

4TO CONCURSO DE EMPRENDIMIENTOS “INNOVASOFT 2019”

REGLAMENTO INTERNO DEL EVENTO

PRÓLOGO

El presente reglamento para el 4to Concurso Emprendimiento “INNOVASOFT 2019”, el mismo que rige a partir del 21 de octubre del año en curso. A partir de esta fecha todos los otros textos de ediciones precedentes y todo documento oficial, parcial y congruente que se refiera al mismo evento, publicados anteriormente, quedan obsoletos, sin desvalorizar su importancia al desarrollo de actividades futuras. La utilización del presente reglamento será obligatoria para los participantes; para cumplir, penalizar, solucionar o evitar contratiempos a cualquier acción que suceda durante el evento por parte de los participantes.

Art.-1. De los Participantes.

1.- El equipo deberá presentar la nómina de mínimo 3, máximo de 5 participantes por proyecto.

NOTA: DOS DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DEBEN ESTAR PRESENTES EL DIA DEL EVENTO CASO CONTRARIO NO PODRÁ PARTICIPAR, Y SE PROCEDERA A SU DESCALIFICACION.

Art.-2. De las Categorías.

El objetivo de la convocatoria es identificar y reconocer a los mejores proyectos y emprendimientos que generen impactos positivos en la sociedad a través de su innovación, basados en el uso de las TICs como herramientas y canales de solución. La categoría es abierta para todos los proyectos de emprendimiento.

Art.-3. PLAZOS E INSCRIPCION

- Fecha inicial de inscripción: lunes 21 de octubre del 2019, -
- Fecha final de inscripción: sábado 30 de noviembre del 2019.

El valor de la inscripción tiene un costo de 30 dólares estadounidenses la cual será depositado en el siguiente número de cuenta:

José Ignacio Intriago Granda
Banco del Pichincha: **2201997649**

Para considerar la inscripción un representante debe enviar una copia del recibo del depósito o foto de la misma:

Correo: dsoft.net.unach@gmail.com

WhatsApp: 0995650950

- Al momento de la inscripción, los participantes aceptan los términos y condiciones impuestas para el evento.
- Fecha límite de entrega del modelo de negocio (Business Model Canvas); 30 de noviembre del 2019.
- La notificación de haber alcanzado la siguiente fase se enviará hasta el 01 de diciembre del 2019.
- Defensa del proyecto: viernes 06 de diciembre de 2019, en el Auditorium de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de Chimborazo. (Presentación del proyecto ante el jurado calificador)

Art.-4.- De los Tiempos de Resolución.

1era Etapa (Elaboración y Envío)

Realizar la inscripción en el tiempo indicado.

Los participantes deberán elaborar un **documento** del modelo de negocio del proyecto (Modelo CANVAS).

El modelo CANVAS y la GUIA estará publicado en la página web: <https://innovasoft-e4.webnode.ec/concurso/> y también se enviarán al correo después del registro.

4.1.- Documento: Deberá ser enviado hasta el 30 de noviembre.

Estos deberán ser enviados al correo: dsoft.net.unach@gmail.com con el asunto INNOVASOFT2019.

2da Etapa (Aceptación)

Una vez aprobado el proyecto, los participantes serán notificados en las fechas indicadas anteriormente.

3ra Etapa (Presentación).

En esta etapa los postulantes deberán darse cita en la Universidad Nacional de Chimborazo, de la ciudad de Riobamba-Ecuador, donde deberán realizar la presentación del proyecto, este se hará bajo las siguientes condiciones:

- Los participantes deben asistir el día 05 y 06 de diciembre, al auditorium de la facultad de Ingeniería.
- La presentación del proyecto se realizará con el formato de un Elevator pitch; defensa de 5 minutos y 10 minutos para preguntas por parte de los jueces.
- Se deberá presentar un prototipo mínimo viable del proyecto.

NOTA: EL EQUIPO SERA RESPONSABLE DE LOS MATERIALES QUE NECESITE PARA DEFENDER SU PROYECTO.

- El horario y orden de exposición se lo realizará el día 05 de noviembre a las 6pm (se realizará un sorteo).
- **Extras.**
 - o D'Soft.NET tendrá derecho a difundir la participación, los proyectos y el resultado del concurso en redes sociales, páginas web y segmento de noticias de la organización.
 - o Los participantes de cada proyecto desarrollado serán considerados autores responsables legales de dicho proyecto. o D'Soft.NET se reserva el derecho de modificar las bases del concurso, parcial o totalmente en cualquier momento con previo aviso.
 - o Si ningún proyecto cumple con al menos un 50% de los requisitos mínimos, los premios se considerarán desierto.

Art.-5. De los Jueces.

El jurado estará conformado por profesionales externos a la Universidad Nacional de Chimborazo y valorarán los siguientes aspectos sobre una calificación de 10 puntos en total:

- Innovación (30 % puntuación).
- Sostenibilidad (20 % puntuación).
- Pertinencia (20 % puntuación).
- Modelo de negocio (20 % puntuación).
- Grado de finalización (10% puntuación).

Art.-6. Instrumentos de exposición

Se facilitará a los participantes los siguientes instrumentos:

- Corriente eléctrica 110voltios.
- Mesa de trabajo.

NOTA: EN CASO DE NECESITAR UN INSTRUMENTO AJENO A LOS EXPUESTOS EL EQUIPO DEBERAN COMUNICAR A D'SOFT.NET, POR LOS MEDIOS PUBLICADOS DOS DIAS ANTES DE LA PRESENTACION. DEJANDO EN CLARO QUE SI LA UNACH CUENTA CON EL REQUERIMIENTO SOLICITADO SE LE COLABORARA OPORTUNAMENTE.

Art. -8. CRITERIOS DE DESCALIFICACION

La sola inscripción o participación en el concurso significa la expresa aceptación de sus bases.

Serán descalificados los proyectos que presenten los siguientes criterios:

- El incumplimiento de las bases del concurso significara la descalificación automática de los participantes.
- En caso de que un participante este violando la propiedad intelectual de un tercero, los organizadores no tendrán ninguna responsabilidad al respecto y la iniciativa quedara automáticamente descalificada.
- El proyecto presentado en **INNOVASOFT 4ta Edición 2019** deberá ser presentado exclusivamente en este evento.

Art.-8. Premios

- Primer lugar: Certificado, placa de Reconocimiento y \$500 en premios.
- Segundo lugar: Certificado, placa de Reconocimiento y \$300 en premios.
- Tercer lugar: Certificado y \$100 en premios

Siguientes Lugares: Certificados de Reconocimiento y Menciones de honor según el puntaje obtenido.