

Bases Innovation Challenge 2019

1. PRESENTACIÓN

El presente documento corresponde a las bases del **Innovation Challenge** para el año 2019, programa que impulsa el fortalecimiento de la cultura de emprendimiento e innovación y la formación de equipos multidisciplinarios quienes deberán proponer soluciones creativas a los desafíos planteados por organizaciones líderes que inciden en los ecosistemas más relevantes de la sociedad.

La organización asume que todos los participantes conocen y aceptan estas bases, por el hecho de inscribirse. Las fechas aquí expuestas corresponden a la etapa de planificación del concurso, por lo que la organización se reserva el derecho de modificarlas, en caso de ser necesario, e informarlas oportunamente a los participantes, a través del sitio e-quipu.pe/ic2019.

2. SEDES DEL INNOVATION CHALLENGE

La edición 2019 de este programa se realizará en las siguientes universidades:

- Pontificia Universidad Católica del Perú
- Universidad Nacional Federico Villarreal
- Universidad Autónoma del Perú
- Universidad Privada del Norte
- Universidad Nacional Mayor de San Marcos
- Universidad Privada de Tacna
- Universidad Católica de Santa María
- Universidad Nacional Hermilio Valdizán
- Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle

3. ETAPAS:

El programa consiste en dos fases que serán descritas a continuación:

- ❖ **Descubrimiento:** en esta primera fase se iniciará la convocatoria de inscripciones, la presentación de los desafíos planteados por las organizaciones y se formarán los equipos multidisciplinarios; los mismo que deberán elegir el reto con el que trabajarán en el desarrollo de la competencia.
- ❖ **Desarrollo:** durante esta segunda fase los equipos ya formados multidisciplinariamente y con su reto elegido participarán de una serie de talleres que los ayudarán a prepararse para plantear una solución creativa, la cual desarrollarán con más minuciosidad en la Hackathon. A su vez, los ganadores de la final local participarán de una Final Interuniversitaria, la misma que reúne a los ganadores de otras instituciones.

3.1. Actividades Importantes

Etapas	Actividades
Descubrimiento	Inicio de inscripciones
	Taller: ¿Cómo desarrollar un reto de innovación? Taller: Formación de equipos
	Fin de inscripciones
	Presentación de retos
	Desarrollo
Taller de Ideación	
Taller de Prototipado	
Taller de Elevator Pitch Hackathon Semifinal	
Final local	
Final Interuniversitaria	

4. Inscripciones

4.1. ¿Cómo inscribo mi proyecto?

Solo debes inscribirte en el formulario correspondiente a tu institución en e-quipu.pe/ic2019.

4.2. Requisito para la inscripción:

Para participar debes tener en cuenta el siguiente punto:

- Ser alumno de una de las instituciones participantes del Innovation Challenge (alumno matriculado).

4.3. Restricciones:

- Los participantes solo pueden pertenecer a un solo equipo.
- Los equipos no podrán tener como integrantes a miembros del jurado o comité organizador de ninguna institución sede.
- Los equipos estarán compuestos solo por alumnos de la propia institución, no está permitido personas externas.

4.4. Sobre los participantes:

- Todo aquella persona que se registra en el formulario del *Innovation Challenge* correspondiente a su institución será considerado como “**Postulante**” y permanecerá así durante la primera fase del programa, Descubrimiento.
- Luego de la presentación de retos, el postulante que desee seguir formando parte del programa deberá firmar, junto a su equipo, un “Acta de compromiso” el cual será proporcionado por la Organización y a partir de ahí será considerado “**Participante**”.

4.5. Obligaciones de los participantes:

- Aceptar las bases del programa. La postulación al mismo supone que todos los participantes conocen y aceptan las bases.
- Aceptar la pertenencia al equipo que le designe el comité organizador, este será formado de acuerdo al perfil de cada participante con el objetivo que el equipo sea multidisciplinario.
- Cada equipo debe designar un representante que actuará como líder del equipo y contacto principal con el comité organizador.
- Los equipos pueden realizar cambios en la composición del mismo, siempre que el nuevo integrante sea de un perfil parecido al que lo deja. Sin embargo, el único miembro que no podrá ser sustituido será el líder; si este abandona el concurso, automáticamente todo el equipo queda descalificado del mismo.
- Los cambios de integrantes que puedan realizarse en el equipo se darán como máximo hasta el desarrollo del primer taller.
- De ser necesario, se requerirá que el equipo firme un acuerdo de confidencialidad por la información brindada por la organización que presentase el reto elegido.
- Aceptar y acatar las decisiones de los organizadores y evaluadores del concurso en las diferentes etapas de la competencia. No existirá derecho de apelación ante las decisiones tomadas.
- De existir controversia en relación a la interpretación de las bases, el comité organizador es el encargado de tomar la decisión final.

4.6. Causales de eliminación o descalificación

Los equipos que incumplan con lo siguiente quedarán descalificados del programa:

- Las soluciones planteadas no pueden tener Ideas de categorías que no son permitidas: pornografía, armas de fuego o de otro tipo, drogas o cualquier actividad que esté penada por ley.
- Las soluciones planteadas no pueden ser proyectos que pertenezcan a una empresa existente.
- Las soluciones no deben ser proyectos que sean una expansión o nueva área de una compañía ya existente.
- La solución no debe ser una sindicación de bienes raíces.
- Los equipos que posean algún integrante que sea juez o parte del comité organizador y/o evaluador del programa Innovation Challenge.
- Las soluciones que atenten contra alguna persona, grupo de personas o institución.
- Los equipos que no cumplan con las entregas en los plazos y formas requeridos por la organización.
- Los equipos cuyos integrantes agredan física o verbalmente a otra persona involucrada en el concurso, ya sean otros equipos o miembros del comité organizador.
- Los equipos cuyos integrantes transgredan normas legales, reglamentarias y/o éticas.

5. Criterios de evaluación

5.1. Criterios de evaluación generales:

Los jurados evaluarán los proyectos en las diversas actividades durante el desarrollo del programa, tales como: hackathon, final local y en la final interuniversitaria. Cada miembro del jurado calificará del 1 al 4 las propuestas finales en base a cada uno de los siguientes criterios:

- Innovación y creatividad
- Análisis y uso de la información
- Calidad de la presentación
- Sostenibilidad de la propuesta

5.2. Presentación de las propuestas:

Las propuestas de solución se irán trabajando progresivamente en los talleres y se presentarán en distintos momentos de los programas, los cuales son descritos a continuación:

- ***Hackathon***: se avanzará y afinará la solución del reto con ayuda de mentores. La hackathon será una semifinal por lo que al término de esta, los equipos realizarán un

pitch de 3 minutos frente a un jurado, quien determinará qué equipos pasarán a las Final.

- **Final local:** Participan los equipos que pasaron de la semifinal (hackathon). Se realizará el pitch de 3 minutos de exposición y 3 minutos de preguntas del jurado. A esta etapa se debe llegar con un prototipo que represente a la solución planteada al desafío escogido por el equipo.
- **Final internuniversitaria:** participan los dos equipos ganadores de cada institución. El tiempo de pitch es de 3 minutos y el de preguntas, de igual forma.

6. Consultas

Escríbenos a: ic@e-quipu.pe

7. Preguntas frecuentes

- **¿Cómo puedo participar?**
Para participar solo debes ingresar a e-quipu.pe/ic2019 e inscribirte en el formulario correspondiente a tu institución, escoge el reto con el que trabajarás y participa de los talleres.
- **¿Quiénes pueden participar?**
Alumnos de todas las facultades del centro de estudios en que cual se realizará el Innovation Challenge 2019.
- **¿Cómo se formarán los equipos?**
Los equipos serán multidisciplinarios y se formarán en los talleres introductorios a través de dinámicas y por criterio del coordinador de tu centro de estudios teniendo en cuenta tu perfil y el de tus compañeros.
- **¿Qué es un equipo multidisciplinario?**
Es aquel que está formado por un grupo de alumnos de diferentes disciplinas (carreras), donde cada uno cumple una determinada tarea dentro del equipo y se requiere del aporte de todos para obtener el logro de los objetivos comunes.
- **¿Quiénes plantearán los retos?**
Los desafíos serán presentados por organizaciones que lideren o inciden en ecosistemas organizacionales sobre temas relevantes para el desarrollo de la sociedad, estos serán muy variados con el objetivo de que todos puedan elegir un reto dentro de los propuestos y tengan una mayor diversidad al momento de escoger.
- **¿Qué tipos de retos son?**
Los retos están enfocados en la realidad diaria, básicamente en los sectores de: educación, deporte, salud, gastronomía, entre otros.
- **¿Es necesario que escoja un reto en la primera fase?**
Sí, porque en cada taller deberás trabajar el reto que elegiste y dependiendo de éste, la institución o empresa que lo propuso proporcionará información adicional para su resolución.

- **¿Puedo escoger varios retos?**

No, ya que es indispensable que todos los miembros del equipo se mantengan enfocados en el desarrollo de una única solución.

- **¿Cómo elijo mi reto?**

La lista de desafíos estará disponible luego de la Presentación de retos; deberás escoger una y se lo comunicarás al coordinador de tu sede.

- **¿Es necesario que todos los integrantes de mi equipo asistan a todos los talleres?**

Lo ideal es que todos los miembros del equipo participen de los talleres, pero se entiende que por diversas complicaciones esto quizás no sea posible; sin embargo es *obligatorio* que por lo menos un miembro representante del equipo asista a todos los talleres.

- **¿Cuál es la diferencia entre la Final Local y la Final Interuniversitaria?**

La Final local se desarrolla con los proyectos de tu institución y los dos primeros lugares participarán de la Final Interuniversitaria, la misma que reúne a los ganadores de otras instituciones.