

BASES



1. PRESENTACIÓN

EMPRENDE TECH-USS – The Challenge es una iniciativa educativa organizada por la **Universidad Señor de Sipán (USS)**, dirigida a estudiantes de nivel secundaria, que tiene como finalidad brindar una experiencia formativa práctica y retadora, orientada al desarrollo de proyectos creativos desde la identificación de un problema hasta la presentación final ante un jurado calificador.

El Challenge se desarrolla durante el año académico bajo metodología de acompañamiento progresivo, mentorías especializadas y seguimiento continuo, culminando en un **Pitch Final presencial**.

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Denominación

El presente Challenge se denomina **EMPRENDE TECH-USS**, en adelante *el Challenge*.

Artículo 2. Entidad organizadora

El Challenge es organizado por los Centros Empresariales de la **Universidad Señor de Sipán (USS)**: Centro de Idiomas, Centro de Informática y el Centro de Emprendimiento y Producción.

Artículo 3. Finalidad

El Challenge tiene como finalidad brindar a estudiantes de nivel secundaria una experiencia educativa práctica y formativa, orientada al desarrollo de proyectos creativos desde la identificación de un problema hasta la presentación final ante un jurado calificador.

CAPÍTULO II

OBJETIVOS DEL CHALLENGE

Artículo 4. Objetivo general

Promover el desarrollo de capacidades creativas, colaborativas y comunicativas en estudiantes de nivel secundaria mediante la participación en un Challenge educativo anual.

Artículo 5. Objetivos específicos

- a) Fomentar el trabajo en equipo y la iniciativa estudiantil.
- b) Guiar la construcción de prototipos como respuesta a problemas reales.
- c) Fortalecer la comunicación oral mediante presentaciones estructuradas.
- d) Vincular a las instituciones educativas con la USS.

CAPÍTULO III

EL RETO DEL CHALLENGE

Artículo 6. Reto general

El reto del Challenge EMPRENDE TECH-USS consiste en: Desarrollar una solución tecnológica innovadora que resuelva un problema real, con una propuesta de valor clara, comunicada en inglés y defendida en español ante un jurado.

Artículo 7. Líneas de desarrollo

Los proyectos deberán enmarcarse en al menos una de las siguientes líneas:

- a) Tecnología para la educación.
- b) Tecnología para la sostenibilidad.
- c) Tecnología para la inclusión social.
- d) Tecnología para jóvenes y estudiantes.

CAPÍTULO IV

PARTICIPANTES

Artículo 8. Instituciones participantes

Podrán participar instituciones educativas públicas y privadas que brinden educación secundaria.

Artículo 9. Equipos participantes

Cada institución educativa deberá inscribir un **mínimo de tres (3) equipos**, conformados por entre **tres (3) y cinco (5) estudiantes** cada uno.

Artículo 10. Tutor acompañante

Cada institución educativa designará un **docente tutor acompañante**, quien será responsable del seguimiento y coordinación con el equipo de los Centros Empresariales de la USS.

CAPÍTULO V

INSCRIPCIÓN

Artículo 11. Periodo de inscripción

El registro de participantes se realizará del **16 de febrero al 1 de abril**, a través del formulario oficial habilitado por los organizadores, link de registro => <https://forms.gle/D82vSQPiG5YrdnJt6>

Artículo 12. Validación de inscripción

La inscripción será considerada válida únicamente cuando sea confirmada por el equipo organizador del challenge.

Artículo 13. Carácter de la participación

La participación en el Challenge es gratuita, salvo disposición institucional expresa en contrario.

Artículo 14: Autorización y protección de menores

La participación de estudiantes menores de edad requiere la autorización expresa de sus padres o apoderados, la cual será gestionada por la institución educativa participante. La USS velará por el adecuado uso de la información, imagen y participación de los estudiantes, conforme a la normativa vigente.

Artículo 15: Certificación Google Nivel 1

Las instituciones educativas participantes tendrán derecho a que sus docentes accedan al taller de certificación Google Nivel 1, el cual tiene un valor de 100 soles. La fecha de realización del taller será coordinada previamente con cada institución educativa.

CAPÍTULO VI

DESARROLLO DEL CHALLENGE

Artículo 16. Modalidad

El Challenge se desarrolla bajo una modalidad de acompañamiento formativo, con actividades virtuales y/o presenciales.

Artículo 17. Compromisos de los participantes

Los participantes se comprometen a:

- a) Cumplir con el cronograma oficial establecido.
- b) Participar activamente en las sesiones formativas y mentorías.
- c) Desarrollar un proyecto original y auténtico.
- d) Mantener una conducta ética, respetuosa y colaborativa.

Artículo 18: Canales oficiales de comunicación

Toda comunicación oficial del Challenge EMPRENDE TECH-USS se realizará a través de los canales institucionales de la Universidad Señor de Sipán. Los participantes se comprometen a informarse por estos medios y a respetar las indicaciones comunicadas por la organización.

CAPÍTULO VII

ENTREGABLES

Artículo 19. Entregables obligatorios

Cada equipo deberá presentar, como mínimo:

- a) Documento de definición del problema y la solución (formatos establecidos).
- b) Prototipo desarrollado o representativo.
- c) Material digital de apoyo.

- d) Video final en idioma inglés.
- e) Presentación para el Pitch Final.

CAPÍTULO VIII

EVALUACIÓN Y SELECCIÓN DE FINALISTAS

Artículo 20. Evaluación en etapa de comunicación

En el mes de octubre, los equipos deberán presentar un **video final en inglés**, con una duración máxima de **tres (3) minutos**, donde expongan el problema, la solución tecnológica y el prototipo desarrollado.

Artículo 21. Selección de finalistas

Con base en la evaluación de los videos, el jurado designado por la USS seleccionará a los equipos finalistas que accederán al Pitch Final.

Artículo 22: Criterios de desempate y descalificación

En caso de empate, el jurado priorizará los criterios de innovación y claridad de la propuesta de valor. Serán causales de descalificación el plagio, la falta de originalidad, el incumplimiento grave del cronograma o la vulneración de las normas éticas del Challenge.

CAPÍTULO IX

PITCH FINAL

Artículo 23. Presentación final

El Pitch Final se realizará el **13 de noviembre**, de manera presencial, ante un jurado calificador designado por el equipo organizador de la USS.

Artículo 24. Idioma y formato

La presentación del Pitch Final se realizará en **idioma español**, bajo el formato y tiempo que comunique la organización.

Artículo 25. Decisión del jurado

Las decisiones del jurado serán finales e inapelables.

CAPÍTULO X

PREMIOS

Artículo 26. Premios económicos

- **Primer puesto:** S/ 1,500 para el equipo y S/ 300 para el docente tutor.
- **Segundo puesto:** S/ 1,000 para el equipo y S/ 200 para el docente tutor.
- **Tercer puesto:** S/ 500 para el equipo y S/ 100 para el docente tutor.
- **Cuarto puesto:** S/ 300 para el equipo y S/ 100 para el docente tutor.

Artículo 27. Reconocimientos formativos adicionales

- Del primer al cuarto puesto: mentoría especializada por Incuba USS.
- Quinto puesto: mentoría especializada por Incuba USS.
- Primer puesto: becas para estudiar inglés básico en el Centro de Idiomas USS.
- Segundo puesto: medias becas para estudiar inglés básico en el Centro de Idiomas USS.
- Primer y segundo puesto: el tutor obtiene un voucher para certificación Microsoft Office.
- Del primer al quinto puesto: beca para certificación TOEIC para los docentes de las Instituciones educativas participantes.

Artículo 28. Constancias

Todos los estudiantes participantes recibirán constancia de participación. Las instituciones educativas recibirán un certificado de reconocimiento institucional.

CAPÍTULO XI

PROPIEDAD INTELECTUAL Y USO DE CONTENIDOS

Artículo 29. Propiedad intelectual y uso de contenidos

Los proyectos desarrollados en el marco del Challenge EMPRENDE TECH-USS son de autoría de los equipos participantes. No obstante, los participantes autorizan a la Universidad Señor de Sipán a utilizar, reproducir y difundir, con fines académicos, educativos y de difusión institucional, los materiales generados (videos, presentaciones, imágenes y descripciones de proyectos), sin fines comerciales y respetando la autoría correspondiente.

Artículo 30. Uso de herramientas digitales e inteligencia artificial

El uso de herramientas digitales e inteligencia artificial está permitido como apoyo al proceso creativo y de desarrollo del proyecto. No obstante, los equipos deberán garantizar la originalidad de sus propuestas y serán responsables del contenido presentado. El uso de herramientas de IA no sustituye el trabajo creativo ni la comprensión del problema por parte del equipo.

CAPÍTULO XII

DISPOSICIONES FINALES

Artículo 31. Modificaciones

Los Centros Empresariales de la USS se reservan el derecho de realizar ajustes operativos al Challenge, los cuales serán comunicados oportunamente.

Artículo 32. Aceptación de las bases

La participación en EMPRENDE TECH-USS – THE CHALLENGE implica la aceptación total de las presentes bases.

Artículo 33. Casos no previstos

Los casos no contemplados en el presente documento serán resueltos por el equipo organizador de la Universidad Señor de Sipán.

ANEXOS

ANEXO 1. AUTORIZACIÓN DE PADRES O APODERADOS

Yo, _____, identificado(a) con DNI N° _____, en calidad de padre/madre/apoderado legal del estudiante:

Nombre del estudiante: _____

Autorizo su participación en el Challenge Emprende Tech – USS, así como el uso de su imagen, voz y material audiovisual generado durante el evento con fines académicos y de difusión institucional de la Universidad Señor de Sipán.

Declaro conocer y aceptar las bases del Challenge.

Lugar y fecha: _____

Nombre y Apellidos de padre/madre/apoderado

DNI: _____