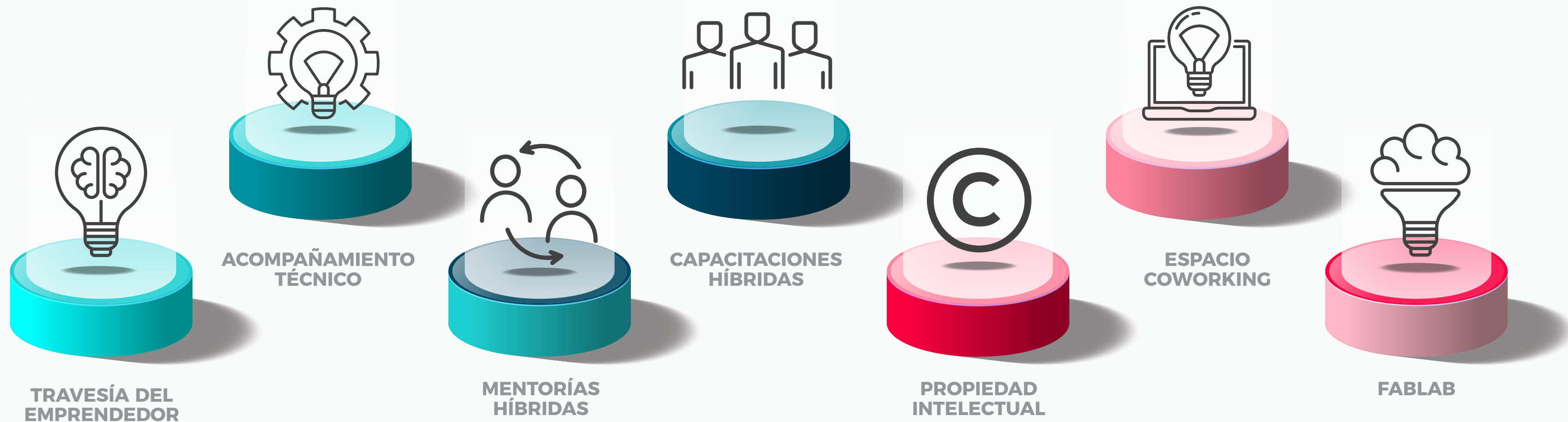




UNIDAD DE INNOVACIÓN SOCIAL, TRANSFERENCIA TECNOLÓGICA Y EMPRENDIMIENTO
“INNOVA UTM”

La Incubadora Empresarial promueve mecanismos de consolidación orientados a la formación, y apoyo por redes de contacto; producto de las sinergias estratégicas que se emplean durante la gestación, estructura y consolidación de ideas emprendedoras e innovadoras de la comunidad universitaria y general.





TRAVESÍA DEL EMPRENDEDOR

En este proceso se brinda acompañamiento y apoyo acerca de las inquietudes y/o dificultades que surgen en la fase más temprana (gestación de la idea de negocio), a fin de desarrollar un proyecto sostenible.

ETAPAS DE INCUBACIÓN

Etapas de Inducción: “Generando Ideas”

Reseña: El emprendedor formula y valida el potencial de la idea u oportunidad destacada.

Módulos: Actitud Emprendedora/Design Thinking (Diseño del Pensamiento) / Arma tu Canva/ Elevator Pitch.

Duración: 2 meses; comprendidos en: la socialización a los emprendedores para el ingreso a la incubadora, realización de talleres prácticos y la presentación de las iniciativas de negocio a través de un PITCH frente al staff de mentores de la Incubadora Empresarial.

Resultado: Presentación del Modelo de Negocios CANVAS.

*Al concluir estas actividades, recibirás un certificado de aprobación y avanzarás en tu travesía al pasar a la Etapa de Pre Incubación.

Etapas de Pre Incubación: “Senderos de Aprendizaje”

Reseña: El emprendedor recibirá talleres prácticos junto a mentorías personalizadas en áreas de gestión técnica y financiera.

Módulos: Gestión Estratégica/ Gestión de Personas / Gestión Operativa/ Gestión de Marketing/ Gestión Financiera.

Duración: 6 meses.

Resultado: Presentación de un plan de negocio como documento de evaluación técnica y/o financiera por agentes de capital

*Al concluir estas actividades, recibirás un certificado de aprobación y avanzarás en tu travesía al pasar a la Etapa de Incubación.

Etapas de Incubación: “Consolidación del Creyente”

Reseña: El emprendedor gestiona redes y busca capital para producir o expandir su actividad económica.

Proceso: Desarrollo de habilidades blandas/ Acompañamiento en proceso/ tutorías especializadas/ Acceso a servicios/Networking.

Duración: 3 meses.

Resultado: El emprendedor consolida su emprendimiento, a través de asistencia técnica y personalizada en la tramitología y funcionalidad del modelo de negocio.

*Al concluir estas actividades, recibirás un certificado de aprobación y avanzarás en tu travesía al pasar a la Etapa de Incubación.

Etapas de Post Incubación: “Hacia las Grandes Ligas”

Reseña: El emprendedor es capaz de generar total independencia en la administración y operatividad del negocio.

Proceso: Seguimiento y Evaluación/ Asesoría especializada para la diversificación de productos o servicios / Acceso a Servicios/Networking.

Duración: 6 meses.

Resultado: Posicionamiento en el mercado y genera retornos económicos.

Registro de formulario para incubadora empresarial: <https://bit.ly/3Chs8rN>



ACOMPañAMIENTO TÉCNICO

Se brinda asistencia y asesoramiento en la tramitología de la estructura del emprendimiento para continuar con la formalización de los procesos.

Asesoría para la gestión de Registro Único de MiPymes.

Asesoría para solicitud de permiso de funcionamiento.

Asesoría para la gestión de TOKEN VUE.

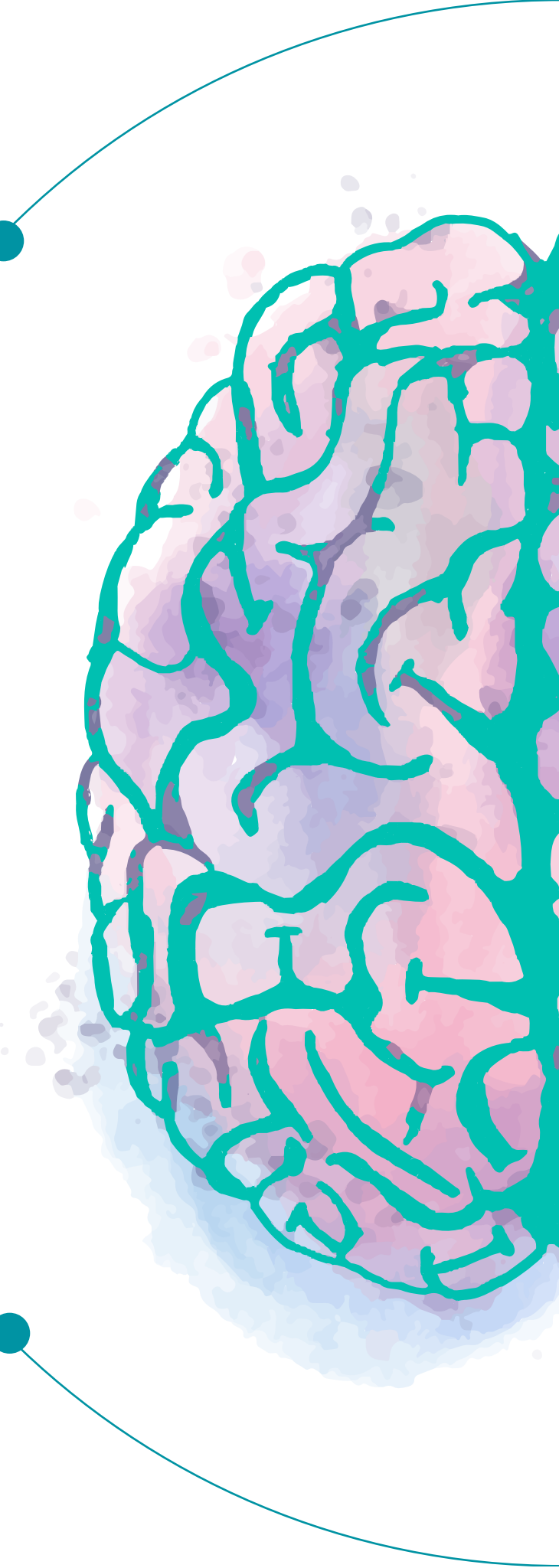
Direccionamiento de laboratorios certificados por la SAE.

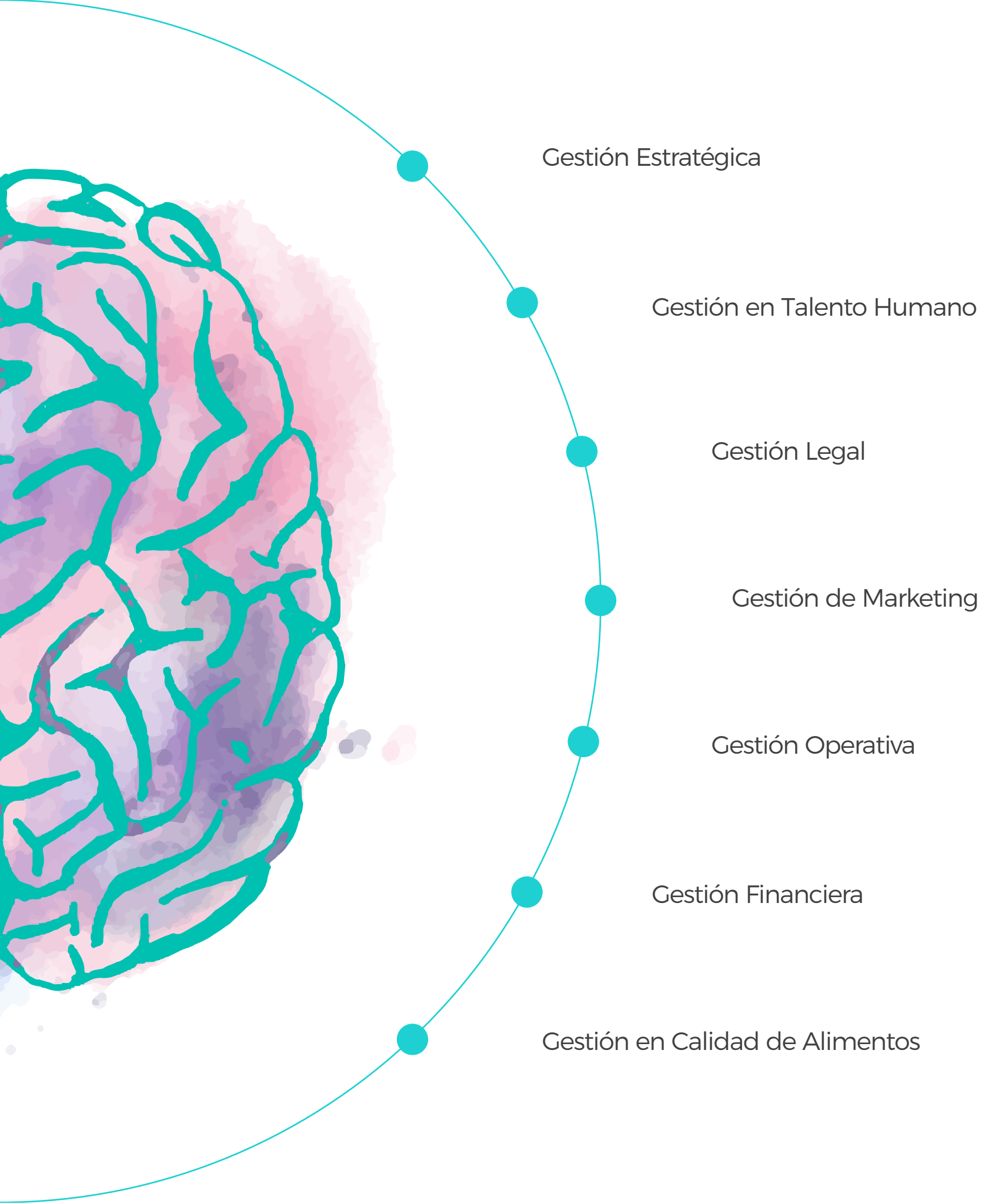
Asesoría en tramitología previo a la obtención de Notificación Sanitaria.

Asesoría para la gestión de obtención de Código de Barras.

Asesoría para la gestión de códigos SKU (productos bebidas alcohólicas).

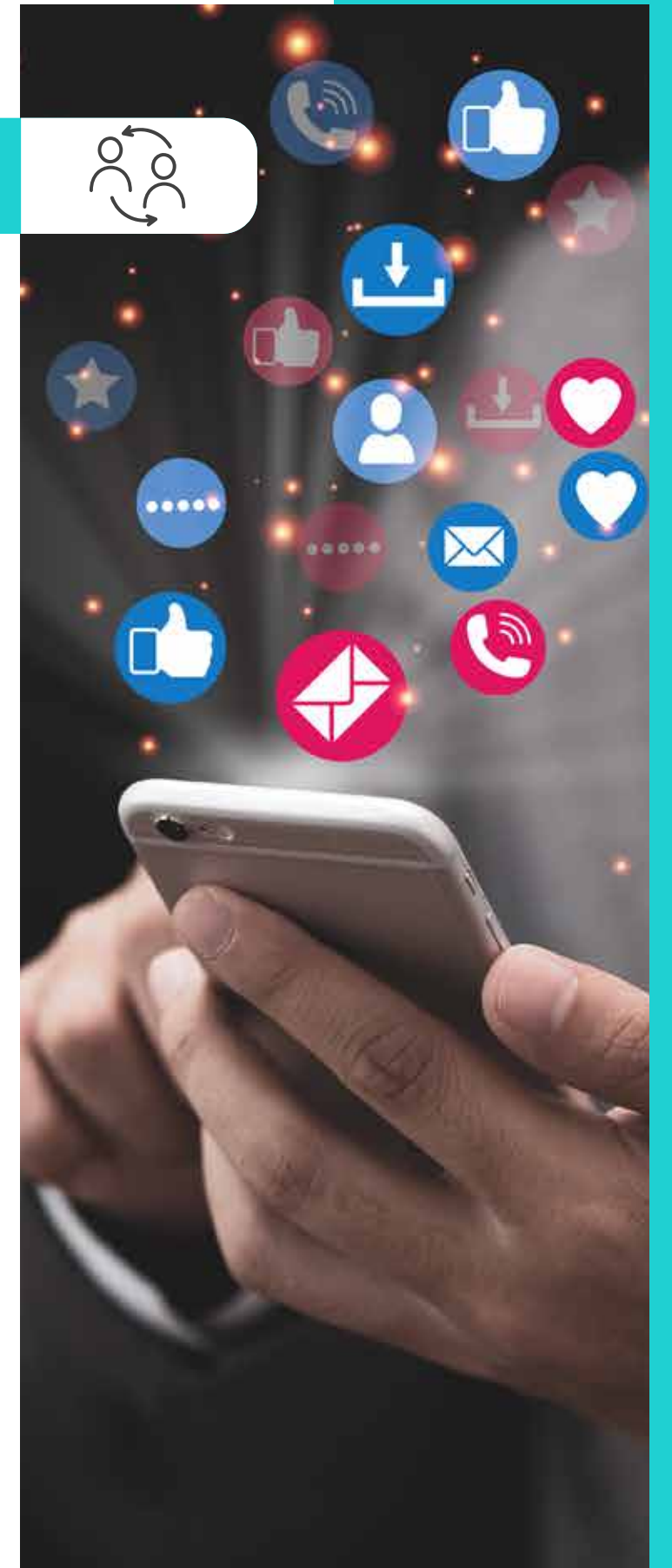
Asesoría en creación de casillero virtual y búsqueda fonética.





MENTORÍAS HÍBRIDAS

Se brindan talleres personalizados para fortalecer procesos en la gestación, estructura y consolidación de emprendimientos, realizadas en aulas y/o sesiones en modalidad virtual de manera dinámica por parte de nuestro equipo de mentores en las áreas de:





CAPACITACIONES HÍBRIDAS

Se brindan capacitaciones continuas para fortalecer conocimientos y habilidades de los emprendedores, realizadas en aulas y/o sesiones en modalidad virtual de manera dinámica por parte de nuestro equipo de mentores y/o aliados estratégicos.



Innovación



Emprendimiento



Plan de Negocios



Comercio Justo



Design Thinking



Técnicas de Comunicación





PROPIEDAD INTELECTUAL



El espacio de transferencia de tecnologías, como gestor de conocimiento en actividades de la Propiedad Intelectual y apoyo institucional dentro de la comunidad universitaria para desarrollar licenciamiento de tecnologías de los proyectos I+D+i+e.

MARCAS

El acompañamiento técnico se direcciona en el manejo y registro de información en el Servicio Nacional de Derechos Intelectuales; tanto en la creación de casillero virtual, búsqueda fonética y registro del signo distintivo:

Una marca es un signo que distingue un servicio o producto de otros de su misma clase o ramo en el mercado. Puede estar representada por una palabra, números, un símbolo, un logotipo, un diseño, un sonido, un olor, la textura, o una combinación de estos. Para efectos del registro de marcas deben distinguirse los tipos y las clases de marcas.

TIPOS DE MARCA

Marca de certificación

Aquel signo destinado a ser aplicado a productos o servicios cuya calidad u otras características han cumplido los requisitos que existe para obtener tal certificación.

Marca colectiva

Signo adoptado por una asociación de productores, fabricantes, prestadores de servicio, organizaciones o grupo de personas legalmente establecidas que sirve para distinguir los productos o servicios producidos o prestados por los miembros de la asociación.

Marca tridimensional

Aquel signo que ocupa en sí mismo un espacio determinado (alto, ancho y profundo).

Nombre Comercial

Signo o denominación que identifica un negocio o actividad económica de una persona natural o jurídica. Dicha actividad se ve representada por un local comercial.

Lema Comercial

Es la frase publicitaria que acompaña a una marca.

Denominación de Origen

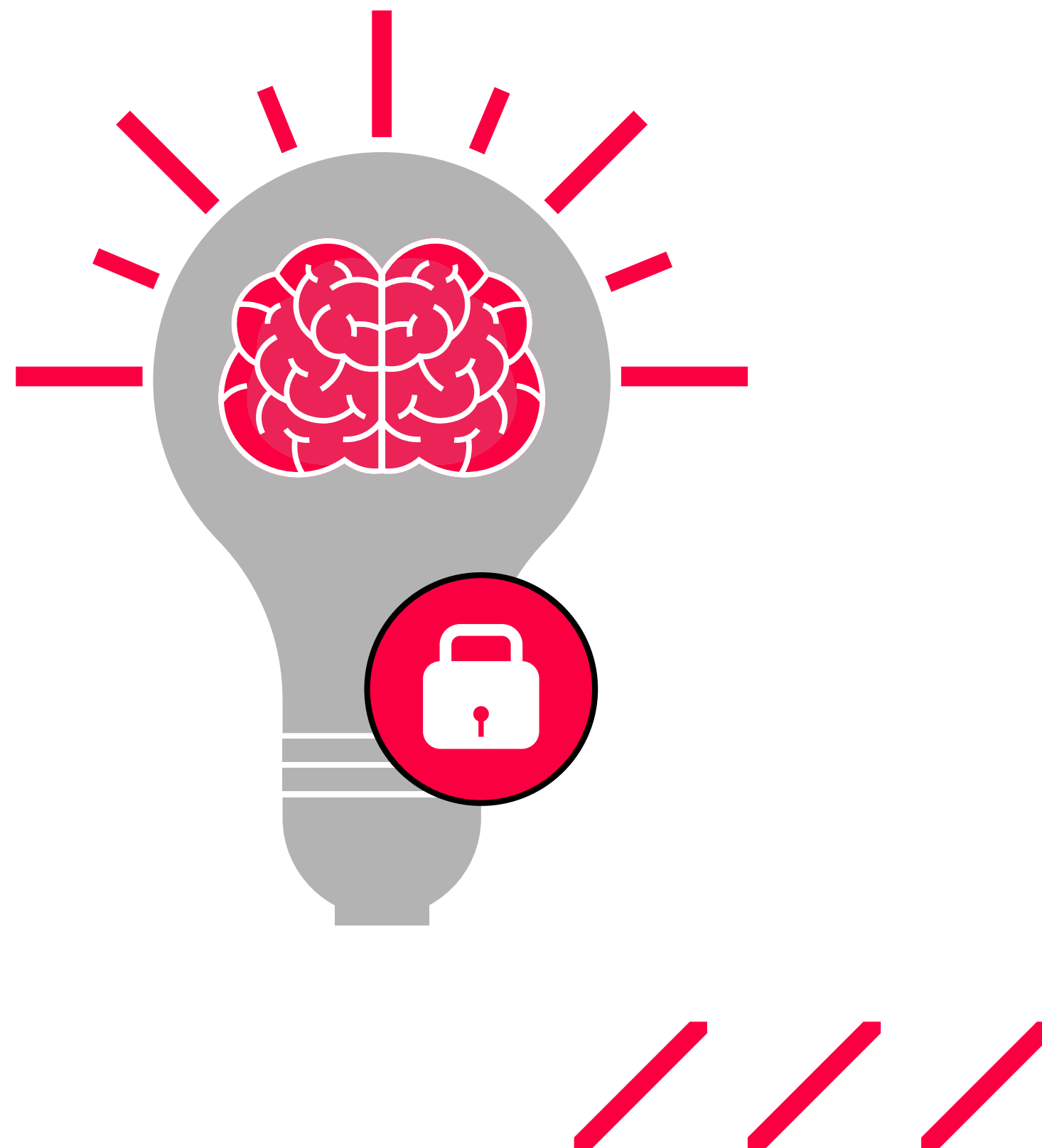
Es aquel signo que identifica un producto proveniente de determinada región, y que reúne requisitos específicos como factores humanos y naturales.



PATENTES

Se brinda asesoramiento en la revisión de invenciones, modelo de utilidad y derechos de autor para el registro y protección de prototipos en la plataforma del Servicio Nacional de Derechos Informáticos, a fin de que se proporcione derechos exclusivos que permitan utilizar y explotar dicha patente e impedir que terceros la usen sin dicho consentimiento.

- ▶ Capacitar sobre acceso a la información tecnológica y de propiedad intelectual.
- ▶ Formación para la búsqueda en bases de datos.
- ▶ Búsquedas específicas (novedad, estado de la técnica e infracciones).
- ▶ Análisis de la tecnología y de las actividades de los competidores.
- ▶ Brindar información básica sobre gestión de estrategias de propiedad intelectual.
- ▶ Información básica sobre la comercialización y marketing de tecnología.
- ▶ Asesorar y dar acompañamiento técnico en la presentación de solicitudes de patentes y propiedad intelectual.





Patente de Invención

Una patente es un derecho exclusivo que concede el Estado para la protección de una invención, la que proporciona derechos exclusivos que permitirán utilizar y explotar su invención e impedir que terceros la utilicen sin su consentimiento. Si opta por no explotar la patente, puede venderla o ceder los derechos a otra empresa para que la comercialice bajo licencia. Se pueden patentar todas las invenciones, sean de producto o de procedimiento, en todos los campos de la tecnología, siempre que sean nuevas, tengan nivel inventivo y sean susceptibles de aplicación industrial.

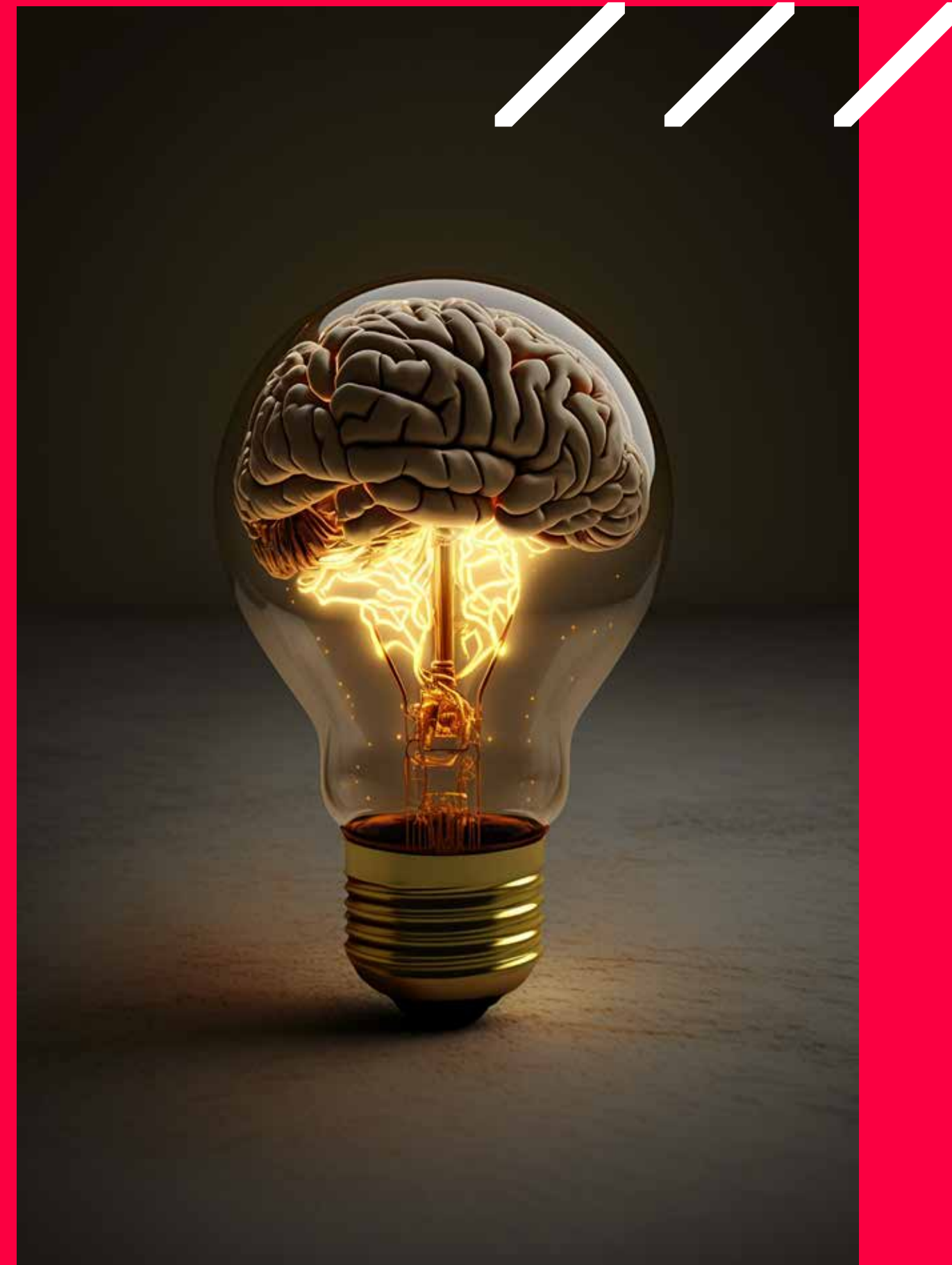
Modelo de utilidad

Son títulos de propiedad industrial que, al igual que las patentes, protegen invenciones, de menor complejidad técnica. Se considera modelo de utilidad, a toda nueva forma, configuración o disposición de elementos, de algún artefacto, herramienta, instrumento, mecanismo u otro objeto o de alguna parte del mismo, que permita un mejor o diferente funcionamiento, utilización o fabricación del objeto que le incorpore o que le proporcione alguna utilidad, ventaja o efecto técnico que antes no tenía.

Diseño industrial

Se considera como diseño industrial la apariencia particular de un producto que resulte de cualquier reunión de líneas o combinación de colores, o de cualquier forma externa bidimensional o tridimensional, línea, contorno, configuración, textura o material, sin que cambie el destino o finalidad de dicho producto.

Fuente: Servicio Nacional de Derechos Intelectuales





DERECHOS DE AUTOR

Se encarga de proteger los derechos de los creadores sobre las obras, sean estas literarias o artísticas, esto incluye: libros, textos de investigación, software, folletos, discursos, conferencias, composiciones musicales, coreografías, obras de teatro, obras audiovisuales, esculturas, dibujos, grabados, litografías, historietas, comics, planos, maquetas, mapas, fotografías y videojuegos.

La protección del régimen de derecho de autor se basa en la potestad de autorizar o prohibir el uso de la obra por parte del autor o el titular según corresponda, los principales derechos morales y patrimoniales son:





Derechos Morales

Es el derecho que la persona posee por el sólo hecho de ser el autor de la obra ya que nace con la creación de la misma. Tienen carácter absoluto es inalienable, ya que no se pueden transmitir por actos inter vivo, irrenunciables e imprescriptible.

Divulgación o no de la obra: En virtud de la misma el autor autoriza la puesta a disposición del público de su obra, así como el modo en que la hará de conocimiento público, sea anónima, bajo pseudónimo o con su nombre. De la misma se deriva el derecho al inédito y el derecho a no divulgar

1

2

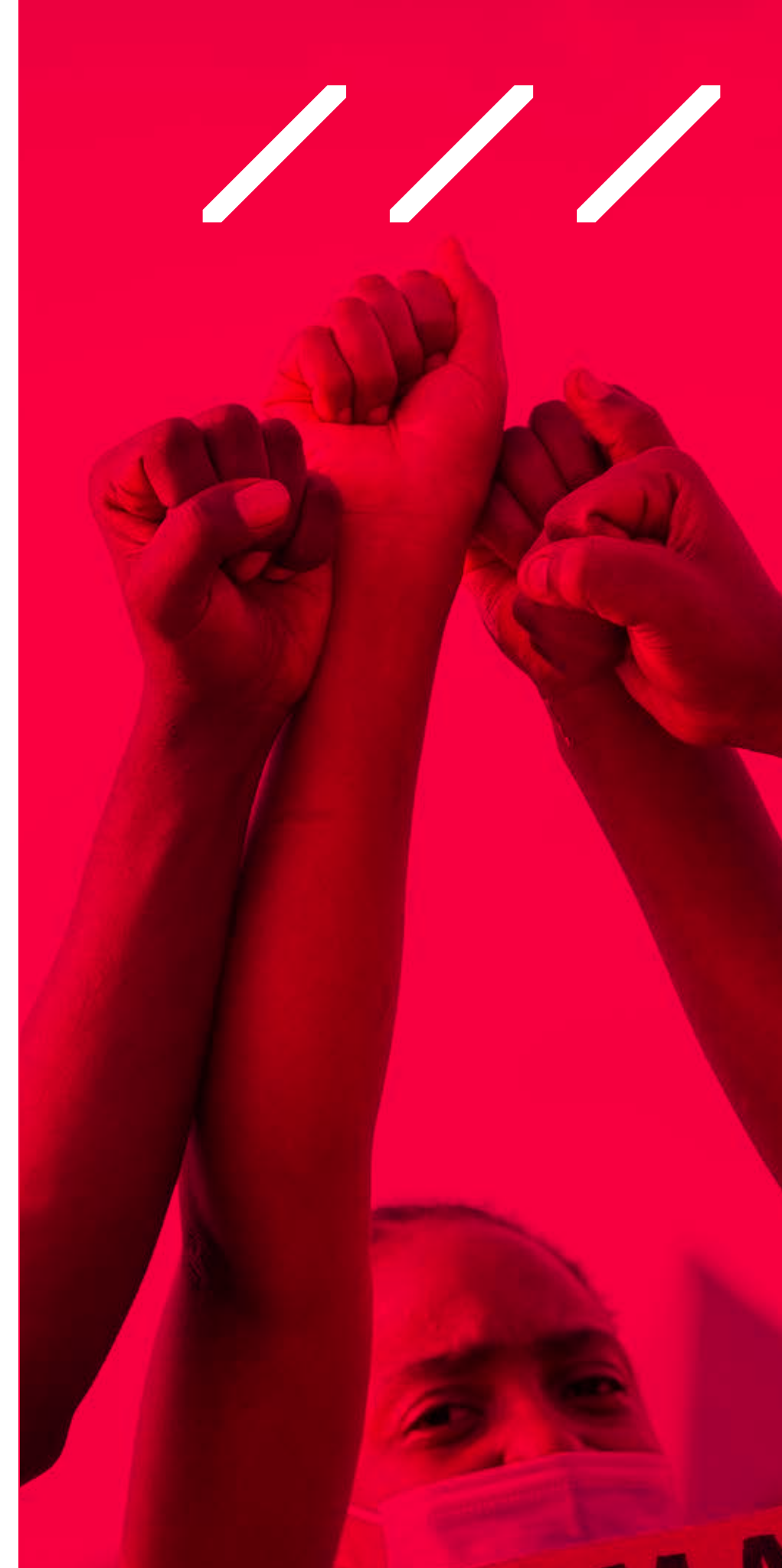
Mantener la integridad de la obra: El autor se puede oponer a cualquier modificación, variación o tergiversación hecha a su obra por terceros sin su consentimiento

3

4

Exigir el reconocimiento de la paternidad de la obra: Facultad que implica que pueda exigir el reconocimiento de su calidad de autor cada vez que se comunique al público su obra.

Derecho de arrepentimiento o retracto: El autor puede retirar de circulación los ejemplares de sus obras que se hayan puesto a disposición del público, debiendo indemnizar por daños y perjuicios a los terceros utilizadores de la misma.





Derechos Patrimoniales

Permite al autor explotar de manera exclusiva su obra o de autorizar que otros lo hagan. Los derechos patrimoniales son:

- La reproducción de la obra por cualquier forma o procedimiento;
- La comunicación pública de la obra por cualquier medio que sirva para difundir las palabras, los signos, los sonidos o las imágenes;
- La distribución pública de ejemplares o copias de la obra mediante la venta, arrendamiento o alquiler;
- La importación de copias;
- La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación de la obra; y,
- La puesta a disposición del público de sus obras.





OBTENCIONES VEGETALES

Es una forma de propiedad intelectual que se confiere a la persona que ha creado, descubierto y/o desarrollado, una variedad vegetal. También se incluye dentro de esta área la biodiversidad y los saberes ancestrales.

Los conocimientos tradicionales son todos aquellos conocimientos colectivos, tales como prácticas, métodos, experiencias, capacidades, signos y símbolos propios de pueblos, nacionalidades y comunidades que forman parte de su acervo cultural y han sido desarrollados, actualizados y transmitidos de generación en generación. Son conocimientos tradicionales, entre otros, los saberes ancestrales y locales, el componente intangible asociado a los recursos genéticos y las expresiones culturales tradicionales.

Pueden referirse a aspectos ecológicos, climáticos, agrícolas, medicinales, artísticos, artesanales, pesqueros, de caza, entre otros, mismos que han sido desarrollados a partir de la estrecha relación de los seres humanos con el territorio y la naturaleza.

Fuente: Servicio Nacional de Derechos Intelectuales

Registro de formulario para propiedad intelectual:
<https://bit.ly/3rjdABW>





COWORKING

INNOVA UTM ofrece cubículos para la organización de trabajos de los emprendedores; con acceso a internet, cafetería y ambiente climatizado.





FABLAB

Espacio de producción de objetos que agrupa máquinas controladas por ordenadores, capaces de fabricar casi cualquier cosa que imaginemos. Su particularidad reside en su tamaño y en su fuerte vinculación con la sociedad.

Impresoras 3D

Construcción del modelo mediante capas, proyectos a pequeña escala prototipos funcionales, maquetas y piezas de proyectos a gran escala

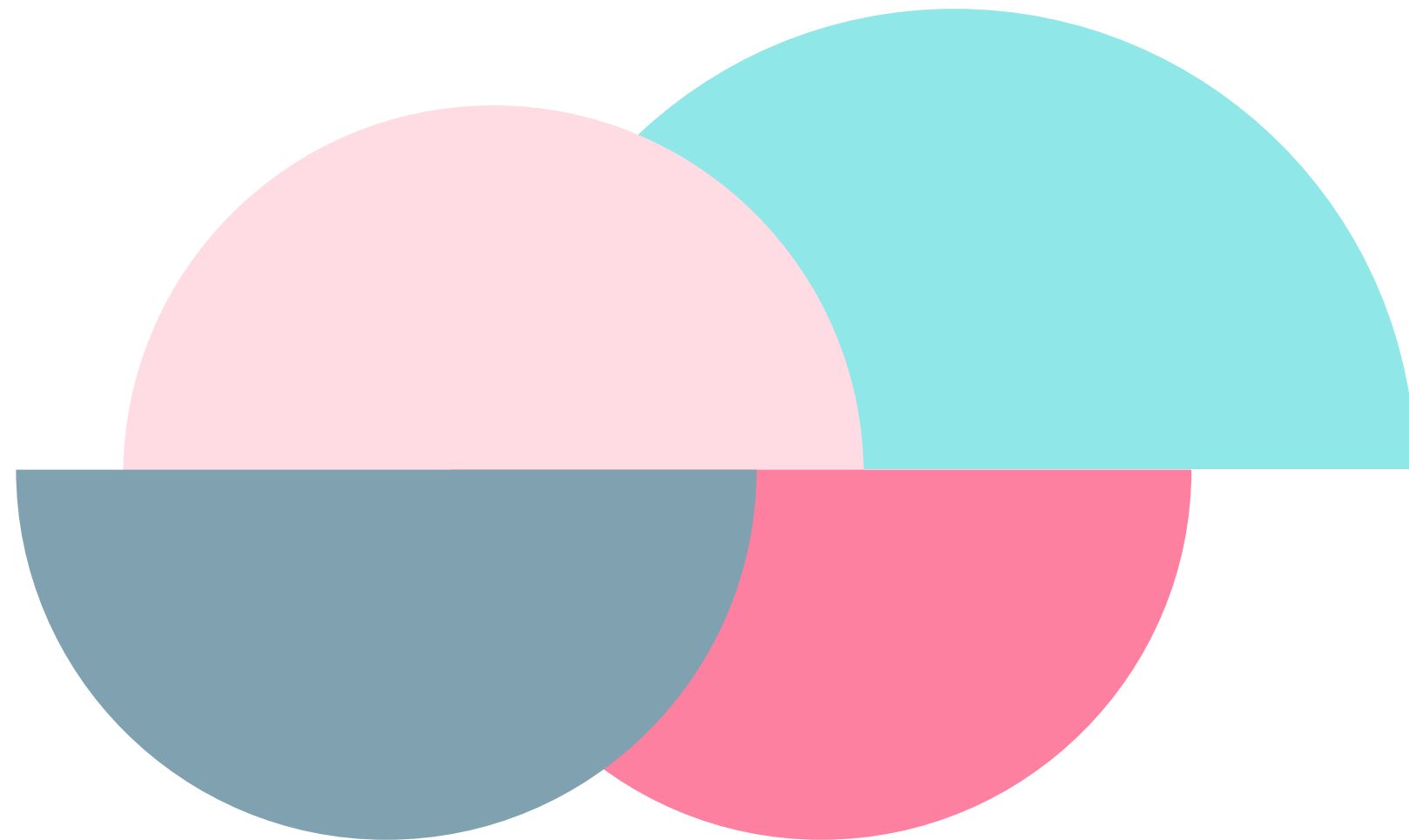
Cortadora Láser

Desarrollo de proyectos de pequeña y gran escala, construcción de maquetas y muebles, madera para estructuras, etc.

Realidad virtual

Entorno de escenas y objetos de apariencia real, generado mediante tecnología informática que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él.





UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
MANABÍ
Fundada en 1952



0968985304



emprendimiento@utm.edu.ec



<https://utm.edu.ec/emprendimiento>



Facultad de Ciencias Administrativas,
Edificio de Administración Aula 208
(primer piso alto)