



COMPETENCIA DE PROYECTOS ESTUDIANTIL DE EMPREDIMIENTO E INNOVACION LACCEI

INTRODUCCIÓN

El programa “Competencia de Proyectos Estudiantiles de Emprendimiento e Innovación” de LACCEI, contiene un modelo orientado a que los jóvenes estudiantes innovadores que participen puedan llevar al mercado ágilmente sus nuevos proyectos, productos y/o servicios, por medio de un proceso que brinda soporte al participante dentro de todo su ciclo de desarrollo, con instrumentos como formación, mentoría, asesoría experta, acceso a financiación, oficinas y pruebas en entorno simulado o real.

El modelo que se aplica inicialmente en el entorno de la competencia de “proyectos estudiantiles de emprendimiento e innovación LACCEI”, busca fomentar el emprendimiento y la innovación en estudiantes universitarios con el propósito de lograr los siguientes objetivos:

Fomentar la Cultura Emprendedora e Innovadora

- Despertar el espíritu emprendedor: Inspirar a los jóvenes estudiantes a considerar el emprendimiento como una opción de carrera viable y atractiva en la vida asociándola a su carrera profesional.
- Promover una mentalidad de crecimiento: Cultivar la resiliencia, la adaptabilidad y la disposición a aprender de los errores, características esenciales para emprender.
- Generar interés en la innovación: Dar la oportunidad a los estudiantes a buscar soluciones creativas y novedosas a problemas existentes o a identificar nuevas oportunidades utilizando sus conocimientos aprendidos hasta ahora.
- Promover una mentalidad de innovación que permita la co-creación de soluciones a retos sociales, ambientales, culturales y económicos de América Latina y alineados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Desarrollar Habilidades Clave

- Fortalecer habilidades de ideación y creatividad: Estimular la generación de ideas originales y la exploración de diferentes enfoques para abordar desafíos.
- Mejorar habilidades de comunicación y presentación: Ofrecer una plataforma para que los estudiantes practiquen cómo comunicar sus ideas de manera efectiva y persuasiva.
- Fomentar el trabajo en equipo, la colaboración y de Spinoff o Startup: Promover la formación de equipos multidisciplinarios y la colaboración para lograr objetivos comunes que permitan encontrar un modelo de negocio sostenible y escalable.
- Desarrollar habilidades de resolución de problemas: Enfrentar desafíos reales durante el proceso de desarrollo de sus iniciativas y aprender a encontrar soluciones efectivas que ayuden a la sostenibilidad del planeta.

Impulsar la Innovación y la Creación de Valor

- Identificar proyectos con potencial de mercado: Descubrir ideas innovadoras que puedan convertirse en emprendimientos exitosos y generar valor económico y social.
- Generar soluciones a problemas relevantes: Fomentar la creación de proyectos que aborden desafíos importantes a nivel local, regional o global.
- Promover la transferencia de conocimiento y tecnología: Facilitar la aplicación de conocimientos académicos y tecnológicos en la creación de nuevos productos, servicios o procesos.

Conectar y Crear Oportunidades

- Establecer vínculos entre la universidad y el sector productivo: Acercar a los estudiantes a empresarios, inversores y mentores que puedan brindarles apoyo y orientación.
- Crear una red de contactos: Facilitar la interacción entre estudiantes con intereses similares, así como con profesionales del mundo del emprendimiento.
- Generar oportunidades de inversión y financiamiento: Presentar los proyectos más prometedores a posibles inversores y explorar opciones de financiamiento.
- Promover la visibilidad de la universidad: Destacar el talento y la capacidad innovadora de los estudiantes y la institución.

Enriquecer el Entorno Académico

- Complementar la formación teórica con la experiencia práctica: Ofrecer una oportunidad de aprendizaje experiencial que refuerce los conocimientos adquiridos en el aula.
- Fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo: Crear un espacio donde los estudiantes se sientan motivados a aplicar sus conocimientos y habilidades de manera activa.
- Promover la interdisciplinariedad: Animar a estudiantes de diferentes disciplinas a trabajar juntos y aportar diversas perspectivas a los proyectos.
- Ofrecer una nueva forma de aprendizaje que estimule la participación de estudiantes con temas reales y que combine además de las ingenierías otras disciplinas.

Para esto, se han planteado los siguientes bloques de trabajo¹:

1. SMART CITIES

Proyectos e iniciativas que resuelvan los retos que encontramos hoy en día en las ciudades, mejorando el día a día de sus ciudadanos, por medio de tecnologías disyuntivas como la conectividad Cloud, Internet de las Cosas, ciberseguridad, logística de última milla, movilidad, etc.

2. E-HEALTH Y SPORTSTECH

¹ Estos bloques de trabajo tienen como objetivo que los participantes puedan focalizar mejor sus ideas de acuerdo con los cambios que se están dando en diferentes países de distintos desarrollos. Es importante que los participantes se alineen con conceptos que están marcando la ruta del emprendimiento en el siglo XXI.

Proyectos e iniciativas que aporten soluciones innovadoras en el área de la salud, desde los pacientes hasta las administraciones sanitarias, y/o soluciones para un entrenamiento efectivo a través de la tecnología.

Haciendo uso, por ejemplo, de aplicaciones móviles, wearables, dispositivos médicos, etc., o presentando nuevas metodologías e investigaciones científicas.

3. SOSTENIBILIDAD Y ECONOMÍA CIRCULAR

Se promueven proyectos e iniciativas orientados a reducir el impacto ambiental negativo, mediante el uso equilibrado de los recursos naturales. Estas acciones priorizan el ahorro energético y la incorporación de materiales —tanto renovables como no renovables— con potencial para convertir residuos en materias primas valiosas. A través de estrategias de sostenibilidad y economía circular, también se impulsa la creación de soluciones en sectores de alto consumo como el gastronómico, textil y de servicios públicos.

4. EDUCACIÓN

Proyectos e iniciativas que estén impulsando la educación por medio de *edTech* (Educational Technology), tanto en la rama académica como en la práctica, presentando soluciones para toda su cadena de valor: alumnado, escuelas, metodologías, experiencias en el aula, inclusión, etc.

5. FINTECH E INSURTECH

Proyectos e iniciativas que estén dedicados a la prestación de servicios o al desarrollo de productos financieros y del sector asegurador a través de las nuevas tecnologías, creando soluciones innovadoras que permitan a los usuarios realizar, de manera más ágil, pagos electrónicos, invertir en Bolsa, gestionar finanzas, comparar seguros o productos bancarios, ahorrar o consumir de manera responsable, etc.

6. RETAIL, TURISMO Y HOSTELERÍA

Proyectos e iniciativas que estén impulsando la transformación digital del comercio minorista fomentando la innovación en los grandes retailers, así como el impulso de la industria del turismo (viajes, hoteles, restauración y ocio) gracias a la innovación en productos, servicios, procesos productivos o logísticos, a la mejora de la experiencia de compra y del cliente, a una mayor personalización, accesibilidad o sostenibilidad entre otros.

7. GÉNERO, EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN

Proyectos e iniciativas que impulsen a reflexionar sobre las desigualdades de género que persisten en nuestra sociedad, especialmente en el ámbito de la ciencia y la tecnología. A pesar de los avances, las mujeres siguen enfrentando barreras significativas, con una representación insuficiente en campos científicos y tecnológicos, con el aporte de a innovación considerando estos aspectos ofertar productos para una transformación social.

Los siete bloques anteriores son un punto de referencia para permitir a los equipos participantes direccionar sus proyectos en la búsqueda de necesidades que permitan desarrollar emprendimientos innovadores en sectores que actualmente son prioritarios para lograr una mejor calidad de vida.

Proyectos e iniciativas que impulsen

Para afrontar estos planteamientos, LACCEI se convierte en un verdadero entorno para la creación y captación de nuevos líderes y equipos innovadores capaces de acelerar y madurar proyectos que den respuesta al contexto actual. La metodología que se utiliza se fundamenta en la co-creación, el enfoque hacia el usuario, los procesos ágiles y el escalado de ideas.

Asimismo, se fomentan las redes de networking entre agentes del ecosistema LACCEI, especialmente entre aquellos actores relacionados con los bloques de trabajo y con los retos.

GENERALIDADES DEL CONCURSO

El Programa Competencia de Proyectos Estudiantiles de Emprendimiento e Innovación de LACCEI está diseñado para el apoyo y el fomento de proyectos de emprendimiento innovadores que aporten valor al ecosistema emprendedor de las universidades de LACCEI en los 7 bloques de trabajo establecidos anteriormente. Serán seleccionados entre 10 a 15 proyectos o startups entre los candidatos.

El modelo de trabajo y acompañamiento se fundamenta en la metodología propia que aporta el comité permanente de emprendimiento e innovación de LACCEI (CIPEI) que está inspirada y hace uso de herramientas como: Business Model Canvas, Design Thinking, Lean Startup, Customer Development, Scrum y Scaling entre otras.

FASES DEL PROGRAMA

El programa está conformado por tres fases así:



1. PRIMERA FASE. DIFUSIÓN, CAPTACIÓN Y SELECCIÓN DE PROPUESTA

Periodo comprendido entre el XXX de mayo y el XX de xxx del 2025. En esta fase se recibirán las propuestas de los equipos de estudiantes de las diferentes universidades.

La primera fase tendrá una etapa de difusión y captación y luego la etapa de selección. La etapa de selección se hará por parte de un grupo de jurados escogido por el CIPEI puede ser académicos, consultores o empresarios. En la etapa de selección los jurados escogerán las mejores propuestas teniendo en cuenta que los proyectos interesados en participar en el Programa Competencia de Proyectos Estudiantiles de Emprendimiento e Innovación deberán cumplimentar online el formulario de solicitud de participación que figura en: XXXXXXXXXX

A partir de la información recogida en la solicitud de participación, se seleccionarán los proyectos que hayan obtenido mayor valoración según el criterio del Jurado, siendo los que pasarán a la fase incubación. El Jurado estará compuesto por el personal que designe LACCEI y el CIPEI. A continuación, los criterios de evaluación para la etapa 1 del programa.

Se seleccionarán hasta 15 proyectos. Los proyectos seleccionados serán contactados por e-mail para comunicarles su admisión en el programa. El responsable del proyecto y el profesor tutor seleccionado deberán firmar el acuerdo de colaboración que figura en el Anexo 1, y enviarlo en el plazo de una semana desde la comunicación de su admisión.

2. SEGUNDA FASE: INCUBACIÓN

La Competencia de Proyectos Estudiantiles de Emprendimiento e Innovación en esta segunda fase tendrá una duración de 12 semanas, entre el XXXX y el XXXX de XXX de 2025. A lo largo de este tiempo, se celebrarán sesiones grupales, mentorías individuales y reuniones con expertos, cuya agenda y contenidos serán debidamente comunicados por parte del equipo de CIPEI.

Como ya se ha dicho, las sesiones grupales y las mentorías son de carácter obligatorio. Estas sesiones, eminentemente prácticas, fomentan el trabajo en equipo, potenciando así, la co-creación y el networking.

Las charlas con expertos en cada uno de los bloques permitirán conocer de primera mano éxitos, fracasos y recomendaciones de profesionales correspondientes a cada bloque propuesto.

LACCEI se reserva el derecho de dar por terminado cualquier proyecto que no haya alcanzado los objetivos previamente establecidos para cada participante, dentro de los plazos estipulados.

Para esta fase de incubación se aplicará la metodología Lean Startup. Temáticas de incubación:

1. Ser emprendedor (autodiagnóstico)
2. Marketing-Ventas
3. Estrategia-Financiero
4. Team Bulding-Networking
5. Plan de validación
6. Transformación digital
7. Tecnología
8. Aspecto legal y PI
9. Pitch Desk

Esta segunda fase de 12 semanas los equipos seleccionados diseñarán su modelo de negocio, crearán un MVP que será la base para lanzar su startup.

Programa de incubación con tu road map para fortalecer una empresa emergente en 12 semanas.

- 24horas de training y formación (Virtual)
- Espacio de coworking y relacionamiento comercial
- Red de contacto LACCEI.

Como resultado de la fase 2, los equipos deben presentar el proyecto con los ajustes necesarios en el Modelo Presentación Proyecto Concurso Estudiantil De Emprendimiento E Innovación LACCEI 2025

3. TERCERA FASE: PRESENTACIÓN FINAL

Esta tercera fase y presentación final, los equipos que pasaron la fase 2 de pre incubación tendrán 7 días antes de la final para enviar la siguiente información:

- a. Proyecto ajustado en la etapa de pre incubación.
- b. Video de 3 a 5 minutos máximo.
- c. Pitch Desk a utilizar en la final (Ver **MODELO PITCH DESK PRESENTACION PROYECTO CONCURSO ESTUDIANTIL DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACION LACCEI 2025**)

La presentación final será en la mañana del 2 de diciembre de 2025 de forma virtual o presencial ante un grupo de jurados. Para la presentación final se sugiere que se encuentren presente todos los integrantes del equipo.

REQUISITOS PARA PARTICIPAR

Los requisitos de participación de conformación y tipo de proyectos es la siguiente:

- **PARTICIPANTES:** Equipos de cuatro o cinco estudiantes universitarios de pregrado activos que pueden ser de diferentes disciplinas o especializaciones, se recomienda tener equidad de género. Deben estar respaldados por un mentor que sea profesor en la institución donde está inscrito el estudiante líder.
- **TIPOS DE PROYECTOS (Fase 1):** Cualquier proyecto de emprendimiento innovador, incluidos aquellos con impacto ambiental, social o comunitario, puede ser presentado al Certamen. Los proyectos o soluciones deben responder a por lo menos 2 o 3 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Enviar el proyecto a través de un formulario web y adjuntar en el **formulario web** de acuerdo con esta **plantilla hacer click aquí**.
- **ACOMPañAMIENTO (PREINCUBACION).** Los equipos se deben comprometer a participar en la fase 2. Por lo tanto dos o el equipo completo debe estar presente en el proceso de la fase 2.
- **TRABAJO ESCRITO Y VÍDEO (Fase 3):** El proyecto se presentará mediante estos dos componentes en inglés o español. La evaluación se llevará a cabo en los meses de octubre y noviembre de los 10 mejores proyectos seleccionados en septiembre, en la primera Fase. El jurado evaluará el video y el proyecto.
- **PRESENTACIÓN (Fase 3):** El miércoles 4 de diciembre, en LEIRD, el jurado tendrá las respuestas a las preguntas en vivo y junto con las presentaciones se seleccionarán los ganadores.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterio	Descripción	%
Problema o necesidad	Se demuestra que existe un problema o necesidad significativa que el proyecto trata de resolver. Un problema o necesidad es una situación en la que es posible mejorar las condiciones existentes. Un problema causa incomodidad o inconvenientes a los usuarios. Se describe la incomodidad o necesidad.	20
Solución	Se demuestra que el proyecto resuelve un problema significativo. El producto, servicio, tecnología o proceso resuelve al menos un aspecto de la necesidad o problema.	15

Innovación	Se demuestra que la solución es única en términos de concepto, tecnología o accesibilidad a la misma. El proyecto (producto, servicio, tecnología o proceso) se diferencia de otras soluciones que intentan resolver el problema en términos de características, accesibilidad u otros aspectos.	20
Impacto	La solución debe mostrar el triple impacto de forma que muestre un equilibrio y maximizar los beneficios en términos económicos, sociales y ambientales con el objetivo de crear valor compartido para todas las partes interesadas involucradas. A continuación, las tres dimensiones a presentar: <ul style="list-style-type: none"> • Impacto económico: Capacidad para generar beneficio económico sostenible a través de la creación de valor. • Impacto social: Beneficios tangibles que la solución aporta a la sociedad y las comunidades en que opera. Esto puede incluir mejora de la calidad de vida, acceso a servicios básicos, generación de empleo, fomento a la inclusión social. • Impacto ambiental: Efecto que la solución tiene al medio ambiente y la sostenibilidad del planeta. Minimizar huella ambiental, promover prácticas sostenibles, conservar recursos naturales, entre otros. 	20
Factibilidad	Se demuestra que la solución propuesta es o puede ser accesible para las personas u organizaciones que tienen el problema. La solución es conceptualmente factible y aplicable; incluir fotos, encuestas, ventas, likes, etc.	15
Evaluación en general	Claridad y gestión del tiempo: La idea se presenta claramente y se cumple con las especificaciones de tiempo establecidos. Pasión: El estilo de la presentación es elocuente, entusiasta y convincente. Otros criterios en general: redacción, aportes, errores ortográficos, formato del documento, definición del problema, CANVAS, producto mínimo viable, descripción ODS etc.	10

CALENDARIO

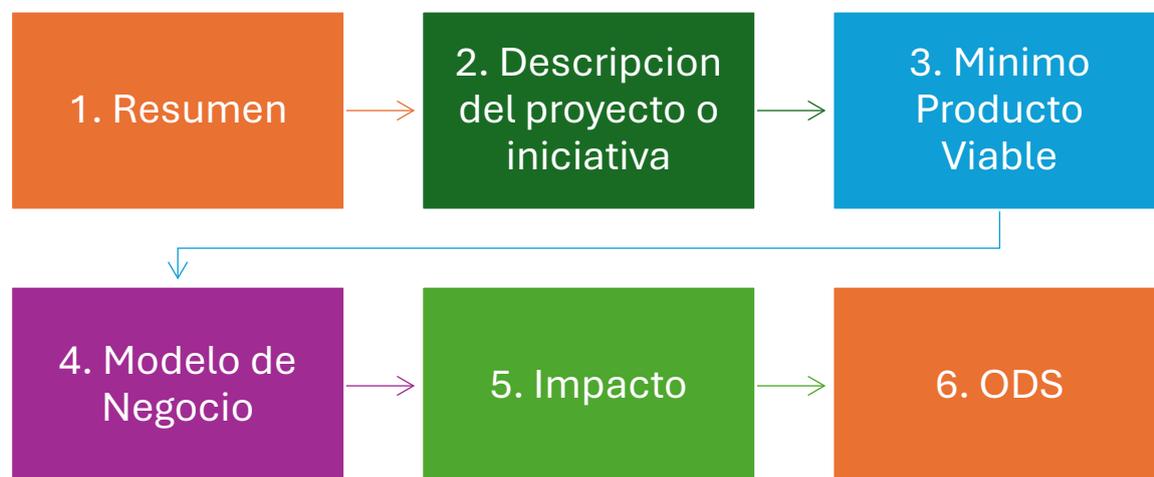
El período de presentación de solicitudes estará abierto entre el XX de mayo del 2025 y el XX de xxxx del 2025 a las 23.59 pm (zona horaria: XXXX).

La fase 2 inicia el XXX de 2025 y finaliza el XXX de 2025. Los participantes deberán enviar el día XXXX de 2025 a las 11:59 la siguiente información para la presentación final el 2 de diciembre de 2025. La información es la siguiente:

1. Video. Hacer click para ver estructura de video
2. Proyecto. Hacer click para template del proyecto
3. Presentación. Formato de presentación e indicaciones para presentación. Hacer click

MODELO PRESENTACION PROYECTO CONCURSO ESTUDIANTIL DE EMPRENDIMIENTO E INNOVACION LACCEI 2025

El siguiente documento se utilizara en la primera fase del concurso. Sera el documento principal para evaluar las propuestas que pasaran a la segunda fase para entrar a la etapa de preincubacion. Este modelo tiene las siguientes partes:



A continuación se explica en forma detallada cada una de las partes que conforman el formulario inicial.

1. RESUMEN

(El resumen debe ser en inglés y español): El resumen debe contener de 150 a 200 palabras máximo. Debe tener la siguiente estructura: (1) Descripción concisa de la necesidad a atender, (2) Explicar de manera sucinta en que consiste la solución propuesta o idea innovadora, (3) Describa los potenciales clientes, (4) Describa en el modelo de negocio la forma en que la idea innovadora podría generar ingresos o como impacta de manera sostenible, (5) Describa los objetivos de desarrollo sostenible que le aporta a la solución (Mínimo 2 máximo 3 ODS)

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO (SOLUCIÓN INNOVADORA): DEBE CONTENER MÍNIMO 500 PALABRAS Y MÁXIMO 1000 PALABRAS. DEBE CONTENER O ABORDAR EN EL ESCRITO LO SIGUIENTE:

1. Síntesis del concepto de idea innovadora.
 - Necesidad. Qué necesidad y de quien viene a resolver
 - Aproximación. ¿Cómo se da una solución o respuesta a la necesidad detectada?
 - Beneficio. ¿Qué beneficio aporta la solución que se presenta?
 - Competidores. ¿Por qué lo que se da ahora es mejor a lo que está dando ahora la competencia?
2. Clientes
 - ¿Cuáles son las características de ese cliente, población objetivo y beneficiario de la solución?

3. Modelo de negocio.
 - Síntesis de las 9 partes del modelo de negocio
4. Mapa de operaciones (Funcionalidad).
 - ¿Cómo se prestaría el servicio o como se fabrica la solución? ¿Qué inputs, que procesos, que outputs?
 - No es preciso describir la solución con exactitud, pero si describir los principales componentes de la solución que se propone.
5. Inversión estimada.
 - ¿Cuánto se requiere para pasar a una segunda fase, la de una incubación propiamente dicha?
6. Compromiso del equipo.
 - ¿Quiénes son el equipo fundador para sacar adelante la solución?
 - ¿Qué relación se ha establecido entre ellos?
 - ¿Qué esperan en la segunda fase, en caso de que sean elegidos para la fase de incubación?

3. PRODUCTO MÍNIMO VIABLE

Puede ser una descripción escrita de como funcionaria la solución que se presenta o realizar un video que muestre la funcionalidad de esta. El mínimo producto viable consiste en una propuesta de la solución que se presenta. Consiste en lo mínimo que debemos mostrar de una propuesta para poderla probar directamente con potenciales clientes, para captar feedback sobre esta y poderla mejorar en un proceso de iteración.

Se puede presentar aquí como MPV un simple video que explica el concepto de la solución, una maqueta física, o una prueba realizada en redes sociales, un acto con alguna persona, etc. (Mínimo 300 a 500 palabras)

4. MODELO DE NEGOCIO

Utilice la estructura del modelo CANVA

5. IMPACTO

- Impacto económico. Capacidad para generar beneficio económico sostenible través de la creación de valor. Este impacto es fundamental para garantizar la viabilidad y crecimiento de la solución presentada.
- Impacto social. Beneficios tangibles que la solución aporta a la sociedad y las comunidades en que opera. Esto puede incluir mejora de la calidad de vida, acceso a servicios básicos, generación de empleo, fomento a la inclusión social.
- Impacto ambiental. Efecto que la solución tiene al medio ambiente y la sostenibilidad del planeta. Minimizar huella ambiental, promover practicas sostenibles, conservar recursos naturales, entre otros. (mínimo 500 a 1000 palabras).

6. DESCRIPCIÓN ODS.

Describir o explicar en un párrafo porque la solución se asocia o conecta con dos o tres ODS.(Máximo 200 a 300 palabras máximo).

Nota. El documento podrá tener entre 8 y 10 hojas máximo.

MODELO PITCH DESK PRESENTACION PROYECTO CONCURSO ESTUDIANTIL DE EMPREDIMIENTO E INNOVACION LACCEI 2025

Nombre de la propuesta

Frase gancho. Escriba una frase de gancho que cause expectativa a la audiencia. Esta frase debe crear expectativa ante el público.

1. **Problema o necesidad u oportunidad.** ¿Qué problema o necesidades no resueltas cubre? ¿Cómo afecta a los usuarios y/o clientes potenciales? ¿Cómo impacta a esos usuarios y/o clientes? ¿Cuál es la capacidad del impacto en cifras?
2. **Solución.** ¿Cómo se propone solucionar el problema u oportunidad detectada? ¿Qué tan factibles es la solución presentada? ¿Cómo se da solución al problema u oportunidad? ¿Cómo funcionaria? Se demuestra que el proyecto resuelve un problema significativo. ¿El producto, servicio, tecnología o proceso resuelve al menos un aspecto de la necesidad o problema?. Demuestre el impacto en lo empresarial, social y ambiental o ¿Qué beneficios aporta la solución en lo social, ambiental y empresarial?
3. **Mapa de Clientes.** Describa los usuarios y/o clientes de la solución propuesta. Estime el tamaño potencial y crecimiento. Necesidad y preferencia de los clientes y/o usuarios.
4. **Modelo de negocio.** Utilice la estructura CANVA. Sea breve en su explicación.
5. **Validación.** ¿Cuáles son las suposiciones que valido? ¿Por qué creerán en la solución que se propone? ¿La validación demuestra que la solución propuesta es o puede ser accesible para las personas u organizaciones que tienen el problema. ¿Se demuestra que la solución es conceptualmente factible y aplicable?
6. **Producto Mínimo Viable.** ¿Una demo de lo que hace? Simular cómo funciona la solución
7. **Acción.** ¿Cuánto se requiere para pasar a una siguiente fase? ¿Qué se necesita para hacer realidad la solución? ¿Cuáles serían los siguientes pasos?
8. **Innovación.** Mencione y demuestre por lo menos tres características o aspectos que lo hacen diferente a una solución igual o parecida.
9. **Equipo.** Integrantes del equipo.
Frase de cierre. ¿Cuál es el próximo paso del emprendimiento? ¿Qué le piden a los inversionistas?

Reglas del Pitch Desk

1. Metodología 5-15. 5 minutos de presentación y 15 de preguntas por parte de los jurados.
2. Claridad en el objetivo
3. Construir bien la historia que emocione, que motive y provoque la expectativa de la audiencia
4. No ser monótono sino apasionado. Utilice la inflexiones de la voz y gestionar adecuadamente los silencios. Adoptar un lenguaje gestual adecuado y cercano, ser capaces de trasladar pasión y energía.
5. Usar elementos que mejoren la comunicación. Imágenes y video a ayudan si se hace correctamente.

6. Realizar un buen cierre de la presentación y resumir las principales conclusiones. Recordar los beneficios de la solución.
7. Durante la presentación del video ante los jurados el equipo debe estar presente.
8. Los integrantes del equipo deben estar con vestimenta adecuada durante la presentación del video de su propuesta.