

4TA. FERIA DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACION SOCIAL 2024

Evaluación en línea

INFORMACIÓN GENERAL PARA LOS INTEGRANTES DE LOS PROYECTOS

- La evaluación en línea está ponderada en 100%. Se integra con: **30% prototipo** y **70%** la calidad de la explicación del proyecto con el **video pitch**.
- Cada proyecto será calificado en línea por 1 evaluador externo, llenando la rúbrica correspondiente.
- **Herramienta:** Plataforma virtual de la Incubadora de Empresas Círculo de Innovación
- **Evaluación en línea:** 24 y 25 de julio del 2024
- **Publicación de resultados:** 29 de julio del 2024

RECOMENDACIONES PARA EL PITCH

El video Pitch es un video en donde el emprendedor y su equipo de trabajo describen de forma sintetizada, clara y convincente el proyecto, sus alcances, beneficios, impactos y avances realizados.

- Duración: **4 minutos**
- Cierre de la convocatoria: **23 de julio 2024**
- Una vez elaborado el video deberá subirse a alguna plataforma y generar el enlace, el cual compartirán en la Plataforma Virtual para su evaluación.
- Graba tu video en un lugar libre de ruido o sonidos ambientales.
- En caso de que quieras hacerlo en exteriores, utiliza un micrófono para mantener la calidad del audio.
- Si lo haces en lugares cerrados, cerciórate que la voz sea clara y entendible.
- Hacer la revisión antes de enviarlo a efecto de asegurarte que se puede acceder sin problema y cualquiera que tenga el enlace lo pueda ver; el audio se debe escuchar correctamente.
- Prueba el enlace generado para ver que funciona de manera correcta.
- Si tu video está musicalizado, asegúrate que la música no esté más alta que lo que dicen los participantes.

Para la exposición del video pitch te puedes basar en el modelo CANVAS y deberá contener lo siguiente:

- Descripción general del proyecto
- Detección de necesidad, problemática y demanda

- Propuesta de Valor del producto o servicio
- Identificación del segmento del mercado
- Estrategia de distribución y difusión (publicidad)
- Actividades Claves
- Recursos Claves
- Asociaciones Claves
- Inversión inicial, viabilidad del proyecto

PREMIACIÓN

Evento presencial de exposición de los proyectos ganadores en cada una de las categorías participantes: **31 de julio 2024**

Lugar: **Área de usos múltiples planta alta Rectoría**

Exposición de los proyectos ganadores de cada categoría: **9:00 a 12:00 hrs.**

REGLAMENTO PARA EXPOSITORES.

Su aplicación es obligatoria para todos los expositores. Es responsabilidad de cada equipo velar por su cumplimiento y difusión. Para prevenir situaciones adversas y optimizar el tiempo de exposición de los proyectos.

- Disposiciones Generales.

Inicio de montaje: Montar su stand a partir de las **9:00** am del **31 de julio** del 2024.

Cada equipo será responsable de salvaguardar los bienes que intervengan en su exposición.

Cada equipo llevará sus extensiones si así lo requiere.

Cada equipo llevará dos mesas para colocar lo que necesite para la exposición (lap, proyector, carteles, prototipo etc.) al termino del evento las mesas las regresarán a su lugar de origen.

La basura generada es su responsabilidad por lo que terminado el evento hay que dejarlo como lo encontró.

Para efectos de esta convocatoria un proyecto emprendedor es:

“Toda iniciativa que cubre una necesidad económica y/o social que se encuentre en fase de desarrollo y/o planeación, prueba piloto con cierto avance en su estandarización.

Los Proyectos se clasifican en cuatro categorías:

a. Proyectos Sociales: Son todos aquellos proyectos que contribuyan al desarrollo social y económico de grupos o regiones en situación de vulnerabilidad o exclusión social con un modelo de negocio económicamente autosustentable.

b. Emprendimiento Tecnológico: Son todos aquellos proyectos basados en conocimientos técnicos y científicos que producen bienes y servicios. Preferentemente con base en el desarrollo de su idea en IoT's (Internet de las cosas), computación de la nube, inteligencia artificial, la integración de los datos y los avances tecnológicos de los sistemas de producción y fabricación, (Industria 4.0.).

c. Innovación en productos y servicios: Son todas aquellas innovaciones en procesos, productos y servicios tradicionales que generan mejoras sustanciales haciendo eficientes los procesos y resultados.

d. Energías limpias y sustentabilidad ambiental: Se refiere a proyectos enfocados a la generación y aplicación de energía renovable, proyectos de sustentabilidad considerando un modelo de negocio económicamente sustentable.

Grado de Innovación. Justificación del grado de innovación del proyecto

ATENTAMENTE

Dra. Claudia Araceli Madariaga Aguilar
INCUBADORA DE EMPRESAS CÍRCULO DE INNOVACIÓN
Edificio Biblioteca Planta Alta