

UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



15

CONCURSO de
CREATIVIDAD
e
INNOVACIÓN

Convocatoria

28 DE ABRIL 2020



Campus Irapuato-Salamanca

VIDA UG
Ecosistema

www.ugto.mx/vidaug

La Universidad de Guanajuato
a través del Ecosistema VIDA UG

"CONVOCA"

a

La Comunidad Estudiantil de la Universidad de Guanajuato al:

"15º Concurso de Creatividad e Innovación 2020"

OBJETIVO GENERAL:

Promover, impulsar y desarrollar la creatividad, la innovación y el espíritu emprendedor en el estudiantado de la Universidad de Guanajuato, a través de iniciativas que permitan generar networking y proyectos **Sociales, Empresariales, Tecnologías de la Información e Invencciones, derivados de los sectores: Tecnológico, Industrial, Ambiental, Energético, Sustentable, Alimenticio, Seguridad Pública, de la Salud entre otros.** Con la finalidad de dar respuesta a las necesidades locales, regionales, nacionales e internacionales.

BASES:

PRIMERA. - Podrán participar estudiantes ordinarios inscritos en nivel medio superior y superior de la Universidad de Guanajuato, durante el periodo **enero-junio 2020**, o quienes estuvieron inscritos en el semestre inmediato anterior.


SEGUNDA. - Los proyectos podrán ser presentados en equipo o de manera individual. Los equipos podrán integrarse con un máximo de cuatro estudiantes inscritos, pudiendo ser de distintos programas educativos. En el caso de presentarse integrantes de diferentes niveles educativos, el Comité Organizador determinará el nivel en el que participarán. En caso de ser presentados en equipo se tendrá que elegir una persona como titular del proyecto.

TERCERA. - Una persona no podrá participar con más de un proyecto, ni ser integrante en otros proyectos.

CUARTA. - Estudiantes integrantes de los proyectos que pasen a la etapa de semifinal, tendrán que presentar el día del concurso **28 de abril del 2020**, su Credencial de Estudiante vigente o Identificación oficial.

QUINTA. - Estudiantes participantes podrán contar con la asesoría del personal docente y administrativo de la Universidad de Guanajuato y será su decisión si se incluyen en el registro, pudiendo considerar hasta dos personas asesorando cada proyecto.





SEXTA. - La persona titular del proyecto deberá registrar en la plataforma del Concurso de Creatividad e Innovación a todos los integrantes, así como a las personas que asesoran¹ el proyecto en caso de que aplique; de no hacerlo, quedarán automáticamente fuera del proyecto y no habrá rectificación posterior.

SÉPTIMA. - Estudiantes que pasen a la semifinal por categoría a presentar su proyecto en el 15^o Concurso de Creatividad e Innovación, deberán tomar los siguientes talleres de capacitación que se desarrollarán durante el mes de abril:

- Taller de Modelo de Negocios
- Taller Finanzas para Emprendedores
- Protección de Propiedad Intelectual
- Inducción a las Habilidades Directivas
- Taller de PITCH

El Comité Organizador comunicará vía correo electrónico las fechas y lugares de los mismos.

OCTAVA. - Las iniciativas de todas las categorías deberán contar con al menos un elemento de innovación como:

- Idea duradera y útil
- Solución de problemas del entorno
- Genere cambios significativos
- Agregue valor a sus procesos o productos

NOVENA. - Las personas participantes en el Concurso de Creatividad e Innovación, edición 15^{va} que organiza la Universidad de Guanajuato, a través del Ecosistema VIDA UG, son responsables de la autoría del proyecto con el que participan, por tanto, son quienes responden de la originalidad del mismo. La Universidad de Guanajuato y el Comité Organizador del concurso, se eximen de cualquier responsabilidad frente a terceros, que ejerzan acciones de reclamaciones por infringir derechos de propiedad intelectual. Por lo anterior, en la plataforma del Concurso de Creatividad e Innovación, quienes integran el proyecto deberán firmar la "Carta Responsiva de Autoría Intelectual", la cual es requisito de inscripción de proyecto.

DÉCIMA. - El Comité Organizador y jurado evaluador quienes son especialistas en la materia, se reservan la información de todos los participantes y de los proyectos registrados, respetando la autoría intelectual del proyecto.

¹ Un asesor no podrá guiar a más de dos proyectos





DÉCIMA PRIMERA. - Las categorías a participar son:

I. Estudiantes del Nivel Medio Superior podrán participar en las siguientes categorías:

- 1. Proyecto Social.** - Proyectos que contribuyan al desarrollo de la comunidad en los ámbitos: ambiental, cultural, económico, educativo, laboral y de salud.
- 2. Proyecto Empresarial.** - Proyectos que involucren el desarrollo de nuevos productos o servicios con fines de satisfacer las necesidades de los clientes.
 - a. Productos
 - b. Servicios
- 3. Proyecto de Sustentabilidad.** - Aquellos que abordan las problemáticas de desarrollo sustentable conservando el medio ambiente y la equidad social.
- 4. Proyecto de Seguridad Pública.** - Aquellos proyectos dirigidos a satisfacer las necesidades de operación y vigilancia para la seguridad, así como la prevención del delito.

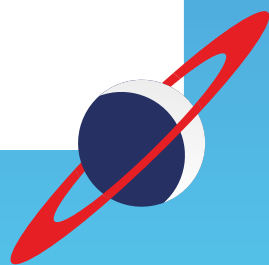
II. Estudiantes del Nivel Superior y Posgrados podrán participar en las siguientes categorías:



- 1. Proyecto Social.** - Proyectos que contribuyan al desarrollo de la comunidad en los ámbitos: ambiental, cultural, económico, educativo, laboral y de salud.
- 2. Proyecto Empresarial.** - Proyectos que involucren el desarrollo de nuevos productos o servicios con fines de satisfacer las necesidades de los clientes.
 - a. Productos
 - b. Servicios
- 3. Proyecto de Tecnologías de la Información e Invención.** - Proyectos de base tecnológica y áreas afines a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), así como proyectos que contienen invenciones con características novedosas y transformadoras.
- 4. Proyecto de Sustentabilidad.** - Aquellos que abordan las problemáticas de desarrollo sustentable conservando el medio ambiente y la equidad social.
- 5. Proyecto de Seguridad Pública.** - Aquellos proyectos dirigidos a satisfacer las necesidades de operación y vigilancia para la seguridad, así como la prevención del delito.

PROCESO DE PARTICIPACIÓN:

DÉCIMA SEGUNDA. - Del proceso de participación:

- 1.** - Registro de iniciativas a partir del **17 de febrero al 27 de marzo**, en la plataforma oficial de registro en línea de la Universidad de Guanajuato: <https://intraug.ugto.mx/ConcursoCreatividadInnovacion/> a la cual ingresarán con su nombre de usuario (correo electrónico institucional) y contraseña (misma del correo electrónico institucional).



- 
- 
- Para que el proyecto se considere oficialmente registrado, deberán ingresar al portal antes mencionado y seguir la serie de pasos que allí se indican².
 - Las propuestas deberán registrarse en el formato disponible acorde a cada categoría en la plataforma.
 - Se evaluarán únicamente las propuestas que se presenten completas, que se registren dentro del plazo y en la plataforma electrónica correspondiente, además que TODOS los documentos que se requieran se encuentren debidamente firmados.
 - El **cierre de las inscripciones** será el viernes **27 de marzo de 2020 a las 23:59 horas**, hora del centro del país.

2.- La evaluación de los proyectos, se llevará a cabo de la siguiente manera:

- a. Los proyectos deberán registrarse en línea y cumplir satisfactoriamente con los requisitos indicados en la plataforma, de lo contrario no serán considerados.
- b. De acuerdo a cada categoría, los proyectos serán evaluados por especialistas en la materia, tanto internos como externos a la Universidad de Guanajuato.
- b. El Comité Organizador realizará un filtro de proyectos, de acuerdo a las evaluaciones emitidas por el Jurado Evaluador (especialistas en la materia), para designar los proyectos que pasarán a la semifinal por categoría, los cuales realizarán una exposición presencial.
- c. Los criterios de evaluación y exposición presencial ante el Jurado serán.
 - I. Impacto del proyecto en la sociedad
 - II. Viabilidad y desarrollo del proyecto
 - III. Potencialidad y presentación del participante
 - IV. Pitch

3.-Exposición de proyectos

La exposición de los proyectos se llevará a cabo el día **28 de abril de 2020** en la Sede el Copal del Campus Irapuato - Salamanca.

El tiempo de exposición de los proyectos será de estrictamente **3 minutos** ante el jurado evaluador y 3 minutos para preguntas y respuestas.

4.- Evaluación de proyectos

La evaluación estará dividida en 3 etapas: evaluación virtual de registro, una semifinal por categoría y una final por Nivel Educativo.

² *Estudiantes participantes y asesores no registrados en un inicio no se podrán registrar con posterioridad y tampoco se otorgará constancia de participación.*





El proceso será el siguiente:

- a) **Evaluación virtual de registro:** La persona titular del proyecto tendrá que llenar el formato de registro, así como adjuntar el documento correspondiente con la información completa y detallada de la solución propuesta, asimismo, quienes integren el equipo, deberán responder el cuestionario y firmar la carta responsiva para que el jurado lo evalúe otorgando la calificación, la cual quedará registrada en la plataforma. Se informará a la persona titular del proyecto a más tardar el **10 de abril de 2020**, si su proyecto es seleccionado para la semifinal por categoría.
- a) **Semifinal por categoría:** En esta etapa, los equipos seleccionados por medio del PITCH presentarán el proyecto al jurado evaluador, y éste otorgará una calificación. Con base a la suma de sus calificaciones se seleccionarán a los tres mejores proyectos por categoría.
- a) **En la etapa final:** Producto de los resultados de la evaluación de las etapas anteriores, se seleccionarán los tres proyectos con mayor calificación por nivel educativo, los cuales serán los ganadores.

5.- Premiación de proyectos ganadores

La premiación se llevará a cabo el **28 de abril de 2020** en la División de Ciencias de la Vida (DICI-VA), Sede el Copal, del Campus Irapuato Salamanca.

INCENTIVOS PARA ESTUDIANTES:

DÉCIMA TERCERA. – De los incentivos para estudiantes y reconocimientos para los proyectos ganadores:

Para los estudiantes

1. A todas las personas **integrantes de proyectos registrados y aceptados** que participen, se les otorgará:

- a. *Constancia de participación con 15 horas correspondientes al área general, "Creatividad y Espíritu Emprendedor".*
- b. *Constancia por 10 horas³ de área general, "Creatividad y Espíritu Emprendedor" correspondientes a la asistencia a los talleres de capacitación para finalistas.*

2. A los proyectos ganadores en la semifinal de cada categoría se les otorgarán:

- a. *Difusión de su proyecto en las redes sociales del Ecosistema VIDA UG.*
- b. *Constancia de participación y reconocimiento por haber ganado en*

³ El otorgamiento del total de las horas estará sujeto a la asistencia a los talleres y solo aplica para finalistas.





su categoría con hasta 50 horas⁴ correspondientes al área general, "**Creatividad y Espíritu Emprendedor**".

3. Los tres proyectos **ganadores de la etapa final** del concurso por Nivel Educativo, se harán acreedores a los siguientes incentivos:

- a. *Difusión de su proyecto en las redes sociales de la Universidad de Guanajuato.*
- b. *Constancia de participación y reconocimiento por haber ganado en su categoría con hasta 50 horas⁵ correspondientes al área general, "Creatividad y Espíritu Emprendedor".*
- c. *Los proyectos que sean susceptibles de un registro de invención, se les proporcionará asesoría técnica y gestión del trámite de servicio de invención ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.*
- d. *Entrarán al proceso de incubación, así mismo recibirán asesoría aquellos que estén interesados en el proceso de aceleración.*
- e. *Kit de obsequios*

Para personas registradas como asesores y mentores:

- 1.-** Constancia institucional de participación por asesoría de apoyo a estudiante(s) de cada proyecto de emprendimiento.
- 2.-** Constancia de educación continua en temas de emprendimiento (exclusiva para personal docente que asista a los talleres que se ofrezcan, para lo cual deberá solicitar su lugar previamente y estará sujeto a disponibilidad).

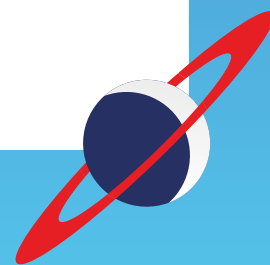
PRINCIPIO DE EQUIDAD Y NO DISCRIMINACIÓN

DÉCIMA CUARTA. – De los principios de equidad y no discriminación:

- 1.** En la selección de los proyectos emprendedores, el Ecosistema VIDA UG de la Universidad de Guanajuato se obliga a no discriminar a los/las proponentes por motivos de origen étnico o nacional, el género, la edad, las discapacidades, la condición social, las condiciones de salud, la religión, las opiniones, las preferencias sexuales, el estado civil o cualquier otra que atente contra la dignidad humana y tenga por objetivo anular o menoscabar los derechos y libertades de las personas.
- 2.** Es responsabilidad de los integrantes de los proyectos emprendedores, así como del asesor, actuar y dirigirse de manera ética y responsable en el desarrollo del proyecto, en el medio ambiente y en su entorno.

⁴ El total de horas están conformadas de la siguiente manera: 15 horas por el registro y aceptación del proyecto, 10 horas por la asistencia a los talleres y 25 horas como reconocimiento por haber ganado en la etapa semifin.

⁵ El total de horas están conformados de la siguiente manera: 15 horas por el registro y aceptación del proyecto, 10 horas por la asistencia a los talleres y 25 horas como reconocimiento por haber ganado en la etapa final.





GENERALES:

DÉCIMA QUINTA. –El comité organizador y jurado evaluador podrá descalificar los proyectos que no cumplan con los requisitos de la presente convocatoria y/o aquellos proyectos que incurran en faltas que afecten y/o hagan uso de elementos de la imagen institucional de esta Casa de Estudios.

DÉCIMA SEXTA. – La vigencia de la presente convocatoria será del **10 de febrero al 28 de abril de 2020**. Quienes participen, deberán cumplir en tiempo y forma con cada una de las etapas establecidas en la presente convocatoria.

DÉCIMA SÉPTIMA. – Todo aquello que no quede asentado en la presente convocatoria será resuelto por el Comité Organizador.

DÉCIMA OCTAVA. – Las decisiones del Jurado Evaluador y del Comité Organizador son inapelables.

INFORMES Y CONTACTO:

concursodecreatividad@ugto.mx

Tel. 473 732 0006 Ext. 1226

COMITÉ ORGANIZADOR

Ecosistema VIDA UG

Dr. Jesús Martínez Patiño

Dra. Eva Lozano Montero

LBE. Ana Cristina Rincón Pérez

Acciones Voluntarias UG