

UG INNOVA Tecnoparque (UG INNOVA), en coordinación con la Secretaría de Innovación, Ciencia y Educación Superior (SICES) y la Cámara Nacional de la Industria Electrónica, de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información de Guanajuato (CANIETI), convocan al Concurso de Talentos Guanajuato TALEN-TIC 2018.



Podrán participar los estudiantes de nivel superior que se encuentren formalmente matriculados en las Instituciones de Educación Superior Públicas y Privadas y Centros de Investigación Públicos y Privados, ubicados en el Estado de Guanajuato, para que presenten un proyecto de alto impacto, base tecnológica y potencial emprendedor en las áreas de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y áreas afines, de acuerdo a las siguientes bases:

La presente Convocatoria tiene tres objetivos principales:

- A. La identificación y selección de jóvenes talento con perfil emprendedor y alto potencial empresarial en las Instituciones de Educación Superior Públicas y Privadas y Centros de Investigación Públicos y Privados en el Estado de Guanajuato.
- B. Impulsar y promover las iniciativas emprendedoras de jóvenes talento de educación superior favoreciendo la futura creación de empresas, el desarrollo tecnológico, la innovación en sectores estratégicos con impacto a demandas y mercados.
- C. Apoyar la vinculación y el networking con empresarios e instituciones de fomento, para el impulso y desarrollo de proyectos orientados hacia la creación de empresas de alto valor agregado.



BASES:

1. SUJETOS DE PARTICIPACIÓN.

Jóvenes talento, estudiantes del Nivel Superior (***Técnico Superior Universitario, Licenciatura, Posgrado***) de Instituciones de Educación Superior Públicas y Privadas y Centros de Investigación Públicos y Privados ***residentes en el Estado de Guanajuato***, que se encuentren formalmente matriculados en algún programa académico, que hayan cursado al menos el 50% de su plan de estudios y que presenten un proyecto relacionado directamente con el Sector de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) o áreas afines, de alto impacto innovador y con prospectiva a consolidarse como empresarios.

2. CARACTERÍSTICAS Y CONDICIONES DEL PROYECTO.

El proyecto deberá ser presentado con las siguientes características y condiciones:

2.1. El proyecto a presentar deberá estar alineado ***preferentemente*** a alguna de las siguientes áreas de enfoque identificadas como prioritarias, más no limitativas:

- A. *Simulación y cálculo de prototipos.*
- B. *Internet de las cosas (IoT).*
- C. *Conectividad Industria 4.0.*
- D. *Big Data e Inteligencia Artificial.*
- E. *Sistemas de aseguramiento de calidad.*

2.2. Presentación general del proyecto, deberá ser en formato .pptx (Power Point) con una extensión máxima de 7 diapositivas, en la cual se exponga:

- A. Descripción del proyecto.
- B. Problemática que resuelve.
- C. Alcance e impactos.
- D. Viabilidad técnica-comercial.
- E. Etapa de desarrollo en la que se encuentra el proyecto.



2.3. Documento en extenso en formato .pdf, se conformará de los siguientes apartados:

2.3.1. El documento en .pdf deberá contener:

- A. Resumen ejecutivo del proyecto;
- B. Descripción detallada del proyecto: descripción del proyecto, problemática que resuelve, cómo lo resuelve, tecnología emplea, elementos de innovación, vigilancia tecnológica (monitoreo tecnológico y análisis de la competencia), ventajas competitivas;
- C. Análisis de factibilidad técnica, económica y de mercado del proyecto;
- D. Etapa de desarrollo en la que se encuentra el proyecto.

2.3.2. Modelo **CANVAS**. Desarrollar un plan de negocios a partir del **Modelo Canvas** del proyecto a presentar.

Dicho modelo contiene los siguientes elementos: Clientes, Propuesta de valor, Canales de distribución, Relaciones con los clientes, Fuentes de ingresos, Recursos claves, Actividades clave, Alianzas Claves y Estructura de costes.

2.4. El proyecto deberá contar con un **Asesor**, el cual deberá ser miembro del Personal Docente/Académico y/o Administración, quien acompañará y retroalimentará el desarrollo e integración del proyecto, aportando desde la parte técnica y de negocios, hasta la consolidación formal del proyecto, bajo los lineamientos de la presente Convocatoria.

2.5. Cada institución participante deberá designar un **Representante Institucional**, el cual tendrá las siguientes funciones:

- A. Realizar y fomentar la difusión y promoción del contenido de la presente Convocatoria dentro de la comunidad estudiantil de su institución.
- B. Concentrar los proyectos a presentar de los estudiantes participantes de su institución;



- C. Enviar una carpeta por cada proyecto participante por medio de la plataforma **'WeTransfer'** <https://wetransfer.com/> al correo talent-tic@uginnova.mx.
- D. Coadyuvar en el proceso de evaluación de los proyectos, en caso de ser designado, en calidad de escrutador, con la finalidad de garantizar la transparencia de la evaluación de los proyectos, al vigilar la neutralidad de los evaluadores y el correcto conteo de la puntuación de cada uno de los proyectos participantes.

3. CRITERIOS DE SELECCIÓN.

- A. Ser estudiantes formalmente matriculados, de nivel Superior Público y Privado (*Técnico Superior Universitario, Licenciatura, o Posgrado*) que hayan cursado al menos el 50% de su plan de estudios.
- B. Presentar un proyecto innovador en el Sector de Tecnologías de la Información y Comunicación, y afines, con impacto tecnológico y viabilidad comercial.
- C. Los proyectos deben de cumplir con los *Criterios de Evaluación* mencionados en el punto 5.3., de la presente Convocatoria.

4. REGISTRO DE PROYECTOS.

- 4.1. Para realizar su registro, los estudiantes deberán entregar a su **Representante Institucional**, en formato digital **los siguientes documentos anexos**:
 - A. Formato de registro con datos generales, debidamente llenado y firmado.
 - B. Constancia o copia de credencial que acredite estar inscrito en la Institución de Educación Superior.
 - C. Presentación en .pptx del proyecto.
 - D. Documento en extenso del proyecto.
 - E. Carta bajo protesta de decir verdad que ponga en manifiesto la autoría intelectual del proyecto.



- ***Cada uno de los documentos deberá denominarse individualmente con el número de anexo que le corresponda (Anexo 1, Anexo 2, etc.), en formato .pdf, con excepción de la presentación, la cual será en formato de .pptx.***

- 4.2. Los proyectos podrán participar de manera individual o en equipo de hasta 3 integrantes, pudiendo ser equipos multidisciplinarios, siempre que cumplan con los criterios de elegibilidad referidos.
- 4.3. Los participantes, ya sea de manera individual o en equipo, únicamente podrán registrar un solo proyecto a la presente Convocatoria.
- 4.4. Podrán participar en la presente Convocatoria, aquellos equipos que no hayan resultado ganadores de las Convocatorias de TALEN-TIC anteriores siempre que cumplan con los con los criterios de elegibilidad expuestos en la presente convocatoria.

5. PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS.

5.1. Generalidades.

La **Convocatoria Guanajuato TALEN-TIC 2018** contendrá el programa de presentación y evaluación de proyectos que se desarrollarán en 2 Eventos, los cuales se llevarán a cabo en sedes distintas, elegidas por el Comité Organizador. En cada Evento los estudiantes participantes deberán realizar lo siguiente:

- A. Demostración de prototipos; y
- B. Presentación de los proyectos registrados para su evaluación.

En conformidad con la ubicación geográfica de la institución originaria de cada uno de los proyectos participantes, se designará el Evento en la cual estarán adscritos los participantes. Por lo que, mediante su *Representante Institucional*, se les notificará lugar de la sede, fecha y horario del Evento.



5.2. Proceso de presentación y evaluación.

Los proyectos registrados deberán participar con la **demostración de su prototipo en el área de exposición**, y posteriormente, se llevará a cabo la **presentación oral de su proyecto durante 3 minutos** ante un *Comité Evaluador* designado, seguida de una sesión de preguntas y respuestas de 5 minutos. Finalmente, el *Comité Evaluador*, calificará cada proyecto con base a los criterios de evaluación establecidos posteriormente en la presente Convocatoria.

En la etapa de evaluación de proyectos, habrá por lo menos un **Moderador Institucional**, que hará constar que la presentación de proyectos y evaluación se lleven a cabo en los términos de la presente convocatoria, y será el responsable de realizar el conteo de la puntuación de cada proyecto, para determinar a los 10 proyectos finalistas, de los cuales se seleccionarán a los 3 proyectos ganadores de cada Evento.

Los estudiantes que no se presenten desde el inicio del programa del evento en la sede correspondiente, serán descalificados automáticamente.

5.3. Criterios de Evaluación. Los proyectos se evaluarán conforme a los siguientes criterios:

- A. Alineación del proyecto de acuerdo a las áreas de enfoque identificadas como prioritarias;
- B. Capacidad técnica y dominio del "Know-How" en áreas de TIC y afines;
- C. Liderazgo, creatividad y actitud emprendedora;
- D. Impacto tecnológico y grado de innovación; y
- E. Factibilidad técnica de proyecto y potencial de mercado.

6. RECONOCIMIENTOS Y PREMIOS A LOS MEJORES TALENTOS DE GUANAJUATO TALEN-TIC 2018.

6.1 Los ganadores de la **Convocatoria del Guanajuato TALEN-TIC 2018**, serán acreedores al siguiente beneficio:

- A. Se otorgarán \$24, 000.00 pesos en premios, distribuido a los 3 mejores lugares de cada Evento de la siguiente manera:



- 1er lugar: 5 mil pesos
- 2do lugar: 4 mil pesos; y
- 3er lugar: 3 mil pesos

6.2 Los ganadores y finalistas de la **Convocatoria del Guanajuato TALEN-TIC 2018**, serán acreedores a los siguientes beneficios:

- A. Acceso a eventos de interés al emprendimiento tecnológico, organizados por UG INNOVA, CANIETI o SICES.
- B. Asesoría especializada para la gestión y desarrollo de proyectos de base tecnológica.
- C. Programa de capacitación para el desarrollo de proyectos y emprendimiento, considerando las siguientes temáticas:
 - a. Innovación.
 - b. Prototipado de producto.
 - c. Finanzas para no financieros.
 - d. Pitching.
 - e. Modelo de Negocios.
 - f. Propiedad Intelectual.
- D. Acercamiento a fondos y programas para creación y desarrollo de empresas.
- E. Posibilidades de financiamiento e inversión mediante vinculación empresarial.
- F. Acceso al **Encuentro Nacional de Negocios con Tecnologías de la Información “Entix 2019”**, como expositor y participante.

7. VIGENCIA DE LA CONVOCATORIA.

La convocatoria estará vigente a partir de su publicación y hasta el **10 de octubre de 2018 a las 17:00 horas**. Las Instituciones de Educación Superior Públicas y Privadas y Centros de Investigación Públicos y Privados, a través de su *Representante Institucional* designado, concentrarán las propuestas de sus estudiantes participantes y serán responsables de enviar una carpeta por proyecto mediante la plataforma ‘**WeTransfer**’ <https://wetransfer.com/> al correo talent-tic@uginnova.mx.



8. PUBLICACIÓN DE RESULTADOS.

Los resultados de los ganadores y los finalistas por sede se darán a conocer el día del evento.

Todo lo no previsto en la presente Convocatoria será resuelto por el Comité Organizador, integrado por el UG INNOVA Tecnoparque (UG INNOVA), la Secretaría de Innovación, Ciencia y Educación Superior (SICES) y Cámara Nacional de la Industria Electrónica, de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información de Guanajuato (CANIETI – Guanajuato).

Se emite la convocatoria en la ciudad de Silao, Gto., el 31 de agosto de 2018.

Dudas y comentarios con:

- **Mtra. Alba Patricia Santoyo Medina**, Jefatura de Comunicación, UG INNOVA Tecnoparque.
Correo electrónico: comunicacion@uginnova.mx Teléfono: (472) 103 30 32
- **C.P. Juan Francisco Razo Robles**, Coordinador de Gestión de Proyectos.
Correo electrónico: jf.razorobles1@ugto.mx Teléfono: (472) 103 30 32