



I CONCURSO INTERESCOLAR DE  
INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

# DESAFÍO

EMPRENDEDOR

“SUEÑA, INNOVA Y EMPRENDE”

---

2022

BASES DEL I CONCURSO INTERESCOLAR  
DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

# DESAFÍO

EMPRENDEDOR

“SUEÑA, INNOVA Y EMPRENDE”

## CONTENIDO

---

- I PRESENTACIÓN
- II OBJETIVO GENERAL
- III OBJETIVOS ESPECÍFICOS
- IV PARTICIPANTES
- V CRONOGRAMA
- VI ETAPAS DEL CONCURSO
- VII PREMIO
- VIII DISPOSICIONES GENERALES

## I PRESENTACIÓN

El Concurso interescolar es un programa que promueve el emprendimiento e innovación y que concluye en un concurso denominado “Desafío Emprendedor”. Está dirigido a directores, docentes y alumnos de quinto año del nivel secundario de centros educativos privados y nacionales, con el objetivo de **impulsar y fortalecer** la creación de ideas emprendedoras y el desarrollo de soluciones y modelos de negocio a necesidades del entorno.

Dicho programa busca, además, fortalecer el rol del docente como líder de un equipo. Para ello, se le capacita en el empleo de herramientas digitales, técnicas de innovación y gestión de emprendimientos; a través, de actividades académicas como talleres, conferencias y cursos que le permiten fortalecer sus competencias para guiar a sus estudiantes en el diseño de proyectos de emprendimiento.

Los equipos conformados por un docente líder y estudiantes de 5° de secundaria, presentan una propuesta de emprendimiento económico o social, aplicando herramientas de innovación.

## II OBJETIVO GENERAL

Fomentar e impulsar la capacidad emprendedora de los estudiantes de quinto año de secundaria, así como de los docentes, premiando a los proyectos innovadores.

## III OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fortalecer la competencia 27° “Gestionar proyectos de emprendimiento económico o social” del Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) de los estudiantes de quinto año de secundaria, premiando las propuestas de proyectos más innovadores.
- Promover la creación de alternativas de solución creativas e innovadoras a través de un bien o servicio que satisfaga una necesidad.
- Ofrecer herramientas y programas, y desarrollar métodos y estrategias para la implementación de un proyecto de emprendimiento.
- Fortalecer las competencias que promueven la creatividad y la flexibilidad para aprender a emprender.
- Desarrollar actitudes, habilidades y valores de sana competencia en el estudiante.

## IV PARTICIPANTES

El concurso “**Desafío Emprendedor**” está dirigido a docentes del área de Educación para el Trabajo (EPT), cursos afines y a estudiantes de quinto del nivel secundario de Educación Básica Regular (EBR) de centros educativos privados y nacionales.

Los equipos estarán conformados por **06 integrantes como máximo** (De 03 a 05 estudiantes y 01 docente líder) pertenecientes a la misma institución educativa.

El docente líder debe estar autorizado por el director de su colegio según corresponda.

- Cada estudiante será miembro de un solo equipo.
- Cada docente líder puede presentarse al concurso con más de 01 equipo, máximo 03 equipos.

## V CRONOGRAMA

ETAPAS	ACTIVIDADES	FECHAS
INSCRIPCIÓN	Lanzamiento	28 de abril
	Reunión informativa 01	03 de mayo
	Reunión informativa 02	10 de mayo
	Inicio de inscripciones	16 de mayo
	Cierre de inscripciones	30 de mayo
	Confirmación de equipos aptos	02 de junio
DESARROLLO	Taller 01: Identificación de oportunidades de innovación	07 de junio
	Taller 02: Ideación y prototipado	14 de junio
	Presentación de brief 01 (video)	19 de junio
	Taller 03: Lean Canvas	21 de junio
	Presentación de brief 02	26 de junio
	Taller 04: Exploración de mercado y marketing	28 de junio
	Taller 05: Elevator Pitch	05 de julio
FINAL	Presentación del brief final y video	11 de julio
	Evaluación y selección de finalistas	13 de julio
	Publicación de finalistas	14 de julio
	Final interescolar	20 de julio

## VI ETAPAS DEL CONCURSO

### A) INSCRIPCIÓN:

- Lanzamiento**  
Se inicia proceso de difusión del concurso a través de las plataformas digitales de la institución organizadora y de las instituciones educativas. Se utilizará piezas publicitarias.
- Las reuniones informativas 01 y 02** estarán a cargo del equipo organizador. El objetivo es dar a conocer los detalles del concurso.
- El docente líder será el responsable de inscribir al equipo en el siguiente enlace: <https://www.cibertec.edu.pe/desafio-emprendedor/> y de enviar los documentos al correo del docente del equipo organizador **Jhonny Alfredo Jacinto Gutarra**: pjhjacin@cibertec.edu.pe, poniendo en copia al Director de la Institución Educativa a la que pertenece.
- El docente líder debe llenar los anexos 1 y 2**, los cuales deben tener la firma física o digital del Director. Además, debe coordinar con cada estudiante el llenado del **anexo 3**, el cual debe estar firmado por el representante legal del estudiante.
- En asunto del correo debe considerar el siguiente formato **“UGEL N°\_Nombre Institución Educativa”** Ejemplo: **UGEL05.I.E.**

Los anexos son los siguientes:

ANEXO	DESCRIPCIÓN	RESPONSABLE
ANEXO 1	Información institucional	Docente líder
ANEXO 2	Información del equipo	
ANEXO 3	Autorización de participación y cesión gratuita de derechos de imagen	Docente líder y alumnos participantes

6. El equipo organizador luego de revisar la información enviada, confirma vía correo, los equipos aptos que participarán en el concurso.

## B) DESARROLLO

Como parte del concurso, se han diseñado 05 talleres:

Taller 01: Identificación de oportunidades de innovación

Taller 02: Ideación y prototipado

Taller 03: Lean canvas

Taller 04: Exploración de mercado y marketing

Taller 05: Elevator Pitch

Los talleres se realizarán de forma virtual. Se compartirá el enlace del taller dos días antes de realizarse. Es indispensable que todos los alumnos inscritos participen.

Además, los equipos deben de presentar dos briefs como parte del avance de su entregable final.

**Brief 01:** Ficha Nabach del proyecto. Anexo 04.

Incluye:

- Definir las necesidades y/o oportunidades identificadas
- Detallar la propuesta o idea de negocio
- Video de presentación (1 minuto)

**Brief 02:** Incluye:

Presentar la propuesta de negocio utilizando la metodología Lean Canvas.

**Criterios indispensables de la propuesta a presentar:**

- Componente tecnológico y digital.
- Orientado al cuidado del medio ambiente.
- Sentido social, buscando el beneficio de la sociedad.
- Considerar también como prioritario la alimentación saludable.



## C) FINAL

### Presentación del brief final y video

El docente asesor será responsable de entregar el/los proyectos de la siguiente forma:

- El proyecto se debe de enviar según el **FORMATO DE PRESENTACIÓN** (Anexo 5).
- Nombre del archivo N°UGEL-Nombre de la Institución Educativa-Nombre del equipo-Grado y sección (Ejemplo: Ugel02.I.E RicardoPalma-LosGalácticos-5toA).
- Agregar un video exponiendo los detalles de la propuesta. Máximo 05 minutos.
- Enviar en el formato de PDF al correo del docente del equipo organizador Jhonny Alfredo Jacinto Gutarra: [pjhjacin@cibertec.edu.pe](mailto:pjhjacin@cibertec.edu.pe).

### Evaluación y selección de equipos finalistas

La comisión evaluadora estará conformada por cuatro profesionales designados por el equipo organizador, quienes realizarán un análisis de los proyectos presentados, para seleccionar 08 (ocho) proyectos para la exposición final ante los jurados calificadores.

En caso de empate entre los proyectos de emprendimiento, se desempatará a partir del análisis de sostenibilidad y viabilidad del proyecto, entre los miembros del jurado.

Los criterios de evaluación que deben de cumplir los proyectos son los siguientes:

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PUNTAJE
Innovador (30 puntos)	Grado de innovación y valor agregado del proyecto.	
	Ventajas competitivas y grado de diferenciación sobre la oferta actual en el segmento elegido.	
Modelo de negocio-CANVAS (40 puntos)	Descripción lógica del modelo de negocio.	
	Solidez y viabilidad del modelo de emprendimiento.	
Potencial de Alto Impacto (30 puntos)	Tamaño del mercado potencial.	
	Potencial en crecimiento de ingresos y/o empleos.	
	Potencial en impacto social y/o medioambiental.	
Total (máximo de 100 puntos)		

### Publicación de los equipos finalistas

El equipo organizador publicará la lista de los 08 equipos finalistas que pasan a la etapa final, para presentar su idea de negocio ante un jurado.

### Final interescolar

Los 08 equipos finalistas expondrán su propuesta.

El evento se realizará virtualmente.

El jurado calificador estará compuesto por tres miembros, quienes son profesionales del ámbito académico y del emprendimiento. El equipo organizador establecerá el día y la hora, y remitirá el enlace a la plataforma para la presentación de la propuesta de emprendimiento, la cual será notificada a los concursantes y jurados.

- Cada equipo tendrá 8 minutos para su presentación, el (los) estudiante deben estar uniformados o contar con una vestimenta sugerida por el docente líder.

La presentación de los proyectos deberá ser realizada por el (los) estudiante (s), sin embargo, el docente líder podrá estar presente en calidad de observador y podrá participar al final de la intervención de los estudiantes; siempre y cuando el jurado calificador considere conveniente su intervención.

- Como recurso de apoyo en la presentación se puede utilizar videos, entrevistas, diapositivas, entre otros.
- Finalizada la presentación de cada equipo, los miembros del jurado dispondrán de 5 minutos para realizar las preguntas que consideren convenientes.
- Para la evaluación de los proyectos, el jurado deberá calificar en función a los criterios definidos.

Los criterios de evaluación de la presentación son los siguientes:

CRITERIOS	EXCELENTE (5)	BUENO (4)	REGULAR (3)	DEFICIENTE (2)
<b>Creatividad e innovación</b>	<p><b>Presenta los siguientes procesos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Precisa la innovación de la propuesta de proyecto desarrollada.</li> <li>2. Define el grado de competitividad del proyecto.</li> <li>3. Define actividades de promoción y producción.</li> <li>4. Propone una solución creativa e innovadora que permite diferenciarse.</li> </ol>	Presenta 3 de los 4 procesos	Presenta 2 de los 4 procesos	Presenta 1 de los 4 procesos
<b>Elevator Pitch</b>	<p><b>Presenta los siguientes procesos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presenta un discurso que pretende ser impactante.</li> <li>2. Identifica el problema y propone una solución.</li> <li>3. Persuade al receptor con la propuesta de emprendimiento.</li> <li>4. Genera valor a través de la innovación.</li> </ol>	Presenta 3 de los 4 procesos	Presenta 2 de los 4 procesos	Presenta 1 de los 4 procesos
<b>Viabilidad</b>	<p><b>Presenta los siguientes procesos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Describe cómo se puede llevar a cabo la propuesta de proyecto de emprendimiento.</li> <li>2. Prueba el prototipo con los beneficiarios o usuarios.</li> <li>3. Describe aspectos técnicos del proyecto.</li> <li>4. Verifica la demanda de la propuesta de emprendimiento.</li> </ol>	Presenta 3 de los 4 procesos	Presenta 2 de los 4 procesos	Presenta 1 de los 4 procesos
<b>TOTAL</b>				

- Los docentes líderes de los ocho (08) equipos finalistas recibirán un Diploma de Reconocimiento por parte de CIBERTEC, un curso de capacitación online Marketing Digital Autoinstructivo y un Kit Tecnológico.

**PRIMER PUESTO**

Tablet (uno para cada integrante del equipo)

Ingreso a la incubadora empresarial CIBERTEC

Diploma de Participación

Curso de capacitación Online\*

Exoneración de Matrícula CIBERTEC

Kit Tecnológico Cibertec\*

**SEGUNDO PUESTO**

Ingreso a la incubadora empresarial CIBERTEC

Diploma de Participación

Curso de capacitación Online\*

Exoneración de Matrícula CIBERTEC

Kit Tecnológico Cibertec\*

**TERCER PUESTO**

Diploma de Participación

Exoneración de Matrícula CIBERTEC

Kit Tecnológico Cibertec\*

\*El curso será Marketing Digital Autoinstructivo.

\*Cada kit incluye 1 lapicero, 1 USB, 1 pop socket, 1 caja, 1 mousepad, 1 cartuchera.

**VIII DISPOSICIONES GENERALES**

- El proceso de preselección y selección final de las propuestas de emprendimiento es inapelable.
- A lo largo del proceso del concurso se deberá tener una participación activa y buena disposición para las actividades.
- La inscripción al concurso presupone el conocimiento y la aceptación de las bases del concurso, por parte del docente líder y de los estudiantes.
- A través del formato establecido en el Anexo n°3, los padres de familia o tutores autorizan grabar las actividades realizadas dentro del concurso y hacer uso de las fotos en medios institucionales para difusión del concurso, por ejemplo: radio, TV, prensa, páginas web, memorias de actividades, redes, etc.