaración jurada firmada por todos los integrantes del equipo. Luego, deberán entregar a la coordinación del programa todos los datos del responsable (nombre completo, DNI y dirección) en la forma y fecha que serán oportunamente informadas.

- El representante responsable del equipo deberá firmar el convenio en el cual se determinará toda la información relacionada con el uso y rendición del dinero, incluyendo montos, fechas y los ítems en los que se puede invertir el premio, entre otros aspectos. Además, será la única persona autorizada para cobrar el premio en las fechas indicadas en el convenio.
- Al menos un integrante de cada equipo deberá participar en las reuniones convocadas por la organización, cuya frecuencia será establecida en el convenio, con el fin de rendir cuentas sobre el uso de los recursos y reportar el progreso del proyecto.

El premio deberá ser utilizado exclusivamente para el proyecto presentado, con seguimiento y apoyo por parte de la Incubadora de Empresas UNCuyo designada para asegurar el adecuado desarrollo y ejecución del mismo.

14-Difusión y consultas

Las bases y condiciones, así como los formularios para participar del Concurso, estarán disponibles en:

www.uncuyo.edu.ar/secretaria/area-de-vinculacion

Como así también serán enviados a la totalidad de las instituciones educativas.

Ante cualquier consulta los docentes tutores y las autoridades de los Colegios, Instituciones y Universidades, podrán comunicarse a

emprendeuncuyo@gmail.com



15-Aceptación de bases y condiciones

La participación en este Concurso implica la aceptación total y sin reservas de todas las Bases y Condiciones establecidas.

Los organizadores se reservan el derecho de realizar modificaciones organizativas necesarias en el Concurso y sus procedimientos, incluyendo ajustes en cronogramas y detalles.

Los participantes aceptan plenamente el fallo del jurado, cuya interpretación es final y vinculante. Cualquier incumplimiento de los plazos o procedimientos establecidos en estas bases y condiciones puede resultar en la descalificación del equipo.

Cualquier situación no contemplada en estas Bases y Condiciones será resuelta por el Comité Organizador.

16. Confidencialidad

El Comité Organizador se compromete a mantener la confidencialidad de todos los proyectos que no resulten premiados durante el Concurso Emprende U. Sin embargo, se reserva el derecho de difundir información general sobre el concurso, incluyendo la mención de los autores de los proyectos seleccionados para destacar sus logros y contribuciones al emprendimiento innovador.

Esta política de confidencialidad asegura la protección de la propiedad intelectual de los participantes y promueve un entorno de competencia justa y respetuosa.



17-Cronograma

Instancias	Actividad	Fecha
Inscripciones	Apertura Inscripciones de equipos	31/07/24
Lanzamiento y sensibilización	Sensibilización equipos (presencial)	05/09/24
Cursado de módulos formativos	Cápsulas virtuales	A partir del 06/09/24
Envío entregable 1	Presentación de entregable en Moodle	15/9
Envío entregable 2	Presentación de entregable en Moodle	29/9
Envío entregable 3 (sólo equipos semifinalistas)	Presentación de entregable en Moodle	13/10
Envío entregable 4 (sólo equipos semifinalistas)	Presentación de entregable en Moodle	27/10
Clases de consulta (previo a cada entrega)	Virtual sincrónico y optativo.	A confirmar
Envío de ficha de proyecto final (one page) (sólo equipos semifinalistas)	Subir a Moodle "Ficha de Proyecto" para evaluar.	4/11
Bootcamp (dia) 1	Mentorías y perfeccionamiento de ideas proyectos. Networking	14/11
Bootcamp (dia 2)	FERIA DE IDEAS Instancia final de evaluación y selección de ganadores y premiación	15/11