

CONVOCATORIA

Proyectos de Emprendimiento

OBJETIVO

Fomentar la innovación y el impulso de habilidades emprendedoras en los estudiantes de Educación Media Superior, a través de la creación de alianzas estratégicas y la proyección de proyectos que respondan a las necesidades del entorno emergente en Guanajuato.



CATEGORIAS

Impacto Sustentable

Impacto Social

Innovación Tecnológica

BASES

- 1 Podrán participar las alumnas y los alumnos de los Subsistemas de Educación Media Superior que integran la CEPPPEMS.
- 2 Cada subsistema podrá registrar a un equipo de proyecto para cada categoría, contando con 3 equipos representativos (de 1 a 5 participantes por equipo).
- 3 El registro se realizará por medio de los enlaces de cada subsistema, presentando un resumen ejecutivo, a más tardar el 23 de octubre de 2024.

El proyecto emprendedor o modelo de negocio debe contener:

1. Las necesidades del cliente
2. El desarrollo de su innovación
3. Producto, proyecto o prototipo
4. La presentación del modelo de negocio (digital o física)

Se solicita a los participantes presentarse, preferentemente, con uniforme escolar o vestimenta representativa del subsistema al que pertenecen, y mantener un comportamiento acorde con las normas y disposiciones del lugar del evento.

FASES

01

EXHIBICIÓN ABIERTA AL PÚBLICO

- Los estudiantes dispondrán de un espacio para instalar su stand.
- Los asesores de los proyectos podrán acompañarlos durante el evento.
- Un equipo de jueces especializados evaluará los proyectos utilizando una rúbrica (ver Anexo 1).
- El montaje del stand deberá realizarse el día del evento, entre las 8:00 y las 9:00 a.m., y permanecerá expuesto de forma continua.

Sesión virtual de preparación
"Rumbo a la Cumbre 2024"
Miércoles 23 de octubre
10:00 am.

02

JUEGO DE INVERSIÓN

- Cada invitado recibirá tres billetes ficticios con valores de 200, 500 y 1,000 pesos.
- Durante la exhibición, podrán invertir en los tres proyectos que más les llamen la atención.
- Podrán invertir en proyectos de su subsistema de procedencia, excepto con el billete de 1,000 pesos.
- Solo se podrá asignar un billete a cada proyecto.
- Los 6 proyectos que acumulen la mayor cantidad de dinero avanzarán a la fase 3.



03

FORO DE INVERSIONISTAS

- Los 6 equipos con mayor inversión subirán al escenario para presentar su proyecto utilizando la técnica de Elevator Pitch, contando con 5 minutos para exponer su modelo de negocio.
- El jurado evaluador dispondrá de 3 minutos para realizar preguntas y brindar retroalimentación, utilizando un instrumento de evaluación (ver Anexo 2).

GANADORES

- Se premiará al primer, segundo y tercer lugar de la fase de Foro de Inversionistas.
- Reconocimiento especial a un proyecto de cada categoría de la fase de exhibición de proyectos (sustentable, impacto social e innovación tecnológica).
- Reconocimiento al proyecto más invertido de la jornada.

PREMIOS

- Recorrido para conocer el Ecosistema Estatal.
- Evento de networking con empresarios.
- Becas para programas de incubación digital.

Los aspectos no contemplados en esta convocatoria serán resueltos por la Mesa de Vinculación con Pertinencia de la CEPPEMS

