

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

BASES Y CONDICIONES

CONVOCATORIA

El Concurso de Ideas Innovadoras de Negocio “Prendete” en su octava 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.

1. ORGANIZADORES

Prendete es organizado en conjunto por la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNCPBA), el Municipio de Tandil y Cluster Tecnológico Tandil.

2. 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.

3. 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.
- No podrá participar una persona en más de un proyecto.
- Una misma persona no podrá ser integrante en más de un proyecto

CATEGORÍAS

4. 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.

5. PRENDETE SILICON VALLEY

La convocatoria está destinada a emprendimientos o proyectos en marcha de empresas constituidas, tanto productivas como de servicios, cuyo modelo de negocio validado posea un componente innovador. Se busca acompañar a startups que requieran asistencia, mentoría y acceso a redes de contacto estratégicas para escalar y alcanzar una fase de maduración más avanzada.

Es excluyente la presentación de un video pitch, al momento de la inscripción al concurso. Ver apartado: Etapas del concurso - Inscripción de proyectos - sugerencias para el video.

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

6. 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. Además en el mismo formulario se le solicitará al equipo un vídeo de presentación de 2 minutos de duración.

El vídeo es **OBLIGATORIO** 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: CRONOGRAMA*.

Consideraciones para la grabación del video:

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

Especificaciones técnicas:

- Formato: MP4 o MOV.
- Duración máxima: 2 minutos.
- Medio de carga: el video debe subirse a YouTube configurando la visibilidad en "Oculto" (es decir, cualquier persona con el enlace puede verlo, pero no quedará público en el canal ni aparecerá en búsquedas).
- Una vez subido, el equipo deberá copiar el enlace y pegarlo en el formulario de inscripción.

7. PRESELECCIÓN DE PROYECTOS

La evaluación preliminar de los proyectos se realizará para seleccionar aquellos que pasarán a la siguiente instancia de la competencia. Este análisis se centrará en dos aspectos fundamentales:

1. Criterios formales: Que la documentación y la información solicitada en el formulario hayan sido completadas en su totalidad.
2. Criterios de evaluación del proyecto: Análisis del potencial de la propuesta.

Importante: La valoración de estos criterios se aplicará a todos los proyectos, haciendo énfasis en los objetivos de las categorías a las que el equipo se postule:

- Categoría Jump, pone el énfasis en la validación, el equipo y el potencial de negocio.
- Categoría Silicon Valley, pone el énfasis en la escalabilidad, las métricas y las redes globales.

Criterios de Evaluación:

- A. Grado de innovación: se analizará la capacidad del emprendimiento para ofrecer soluciones nuevas o significativamente mejoradas que aporten un cambio sustancial en el mercado o en la forma de satisfacer una necesidad.
- B. Oportunidad de negocio: se evaluará la capacidad de los emprendimientos para diferenciarse de la competencia y desarrollar propuestas de valor atractivas.

- C. Calidad del equipo: se analizará interdisciplinariedad y roles, experiencia y trayectoria, competencias, compromiso y capacidad de ejecución de los integrantes del equipo.
- D. Grado de madurez y escalabilidad del proyecto: se evaluará el tamaño de la oportunidad de mercado, la capacidad para capturarla, el potencial para crecer rápidamente de manera rentable y la oportunidad de competir en otros mercados y países.
- E. Valoración del triple impacto: se analizará la capacidad del emprendimiento para integrar conscientemente en su modelo de negocio objetivos que generen un impacto positivo en las siguientes tres esferas: impacto económico (rentabilidad sostenible), impacto social (bienestar de las personas), impacto ambiental (salud del planeta).

El 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.

8. 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 y los equipos recibirán el cronograma por correo electrónico.

a. Formación - Prendete Jump

Los equipos pre-seleccionados recibirán capacitación en oratoria y presentaciones efectivas y sobre modelo de negocio a medida del emprendimiento y del equipo emprendedor.

b. Formación - Prendete Silicon Valley

Los equipos pre-seleccionados recibirán capacitación en oratoria y presentaciones efectivas y mentorías impartidas por profesionales y empresarios con gran experiencia en el desarrollo de negocios innovadores.

9. DEMO DAY

Culminadas las capacitaciones, mentorías y/o asistencias técnicas, según las correspondientes categorías, los equipos acceden al “Demo Day”. Este es el evento final en el cual cada equipo presentará su *pitch* frente a un jurado evaluador, con una duración máxima de 3 minutos.

El jurado realizará un análisis integrador de cada proyecto, utilizando como base los mismos criterios de preselección de proyectos (Innovación, Oportunidad de Negocio, Calidad del Equipo, Madurez/Escalabilidad y Triple Impacto).

Además, la evaluación integrará dos criterios clave adicionales relativos a la presentación, tales como claridad y convicción de la propuesta y habilidades de comunicación (*Pitching*)

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

10. PREMIO PRENDETE JUMP

Los equipos seleccionados por el jurado en el “DEMO DAY”, resultando ganadores de Prendete JUMP, recibirán asistencia técnica personalizada por parte del equipo de tutores del CICE, con 6 encuentros quincenales, cuyo objetivo es potenciar sus posibilidades de éxito y puesta en marcha y escalabilidad de su idea de negocio validada. A coordinar con el equipo CICE UNICEN.

11. PREMIO PRENDETE SILICON VALLEY

Los equipos ganadores accederán a encuentros de mentorías grupales, cuya finalidad es preparar a los equipos antes del viaje a Silicon Valley, para mejorar su desempeño durante la experiencia. De carácter obligatorio, con duración y modalidad a definir.

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.

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 de cada 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 vigentes y un seguro médico/asistencia al viajero. Fecha límite de presentación de documentación a coordinar con agencia de viajes.

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

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 2026, siendo la fecha exacta comunicada con posterioridad, sujeta a las disposiciones sanitarias nacionales e internacionales.

12. PREMIOS ESPECIALES

El concurso ofrece además, la posibilidad de acceder a premios especiales, para los proyectos que hayan sido preseleccionados, orientados 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

13. 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.

14. 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.

15. ASPECTOS LEGALES, RESPONSABILIDADES Y DESCALIFICACIÓN

Los titulares del proyecto registrado serán los únicos responsables por la titularidad y derechos de propiedad intelectual e industrial del bien, servicio o proceso al que el proyecto alude. Asimismo, los participantes se declaran únicos responsables ante cualquier reclamo de terceros sobre la propiedad del proyecto presentado, manteniendo indemnes y exentos de responsabilidad a los organizadores frente a cualquier conflicto que pudiera originarse.

La organización no asumirá responsabilidad alguna en caso de que los ganadores no logren gestionar en tiempo y forma la documentación necesaria para el viaje (pasaporte, visa, seguro médico u otros requisitos migratorios o legales), siendo esta obligación exclusiva de los beneficiarios del premio.

Serán causales de descalificación del concurso, en cualquier instancia del mismo:

- La presentación de información o documentación falsa o incompleta.
- La inasistencia injustificada de las mentorías, capacitaciones o instancias obligatorias definidas por la organización.
- La ausencia del equipo o de sus representantes en el Demo Day.
- La inobservancia de las presentes bases y condiciones o de cualquier disposición adicional establecida por los organizadores.

Cualquier decisión relacionada con estas causales será resuelta de manera inapelable por los organizadores.

16. 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.

17. 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.

18. COMUNICACIONES

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



Anexo I: CRONOGRAMA

Prendete Jump - Prendete Silicon Valley

Lanzamiento y Apertura de inscripción	1ero de octubre
Cierre de Inscripción	1ero de noviembre
Preselección de iniciativas	10 al 13 de noviembre
Comunicación de proyectos preseleccionados	14 de noviembre
Mentorías Prendete Silicon Valley	17 de noviembre al 5 de diciembre
Capacitaciones Prendete Silicon Valley Prendete JUMP	Modelo de negocio (Encuentro a definir entre el 17 y 28 de noviembre)
	Oratoria y Presentaciones Efectivas (Encuentro a definir entre el 17 y 28 de noviembre)
Demo Day Prendete Silicon Valley Prendete JUMP	5 de diciembre
Experiencia Silicon Valley	1° semestre de 2026 ¹

¹ sujeta a disposiciones sanitarias nacionales e internacionales.