

Tabla de contenido

- 1. PRESENTACIÓN..... 2**
- 2. OBJETIVO DE LA CONVOCATORIA 2**
- 3. DIRIGIDO A. 2**
- 4. DESCRIPCIÓN DEL ACOMPAÑAMIENTO. 2**
 - 4.1. TEMÁTICAS..... 2
 - 4.2. DESARROLLO DEL ACOMPAÑAMIENTO..... 2
 - 4.3. SELECCIÓN DE PARTICIPANTES..... 3
 - 4.4. LANZAMIENTO (KICK-OFF)..... 3
 - 4.5. HACKATON. 4
 - 4.6. ENVÍO DE LA SOLUCIÓN Y PITCH..... 4
- 5. PREMIOS 6**
- 6. PROCESO DE POSTULACIÓN A LA CONVOCATORIA 6**
- 7. REQUISITOS HABILITANTES 7**
- 8. CAUSALES DE RECHAZO 7**
- 9. CRONOGRAMA 8**

1. PRESENTACIÓN.

4U Emprende, nace de esfuerzo de las universidades CESA, EAFIT, ICESI y UNINORTE, de promover el espíritu emprendedor, las ideas innovadoras y la creatividad, a través, del desarrollo de un concurso de resolución de retos para estudiantes de pre-grado que busquen solucionar necesidades de tipo económico, social y ambiental.

2. OBJETIVO DE LA CONVOCATORIA.

El objetivo es convocar, seleccionar y acompañar equipos emprendedores universitarios para la resolución de retos empresariales actuales. Los participantes, a través de una inmersión empresarial, se familiarizan con la empresa y plantean una solución ante una problemática específica de ella.

3. DIRIGIDO A.

Desafío 4U, está dirigida a estudiantes que estén matriculados en el año académico en curso, en alguna carrera de pregrado de las cuatro universidades que conforman la alianza, y a recién egresados (1 a 2 años) sin importar el lugar de residencia del estudiante y que cuenten con las capacidades tecnológicas (conexión a internet, equipos de cómputo, etc.) necesarias para recibir el acompañamiento de forma virtual.

Nota: Todas las actividades se realizarán en hora colombiana.

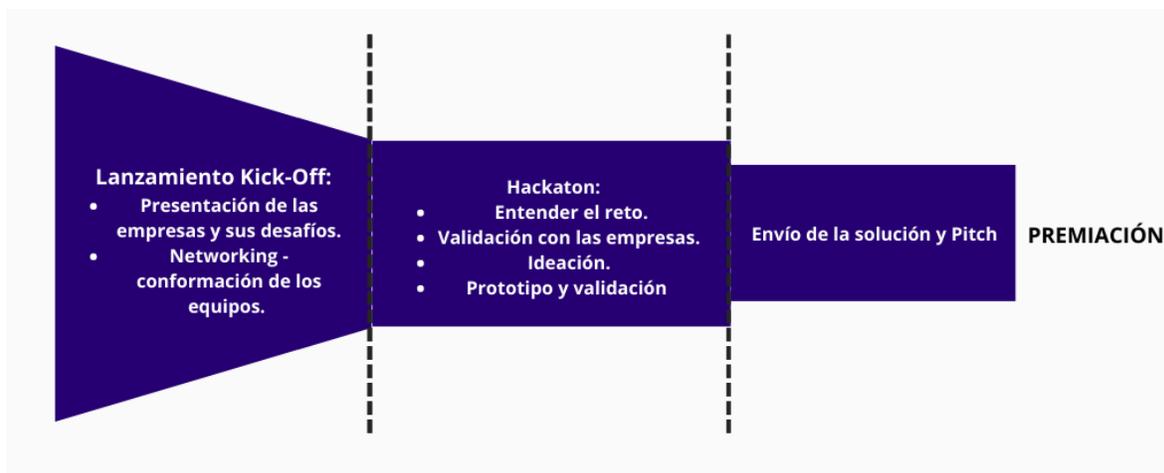
4. DESCRIPCIÓN DEL ACOMPAÑAMIENTO.

4.1. Temáticas.

Los estudiantes abordarán diferentes temáticas dependiendo a la actividad de la empresa y al tipo de reto que se abordará.

4.2. Desarrollo del acompañamiento.

El programa de acompañamiento cuenta con una serie de entrenamientos dirigidos a todos los equipos participantes para ir avanzando en la ideación, validación y prototipado de sus iniciativas ante el reto en cuestión. A continuación, se ejemplifica mediante una ilustración, el acompañamiento:



4.3. Selección de participantes.

Los equipos emprendedores, que hayan cumplido con los requisitos habilitantes y la inscripción formal, harán parte del desafío; empezando su proceso en el Kick-Off.

El Kick-Off, es la primera actividad a realizar durante el Desafío 4U. Mediante dicho evento, se presentarán las empresas y sus desafíos, además, será un espacio para que los estudiantes se conozcan, se integren y conformen sus equipos. Esto último con el objetivo de crear equipos multiuniversitario.

4.4. Lanzamiento (Kick-Off).

El Kick-Off, es la primera actividad a realizar durante el Desafío 4U. Mediante dicho evento, se presentarán las empresas y sus desafíos, además, será un espacio para que los estudiantes se conozcan, se integren y conformen sus equipos. Esto último con el objetivo de crear equipos interuniversitarios.

A continuación, se presenta el listado de las empresas junto con el reto a abordar por los estudiantes.

Empresas y sus retos		
Número	Empresa	Reto
1	HOME OFFICE	¿Cómo podemos utilizar o reciclar los residuos de madera de forma eficiente para mitigar el impacto ambiental de la empresa?
2	NEU ENERGY	¿Como puedo conectar o integrar las 3 áreas de la compañía Growth + Sales + Energy(tradicional)?
3	LEX LEARNING EXPERIENCE	¿Cómo crear una formación corporativa ágil y flexible que optimice el tiempo de los empleados y promueva la evolución sostenible de la organización?

4	BOLSIYO	¿Cómo puedo mejorar la experiencia de los tenderos para aumentar su uso de todas las funciones de la aplicación?
---	---------	--

4.5. Hackaton.

Una vez se finalice el Kick-Off, los equipos emprendedores harán parte de una Hackaton. Dicha actividad se realizará un fin de semana, en donde los participantes entenderán el reto planteado y lo validarán con las empresas, para posteriormente pasar a la etapa de ideación, prototipado y validación.

Nota: para esta parte del Desafío, es primordial la asistencia y participación a las actividades. Por ende, si los estudiantes se inscribieron en grupo, todos los miembros deben estar presentes y trabajando conjuntamente.

4.6. Envío de la solución y Pitch

Luego de haber resuelto el reto, los estudiantes envían la solución planteada a la empresa, para posteriormente en una reunión virtual, realizar el Pitch.

ASPECTO	CRITERIO	NIVELES DE DESEMPEÑO				Puntos
		Deficiente - Aceptable 0-3 puntos	Deficiente - Aceptable 3-6 puntos	Bueno 6-8,5 puntos	Sobresaliente 8,5-10	
Información	Aprovechamiento de la información entregada por Credibanco: conocimiento, análisis y búsqueda de fuentes adicionales por parte de los estudiantes.	No apropió la información suministrada.	Se demuestra tener un conocimiento de la información entregada por parte de Credibanco.	La información entregada fue caracterizada y analizada para identificar aspectos adicionales sobre los cuales era	Se evidencia la consulta de fuentes adicionales para complementar la base de información sobre la cual iban a trabajar.	10

				pertinente indagar.		
Análisis	Comprensión del Reto.	No se evidencia el entendimiento del reto.	Se evidencia el entendimiento del reto, sus componentes e implicaciones.	La relación entre el análisis del reto y la información disponible es clara y coherente.	Se analizaron los aspectos más críticos y relevantes para la ejecución del reto.	15
	Drivers de innovación.	Muestra nivel de análisis del reto insuficiente.	Se muestra que el nivel de análisis del reto, les permite acercarse a los aspectos que representan las mayores oportunidades de solución.	Traducen las oportunidades identificadas en hipótesis de solución.	Las alternativas son presentadas, al igual que su evaluación.	15
Solución	Coherencia.	La solución no es coherente con la información y el análisis.	La solución es coherente con la información y el análisis.	La solución aborda todos los aspectos analizados.	La solución es pertinente y viable.	10

	Prototipado de la solución.	La solución no tiene prototipo.	Tiene prototipo permite validar funcionalidad más no es interactivo.	El prototipo permite validar la funcionalidad y la interacción.	Realizaron validaciones reales con el prototipo.	20
	Uso de tecnología.	No evidencia el uso de tecnología en la solución.	Se evidencia el uso de tecnología en la formulación o futura implementación de la solución.	Se hace un uso convencional pero provechoso de alguna tecnología.	Se evidencia que usaron la tecnología de una manera novedosa.	15
Presentación	Pitch.	El pitch es confuso.	El pitch es ordenado, claro y tiene una estructura coherente.	El pitch logra captar la atención del jurado.	Las ayudas visuales y la información presentada facilitan y complementan la presentación del reto y la solución.	15

5. PREMIOS

Se premiará en cada reto propuesto por cada empresa la iniciativa con el mayor puntaje calculado por el promedio de las evaluaciones emitidas por los jurados en la gran final.

Puesto	Premios
Ganador Reto 1	Formación e inmersión empresarial.
Ganador Reto 2	Formación e inmersión empresarial.
Ganador Reto 3	Formación e inmersión empresarial.
Ganador Reto 4	Formación e inmersión empresarial.

6. PROCESO DE POSTULACIÓN A LA CONVOCATORIA

Los equipos emprendedores interesados que deseen postularse deberán:

- Elegir sólo una persona del equipo que figure como líder del mismo y realice la inscripción en el siguiente link: <https://forms.office.com/r/WS01qB6qSh>
- Una vez cerrado el proceso de inscripción, la universidad a la cual pertenece el líder del equipo verificará el cumplimiento de los requisitos habilitantes.
- La fecha de la postulación se entenderá como aquella en la que registre la inscripción.
- Los equipos emprendedores interesados autorizan que sus datos de contacto sean compartidos con las universidades de la alianza.
- La postulación del equipo emprendedor no genera obligación para las universidades de la alianza de realizar el acompañamiento u otorgar cualquier clase de beneficio económico.
- En caso de que exista alguna dificultad con el formulario de postulación o dudas sobre la postulación, esta deberá ser enviada antes de la hora y fecha límite de cierre de la convocatoria a el correo electrónico a 4uemprende@uninorte.edu.co informando esta situación; con:
 - Universidad a la que pertenece
 - Nombre de la idea de negocio
 - Correo del líder del equipo,
 - Problema o inquietud que está presentando.

Estas peticiones no serán recibidas ni se dará respuesta después de la fecha y hora de cierre de la convocatoria.

7. REQUISITOS HABILITANTES

Los equipos emprendedores que deseen postularse a la convocatoria deberán cumplir los siguientes requisitos habilitantes para participar:

- Si los participantes desean unirse en grupo, deben contar con un equipo emprendedor con mínimo dos (2) y máximo cuatro (4) estudiantes activos de alguna carrera de pregrado de las universidades participantes en la Alianza4U (Universidad EAFIT, Universidad Icesi, CESA – Colegio de Estudios Superiores de Administración, Universidad del Norte).
- Realizar la inscripción de acuerdo con lo establecido en el numeral 6 de los términos de convocatoria.
- Por normas internas de las universidades se reservará el derecho de admisión de ideas que vayan en contravía de las normas, derechos, deberes y valores de las universidades aliadas.

8. CAUSALES DE RECHAZO

- Que algún miembro del equipo no se encuentre activamente matriculado en alguna carrera de pregrado de las universidades pertenecientes a la Alianza 4U (Universidad EAFIT, Universidad Icesi, CESA – Colegio de Estudios Superiores de Administración, Universidad del Norte).
- Que el formulario de inscripción no haya sido diligenciado en su totalidad.
- Que la solución al reto contraríe los derechos humanos o incite el contenido pornográfico, explotación infantil o que fomenten la violencia o promuevan el uso de sustancias psicoactivas.

