

DESAFIO 4J

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.....	7

1. PRESENTACIÓN.

El **Desafío 4U**, 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 pregrado 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.

El Desafío 4U está dirigido a estudiantes que estén matriculados en el periodo 2024-1 en alguna carrera de pregrado de las cuatro universidades que conforman la alianza, y a recién egresados (1 a 5 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 tiene entrenamientos dirigidos a los equipos participantes para avanzar en la ideación, validación y prototipado de sus iniciativas ante el reto. 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 aquí](#), harán parte del desafío; empezando su proceso el **19 de abril** en el Kick-Off.

4.4. Lanzamiento (Kick-Off).

El Kick-Off, es la primera actividad que se realizará durante el Desafío 4U. Mediante dicho evento, se presentarán las empresas y sus desafíos, además, será un espacio para que los estudiantes se conozcan e integren.

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	VENTU	¿Cómo innovar en el acompañamiento que realizan los colegios a sus estudiantes con los equipos de psicología, para hacerlo más efectivo y lograr generar que este se vuelva preventiva?
2	FIBRATECH	¿Cómo podemos posicionar a Fibrattech como un referente en Latinoamérica y aumentar su presencia en nuevos mercados?
3	VAKI	¿Cómo hacer que la gente done con más frecuencia y hacer que los proyectos en la plataforma Vaki sean

		vistos por más gente, ayudando a que los creadores tengan más oportunidades de éxito?
4	SWISET	¿Cómo podemos organizar u optimizar nuestro equipo y recursos comerciales, para expandir nuestras ventas en mercados emergentes como Asia y Europa?

4.5. Hackaton.

Los equipos emprendedores harán parte de una Hackaton los días 19 y 20 de abril. Los participantes entenderán el reto planteado y los prepararemos con un grupo de talleres de ideación, prototipado y validación.

Nota: para esta parte del Desafío, es primordial la asistencia y participación a las actividades. Por ende, al menos un miembro del equipo debe estar presente en los talleres.

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	Sobresalien- te 8,5-10	
Información	Aprovechamiento de la información entregada: 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.	Para identificar aspectos adicionales sobre los que era pertinente indagar, se caracterizó la información entregada.	Se evidencia la consulta de fuentes adicionales para complementar la base de información sobre la cual iban a trabajar.	10

Análisis	Comprensión del Reto.	No se evidencia el entendimiento del reto.	Se evidencia el entendimiento del alcance 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/9i2nwWHz4J>
- Una vez cerrado el proceso de inscripción, la universidad a la que pertenece el líder del equipo verificará que se cumplan 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 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).

8. CAUSALES DE RECHAZO

- Que algún miembro del equipo no esté matriculado en alguna carrera de pregrado de las universidades de la Alianza 4U (Universidad EAFIT, Universidad Icesi, CESA – Colegio de Estudios Superiores de Administración, Universidad del Norte).
- Que el formulario de inscripción no se haya diligenciado totalmente.
- 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.
- Que las ideas propuestas estén violando derechos de propiedad intelectual y/o industrial de terceros.

9. CRONOGRAMA

DESAFIO 4J

			Marzo				Abril				Mayo			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Reclutamiento de los participantes	Apertura de inscripciones * Premios y nombres de las empresas * Beneficios												
2	Lanzamiento- Kick Off con empresarios	Presentación de las empresas y sus desafíos. Agenda: - Palabras Bienvenida Cada director de Centro o video de 3 a 5 mins - Presentación RETOS: RETO Uninorte RETO ICESI RETO EAFIT RETO CESA - REGLAS DEL JUEGO Y CRONOGRAMA - Q&A	1 HR	2 a 3 pm										
		Taller 1: Ideación (EAFIT)	2 HRS	3 a 5 pm										
3	Fin de semana Hackaton	Taller 2: Entender el reto: Empatía, validación con usuarios conocimiento del mercado. (ICESI)	1:20 HRS	8:00 a 9:20 am										
		Taller 3: Prototipado (UNINORTE)	1:20 HRS	9:20 a 10:40 am										
		Taller 4: Validación (CESA)	1:20 HRS	10:40 a 12:00 pm										
4	Envío de la solución y Pitch	Límite para envío de solución										05-may		
5	Premiación	Ceremonia virtual de premiación	1 HR	Pendiente									10-may	