

REGLAMENTO GENERAL DE PARTICIPACIÓN

BUSINESS CHALLENGE 2021

Artículo Primero - Del Concurso

La Competencia se realizará a nivel intercolegial, con la participación de estudiantes de bachillerato a nivel nacional. El Concurso es organizado por Junior Achievement Ecuador y la Universidad de Las Américas.

Artículo Segundo – De los objetivos del concurso

- Desarrollar y fortalecer el espíritu emprendedor de los participantes a través de una competencia virtual dinámica y divertida.
- Desarrollar una fuerza laboral del futuro STEM.
- Desarrollar competencias que motiven su capacidad de emprender, liderar, asumir riesgos, tomar decisiones y trabajar en equipo.
- Permitir que los estudiantes analicen una problemática real y de actualidad que se enmarca en la era digital que atravesamos producto de la pandemia.
- Fomentar que los jóvenes sean más emprendedores, con mayor iniciativa y ganas de adquirir mayores conocimientos para ser agentes de cambio.
- Poner a prueba su creatividad y capacidad analítica para encontrar soluciones factibles de ser aplicadas.
- Desarrollar una App que promueva las soluciones encontradas.

Artículo Tercero – De la formación e inscripción de los equipos

- Equipos de máx. 5 estudiantes, a cargo de un profesor/mentor.
- Profesor/Mentor (familiar, representante u otro) puede estar a cargo de más de un equipo.
- Cada institución podrá inscribir el número de equipos que considere.
- Valor de la inscripción **\$60 por equipo**.
- Los equipos podrán inscribirse **hasta el 04 de noviembre de 2021**.
- Datos para la transferencia: Cuenta Corriente número 02005059549 del Banco Produbanco, a nombre de Fundación Junior Achievement Ecuador; RUC 1791763718001.
- Llenar el formulario de inscripción en el siguiente enlace: <http://bit.ly/InscripBusinessChallenge>.
- Enviar el comprobante de depósito o transferencia (**por el valor de \$60,00**) vía WhatsApp al número telefónico **0987001698** para **validar la inscripción** indicando el nombre del colegio, del líder y del equipo.

Artículo Cuarto – Detalles del Concurso

Fecha de inicio del concurso: noviembre de 2021, mismo que durará 2 meses. El reto que tendrá cada equipo será encontrar soluciones a una problemática digital de actualidad a través de la creación de un prototipo de una App como resultado de una idea de negocio sustentable.

Recibirán capacitaciones virtuales dirigidas a los estudiantes y mentores participantes en: Generalidades bases de la competencia, Design Thinking, Modelo CANVAS, Desarrollo prototipo App y Pitch Vendedor.

Adicionalmente los equipos mantendrán 3 reuniones donde deberán desarrollar la lluvia de ideas, definición del producto digital, aplicación del modelo CANVAS, prototipo de la App, y preparación del pitch para sus presentaciones con la guía de sus profesores asesores o mentores.

Todos los equipos participantes deberán presentar sus propuestas y App ante un jurado local en tiempo asignado de 3 minutos por equipo. Los 10 equipos finalistas realizarán una presentación de 5 minutos a un jurado nacional e internacional, quienes determinarán a los equipos ganadores del 1ero y 2do lugar.

Artículo Quinto – De los profesores y/o mentores asesores

Todos los equipos participantes deberán designar un profesor o mentor asesor (representante, familiar u otro), quien los acompañará durante todo el proceso. **El docente o mentor podrá tener a cargo más de un equipo dentro de la competencia.**

Artículo Sexto – Del uso de marcas

Los equipos participantes no podrán utilizar el nombre de productos o empresas existentes para promocionar sus ideas de negocio y prototipos de App.

Artículo Séptimo – De los sistemas de evaluación

Los equipos serán evaluados en:

- Modelo CANVAS	100 puntos
- Prototipo de App	100 puntos
- Presentación jurado local	300 puntos
TOTAL	500 PUNTOS

Los 10 finalistas realizarán una presentación a un jurado mixto (local e internacional), sobre 500 puntos. La suma de las calificaciones obtenidas durante todo el proceso determinará a los ganadores.

Artículo Octavo – De los reclamos

En caso de existir algún reclamo, éste deberá ser dirigido directamente a la Fundación Junior Achievement vía mail. A partir de la recepción del reclamo la Fundación tendrá cinco días laborables para contestar y realizar las rectificaciones respectivas, en caso de que el reclamo sea procedente. No hay posibilidad de apelar la decisión de la Fundación.

Artículo Noveno – De la puntualidad

Los estudiantes deberán asistir puntualmente a todas las capacitaciones programadas. El no cumplir con esta disposición dará lugar a una penalización de 10 puntos al total de los puntos obtenidos. Si un equipo no se presenta a alguna de las capacitaciones quedará automáticamente descalificado.

Artículo Décimo – De la entrega de reportes

Es responsabilidad de cada equipo cumplir con la entrega de los reportes solicitados en las fechas señaladas. El no cumplimiento de esta disposición será penalizado con una calificación de cero. La Fundación tendrá la facultad de analizar casos de excepción a la entrega de reportes.

Artículo Décimo Primero – Del incumplimiento del reglamento

En caso de que los integrantes de los equipos participantes incumplieren alguno de los artículos del reglamento del concurso, la Fundación podrá penalizar en el porcentaje que considere procedente y/o descalificar al equipo sin derecho a reclamo alguno.