



BASES Y CONDICIONES	1
1. CONVOCATORIA	1
2. ORGANIZADORES	1
3. OBJETIVOS	1
4. REQUISITOS GENERALES	2
CATEGORÍAS	3
5. PRENDETE ACADEMY	3
6. PRENDETE JUMP	3
7. PRENDETE SILICON VALLEY	3
ETAPAS DEL CONCURSO	4
8. INSCRIPCIÓN DE PROYECTOS	4
9. PRESELECCIÓN DE PROYECTOS	4
10. FORMACIÓN DE EQUIPOS PRESELECCIONADOS	5
a. Formación - Prendete Academy	5
b. Formación - Prendete Jump	5
c. Formación - Prendete Silicon Valley	5
11. DEMO DAY	6
PREMIOS	7
12. PREMIO PRENDETE ACADEMY	7
13. PREMIO PRENDETE JUMP	7
14. PREMIO PRENDETE SILICON VALLEY	7
a. Viaje a SILICON VALLEY	8
15. PREMIOS ESPECIALES	8
ASPECTOS GENERALES DEL CONCURSO	9
16. GRUPO EVALUADOR, MENTORES Y JURADO	9
17. ACEPTACIÓN DE BASES Y CONDICIONES	9
18. RESPONSABILIDADES	9
19. CONFIDENCIALIDAD	9
20. DIVULGACIÓN DE LA NOVEDAD	10
21. COMUNICACIONES	10
Anexo I: ETAPAS Y CRONOGRAMA TENTATIVO	11
Prendete Jump - Prendete Silicon Valley	11



# BASES Y CONDICIONES

## 1. CONVOCATORIA

El Concurso de Ideas Innovadoras de Negocio “Prendete” en su séptima edición, convoca a los interesados a presentar ideas - proyectos innovadores aplicados a negocios, bajo los términos y condiciones que se estipulan en las presentes bases.

## 2. ORGANIZADORES

Prendete! Es organizado en conjunto por la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNCPBA) y el Municipio de Tandil.

## 3. OBJETIVOS

- Estimular el espíritu emprendedor e inculcar la conciencia y generación de valor.
- Impulsar la generación de iniciativas innovadoras aplicadas a los negocios.
- Promover la innovación y la creatividad en el ámbito emprendedor.
- Potenciar proyectos innovadores existentes o que estén en marcha.
- Alentar a quienes tengan iniciativas innovadoras a formular un proyecto viable, con la intención de que sea el punto de partida de un negocio sostenible y rentable.
- Asistir y guiar a los emprendedores en el proceso de consolidación de un proyecto de negocio, a través del acceso a capacitaciones, tutorías, asistencia técnica, mentorías y coaching brindadas por empresarios y profesionales con experiencia en el desarrollo de emprendimientos.
- Favorecer el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades y capacidades de los emprendedores.
- Aumentar la visibilidad de aquellos emprendedores que pretenden hacer un aporte positivo con sus iniciativas o aportar un modo distinto de construir la realidad.
- Facilitar el acceso a nuevas redes de contacto para mejorar la competitividad y aumentar sus oportunidades de éxito.
- Premiar el esfuerzo, el trabajo en equipo y las buenas iniciativas.



#### 4. REQUISITOS GENERALES

- Para participar se requiere de un mínimo de 3 (tres) y un máximo de 5 (cinco) integrantes por equipo.
- Podrán participar todos aquellos ciudadanos argentinos nativos o naturalizados. Son admisibles también equipos en representación de personas jurídicas, cuyas ideas de negocios sean propiedad de esta última.
- No podrán presentar proyectos aquellas personas que tengan participación directa en la organización del concurso o en la evaluación de los proyectos, ni sus familiares directos.
- Las inscripciones deberán hacerse únicamente a través de la página web del concurso, en la categoría correspondiente. El comité organizador se reserva el derecho de reasignar el proyecto en las categorías del concurso.

## CATEGORÍAS

### 5. PRENDETE ACADEMY

La convocatoria está destinada a **idea-proyectos cuyo modelo de negocio posea un componente innovador**, de estudiantes de los últimos dos años de **escuelas secundarias** de la República Argentina.

El equipo emprendedor deberá estar integrado con un mínimo de 3 y un máximo de 5 integrantes. Los integrantes del equipo no deben ser necesariamente del mismo año y de la misma escuela.

El equipo deberá asignar un docente como TUTOR y un integrante del equipo como REPRESENTANTE del mismo a los efectos de coordinación con el comité organizador. El TUTOR, deberá ser reconocido por el comité organizador, y su rol será el de facilitar y guiar el trabajo interno del equipo emprendedor. Así como mantener una comunicación fluida, junto con el REPRESENTANTE del equipo emprendedor, durante todo el proceso del concurso con el comité.

### 6. PRENDETE JUMP

La convocatoria está destinada a **Ideas de Negocio Validadas** en el mercado objetivo, ó exista un prototipo o producto mínimo viable (MVP), emprendimientos productivos o de servicios incipientes o en marcha, que **posea un componente innovador que requiera la capacitación y asistencia técnica** para potenciar sus posibilidades de éxito y puesta en mercado.

### 7. PRENDETE SILICON VALLEY

La convocatoria está destinada a **Emprendimiento ó Proyecto en marcha** de una empresa constituida, productivos o de servicios, cuyo **modelo de negocio validado posea un componente innovador** que requiera asistencia técnica para conseguir una fase de maduración más avanzada en sus proyectos.

Así mismo es importante que al menos uno de los integrantes del equipo tenga habilidades para comunicarse en el idioma inglés de manera fluída.

## ETAPAS DEL CONCURSO

### 8. INSCRIPCIÓN DE PROYECTOS

Para la admisión en el concurso el equipo participante deberá completar el formulario de inscripción online disponible en [www.prendete.com.ar](http://www.prendete.com.ar). Además en el mismo formulario se le solicitará al equipo un vídeo de presentación de 3 minutos de duración.

El vídeo no es obligatorio pero se recomienda a fines de evaluación del jurado.

El formulario de inscripción debe completarse en su totalidad, respetando los campos obligatorios. Una vez completo deberá enviar la postulación y recibirá un mensaje informando que su aplicación ha sido recibida.

La fecha de apertura y cierre de la convocatoria dependerá de cada categoría. Ver *Anexo I: ETAPAS Y CRONOGRAMA*.

#### **Sugerencias para el vídeo:**

El vídeo tiene que explicar en un máximo de 3 minutos en qué consiste el proyecto, cuál es el problema que resuelve, que la hace diferente, cuál es el componente innovador y cómo está conformado el equipo de trabajo.

- Los primeros segundos del vídeo deben ser atractivos.
- Ser breve y específico.
- Asegurar que se escuche con claridad.
- Ensayar antes de grabarlo.

### 9. PRESELECCIÓN DE PROYECTOS

Se trata de una evaluación preliminar de los proyectos presentados para definir cuáles serán los que efectivamente pasarán a la siguiente instancia y competirán por los premios definidos. Este análisis obedece a dos aspectos fundamentales. Por un lado, los **criterios formales**, que haya sido completada toda la información solicitada en el formulario, y por otro lado, los **criterios de evaluación** relacionados con el proyecto en sí:

- A. Capacidad innovadora
- B. Potencialidad del producto o servicio
- C. Factibilidad de realización
- D. Mercado (sector, tamaño, competencia)
- E. Equipo de trabajo (interdisciplinariedad, experiencia, competencias)
- F. Escalabilidad
- G. Triple Impacto (Económico, Social y Ambiental)

H. Perspectiva de género

I. Contribución a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 2030)

Un **Grupo Evaluador** será el encargado de pre-seleccionar hasta 15 iniciativas.

Los resultados serán comunicados a los equipos concursantes vía correo electrónico, hayan quedado o no preseleccionados, según cronograma y categoría.

## 10. FORMACIÓN DE EQUIPOS PRESELECCIONADOS

Los equipos preseleccionados accederán a las instancias de formación y/o asistencia técnica según la categoría correspondiente. Las fechas serán publicadas en [www.prendete.com.ar](http://www.prendete.com.ar) y los equipos recibirán el cronograma por correo electrónico.

### a. Formación - Prendete Academy

Para Alumnos:	Para Docentes secundarios:
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Trabajo en equipo</li> <li>● Generación de Ideas</li> <li>● Habilidades emprendedoras</li> <li>● Presentación efectiva</li> <li>● Modelo de Negocios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Design Thinking</li> <li>● Formación de Formadores</li> </ul>

### b. Formación - Prendete Jump

Los equipos pre-seleccionados recibirán capacitación sobre Modelo de Negocio a medida del Emprendimiento y Equipo emprendedor.

### c. Formación - Prendete Silicon Valley

- Capacitación en Oratoria y Presentaciones Efectivas.
- Mentorías impartidas por profesionales y empresarios con gran experiencia en el desarrollo de negocios innovadores.

## 11. DEMO DAY

Culminadas las capacitaciones, mentorías y/o asistencias técnicas, según las correspondientes categorías, los equipos acceden al “Demo Day”, evento en el cual cada equipo presentará su pitch, en no más de 3 minutos, frente a un jurado evaluador.

El comité organizador definirá la metodología de exposición de cada categoría.

El jurado hará un análisis integrador de cada proyecto arribando a la elección de los mejores y dando a conocer su decisión. El jurado seleccionará 2 (dos) iniciativas ganadoras por categoría.

La decisión del jurado es inapelable y es el único cuerpo facultado para la elección de los proyectos ganadores.

## PREMIOS

### 12. PREMIO PRENDETE ACADEMY

Los equipos ganadores de Prendete Academy, tendrán la oportunidad de participar y pichear su idea en el Demo Day de Prendete Silicon Valey, en la ciudad de Tandil.

Los gastos de traslado y hospedaje (en caso de corresponder) del equipo ganador y Tutor docente serán cubiertos por el concurso Prendete.

### 13. PREMIO PRENDETE JUMP

Los equipos seleccionados por el jurado en el “DEMO DAY”, resultando ganadores de Prendete JUMP, recibirán asistencia técnica del equipo de tutores del CICE, por un periodo de 8 semanas, con el objetivo de potenciar sus posibilidades de éxito y puesta en marcha y escalabilidad de su Idea de Negocio Validada.

### 14. PREMIO PRENDETE SILICON VALLEY

Los equipos ganadores accederán a Encuentros de Mentorías y Capacitaciones, cuya finalidad es preparar a los equipos antes del viaje a Silicon Valley, para mejorar su desempeño durante la experiencia.

Culminado los encuentros y habiendo cumpliendo con los requisitos establecidos por el mismo, un integrante de cada equipo ganador tendrá acceso al premio mayor, el **Viaje a Silicon Valley**.

Durante durante dichos encuentros, se analizarán los siguientes parámetros a cada equipo:

- El grado de compromiso y dedicación.
- El grado de avance del proyecto.

**IMPORTANTE:** La organización se reserva el derecho de excluir al equipo que no cumpla con los parámetros enunciados, y por ende no esté en condiciones de participar del viaje a Silicon Valley. Esta decisión será inapelable.

Este premio incluirá los pasajes aéreos (ida y vuelta) a la ciudad de San Francisco, (California, EE.UU) y el alojamiento en la ciudad durante una semana para una persona del equipo ganador.

Todos los demás gastos que se ocasionen quedarán a cargo del emprendedor beneficiario del viaje, quien deberá contar con el pasaporte y visa correspondiente y un seguro médico/asistencia al viajero.





La persona que viaje en representación del equipo será elegida por decisión del grupo, sin intervención alguna de la organización.

#### a. Viaje a SILICON VALLEY

El grupo de viaje contará con una agenda de actividades y un itinerario de interés, con la finalidad de que puedan aprovechar las oportunidades que Silicon Valley les presente.

La fecha del viaje es la dispuesta por la organización de Prendete sin permitir cambios ni modificaciones por parte del beneficiario. Se prevé para el primer semestre de 2024, siendo la fecha exacta comunicada con posterioridad, sujeta a las disposiciones sanitarias nacionales e internacionales.

## 15. PREMIOS ESPECIALES

El Concurso ofrece además premios especiales, para los proyectos que hayan sido preseleccionados, orientado a promover conductas, áreas temáticas o disciplinas particulares. Estos premios se definen entre cada uno de los sponsor, partners con o sin fines de lucro que así lo deseen, y la comisión organizadora.

Los premios especiales consisten en aportes monetarios y/o servicios tecnológicos y/o mentoreo.

## ASPECTOS GENERALES DEL CONCURSO

### 16. GRUPO EVALUADOR, MENTORES Y JURADO

Los integrantes del **Grupo Evaluador**, responsables de la etapa de preselección de proyectos, no podrán ser miembros del **Jurado**, y viceversa.

Los **Mentores** no podrán integrar el grupo evaluador y el jurado.

Serán designados por los organizadores.

### 17. ACEPTACIÓN DE BASES Y CONDICIONES

Para que el sistema registre un proyecto los concursantes deberán declarar el conocimiento y aceptación de estas bases y condiciones. La aceptación de las mismas implica una declaración jurada de que toda la información suministrada por los concursantes es fidedigna.

Cualquier instancia no prevista por las presentes bases y condiciones será resuelta por los Organizadores y los participantes acatarán estas decisiones en forma inapelable.

Los Organizadores se reservan el derecho de modificar los plazos de las distintas etapas del certamen así como también cualquier aspecto que a su criterio implique mejoras organizativas en el concurso y sus procedimientos.

### 18. RESPONSABILIDADES

El o los titulares del proyecto registrado serán los únicos responsables por la titularidad y derechos de propiedad del bien o proceso al que el proyecto alude.

Los titulares del proyecto presentado se declaran únicos responsables ante cualquier reclamo que pudieran ocasionar otros sobre la propiedad del bien presentado como proyecto, y solidarios de los organizadores frente a cualquier reclamo de terceros originado por su presentación.

### 19. CONFIDENCIALIDAD

El concurso es un ámbito natural de publicidad de los proyectos.

Los participantes deberán tomar los recaudos legales que crean necesarios en resguardo de la confidencialidad de su proyecto en caso que lo consideren necesario.



## 20. DIVULGACIÓN DE LA NOVEDAD

La Ley N° 24.481 (T.O. 1996), en su artículo 5° establece que la divulgación de una invención no afectará su novedad, cuando dentro de UN (1) año previo a la fecha de presentación de la solicitud de patente, o en su caso, de la prioridad reconocida, el inventor o sus causahabientes hayan dado a conocer la invención por cualquier medio de comunicación o la hayan exhibido en una exposición nacional o internacional.

**IMPORTANTE:** Esta legislación tiene validez para Argentina, Estados Unidos y algunos otros países.

Para el caso particular de este concurso, deberá tomarse como fecha cierta de divulgación, el momento de cierre de la inscripción, salvo que el participante presente otros antecedentes de divulgación anteriores.

## 21. COMUNICACIONES

Todas las comunicaciones originadas en la organización del concurso se realizarán a través de la página oficial [www.prendete.com.ar](http://www.prendete.com.ar), las redes sociales oficiales [facebook.com/concursoprendete](https://www.facebook.com/concursoprendete) - [instagram/concursoprendete](https://www.instagram.com/concursoprendete) y el correo electrónico [concursoprendete@gmail.com](mailto:concursoprendete@gmail.com)

## Anexo I: ETAPAS Y CRONOGRAMA TENTATIVO

### Prendete Jump - Prendete Silicon Valley

Inicio de difusión y convocatoria	Agosto 2023
Lanzamiento y Apertura de inscripción	Martes 29 de Agosto
Cierre de Inscripción	Martes 25 de septiembre
Evaluación inicial y preselección de iniciativas	26 de septiembre al 29 de septiembre
Comunicación de proyectos preseleccionados	Viernes 6 de octubre
Prendete JUMP Asistencia Técnica	9 de Octubre al 17 de noviembre
Prendete Silicon Valley Mentorías	
Demo Day Prendete Silicon Valley	27 de Noviembre al 2 de Diciembre. <i>#Flama</i>
Experiencia Silicon Valley	1° semestre de 2024 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> sujeta a disposiciones sanitarias nacionales e internacionales.