

REGLAMENTO

CONCURSO DE
INNOVACIÓN
EMPRESARIAL



Diners Club



CONCURSO DE INNOVACIÓN EMPRESARIAL

REGLAMENTO

Artículo 1: Definición y Propósito

El presente reglamento establece las normas y condiciones para la participación en el concurso "Enfócate con Diners Club", organizado por la Universidad de Las Américas en colaboración con Diners Club. El concurso tiene como objetivo fomentar la innovación y la creatividad entre los estudiantes, abordando problemáticas empresariales y de innovación actuales.

Artículo 2: Elegibilidad

El concurso está dirigido a todos los estudiantes matriculados en la Universidad de Las Américas, sin importar su programa académico. Para participar, los estudiantes deberán mantener su condición de alumno regular y estar cursando, como mínimo, el tercer semestre al momento de realizarse el concurso. Los equipos deberán estar conformados por tres (3) integrantes provenientes de al menos dos áreas académicas distintas.

Artículo 3: Equipos Multidisciplinarios

Los equipos participantes deberán constar de tres (3) estudiantes, de al menos dos áreas académicas distintas. Se alienta la formación de equipos multidisciplinarios para promover la diversidad de habilidades y enfoques en la resolución de las problemáticas.

Artículo 4: Temáticas y Problemáticas

Las problemáticas empresariales y de innovación serán proporcionadas por Diners Club y la Universidad de Las Américas. Los equipos podrán seleccionar una de estas problemáticas para abordar en sus propuestas, enmarcándolas en contextos reales y actuales.

- **Mantener el Balance en un mundo acelerado:**

En Ecuador, el 56% de los trabajadores se sienten presionados por su carga laboral, lo que dificulta equilibrar trabajo, estudios y vida personal. Esto contribuye a que el 60% de la población no realice actividad física regularmente y al 64,68% de los adultos les afecte el sobrepeso u obesidad. La falta de tiempo y motivación para mantener hábitos saludables impacta negativamente en la salud física y mental, reduciendo la calidad de vida y el rendimiento en el trabajo y los estudios.

- **Desafío Laboral:**

CONCURSO DE INNOVACIÓN EMPRESARIAL

En Ecuador, la relación entre la formación académica y el mercado laboral presenta un desafío significativo. Pese a que el 35,1% de los graduados de tercer nivel obtiene empleo estable al año de graduarse, solo el 41,9% de los titulados universitarios accede a empleos adecuados. Esto sugiere que una parte significativa de los egresados se inserta en el mercado laboral, pero no siempre en roles directamente relacionados con su área de estudio.

- **Educación financiera:**

La educación financiera ayuda a las personas a tomar decisiones informadas sobre ahorro, presupuesto, inversión y gestión de deudas. En Ecuador, donde el 41% de la población carece de estos conocimientos, muchos recurren a métodos informales, lo que afecta su estabilidad financiera. Mejorar la educación financiera permitiría acceder a servicios bancarios adecuados, evitar el endeudamiento innecesario y mejorar el bienestar económico a largo plazo.

- **Publicidad Digital: Conectando con la Juventud Ecuatoriana**

En Ecuador, el 78,7% de la población utiliza redes sociales, destacando Facebook, Instagram, TikTok y Twitter. Los jóvenes de 18 a 34 años son los más activos, con un 94,1% de usuarios entre 15 y 29 años accediendo a ellas desde sus dispositivos móviles. Para sobresalir en este entorno saturado de publicidad, es esencial conocer a la audiencia, crear contenido atractivo, segmentar eficazmente, colaborar con influencers y fomentar la interacción con los usuarios.

Artículo 5: Presentación de Propuestas

Los equipos deberán presentar sus propuestas en dos (2) formatos: un (1) video de presentación de dos a tres (2-3) minutos y un (1) documento detallado. Ambos formatos son esenciales para una comprensión completa de la solución propuesta.

Artículo 6: Originalidad y Plagio

Las propuestas presentadas deben ser originales y no pueden haber sido presentadas previamente en otros concursos o contextos. Se prohíbe el plagio en cualquier forma. Los equipos son responsables de garantizar la autenticidad de sus propuestas. En caso de encontrar evidencia de deshonestidad académica se descalificará la propuesta.

Artículo 7: Fechas y Plazos

CONCURSO DE INNOVACIÓN EMPRESARIAL

Las fechas clave del concurso, incluyendo inscripciones, presentación de propuestas, preselección y anuncio de ganadores, serán establecidas en el cronograma oficial del concurso. Los equipos deben cumplir con los plazos definidos.

Tres fases:

- Primera: Video y aplicación en el que se presenta la idea inicial, la rúbrica con la que se calificará esta fase se incluye al final del reglamento.
- Segunda: Investigación de mercado, entregables que comprueben que la hipótesis es aplicable a través de un caso de negocios.
- Tercera: Desarrollar la solución que plantearon a través de un producto mínimo viable y demostrar la aplicabilidad y rentabilidad.

CRONOGRAMA

	Inicio	Final	Duración (Días)	Descripción
Expectativa	7-abr.	21-abr.	15	Campaña de expectativa y lanzamiento
Dinámica de networking express y Lanzamiento	21-abr.	23-abr.	3	Speed date para conformación de equipos de trabajo
Primera fase	23-abr.	7-may.	15	Presentar la idea aterrizada en un brief y video de 3 minutos
Calificación UDLA	7-may.	8-may.	2	El equipo Cosmos filtra a 15 grupos para que sea calificados
Calificación	12-may.	16-may.	5	Ya tenemos los 10 elegidos de la primera fase que pasan a la siguiente
Segunda Fase	19-may.	11-jun.	24	En la segunda fase se entrega un caso de negocios de alto nivel, información de mercado
Calificación	12-jun.	18-jun.	7	Ya tenemos los 5 elegidos de segunda fase
Tercera Fase	19-jun.	30-jul.	42	Aplicación de la solución y desarrollo
Calificación	31-jul.	8-ago.	9	Calificación por parte de los mentores
Premiación	11-ago.	15-ago.	5	Premiación del equipo ganador con jurado tipo shark tank

Artículo 8: Evaluación y Criterios

Las propuestas serán evaluadas por un panel de jueces expertos en áreas de negocio e innovación. Los criterios de evaluación incluirán originalidad, viabilidad, impacto y calidad de presentación. El comité de evaluación estará conformado por expertos profesionales colaboradores de Universidad de las Américas y Banco Diners Club del Ecuador.

Artículo 9: Decisiones de los Jueces

Las decisiones del panel de jueces serán finales y no estarán sujetas a apelación. Los jueces evaluarán de manera imparcial y profesional, basándose en criterios predefinidos.

CONCURSO DE INNOVACIÓN EMPRESARIAL

Artículo 10: Propiedad Intelectual

Los participantes retendrán la propiedad intelectual de sus propuestas, por lo tanto, otorgarán a Diners Club la autorización para utilizar, reproducir y promocionar las propuestas con fines no comerciales y a la Universidad de Las Américas la autorización para promocionar las propuestas con fines no comerciales.

1. En materia de Derechos de Autor, en caso de que determinada propuesta presentada por los participantes genere la publicación de algún artículo o sus derivados, se respetará en todo momento los derechos morales de los participantes, reconociéndoles su autoría y se dejará de forma expresa la participación de ambas Partes en el desarrollo de la propuesta.
2. En caso de que determinada propuesta presentada por los participantes genere productos o procedimientos susceptibles de patentarse, Banco Diners Club del Ecuador, de considerarlo apropiado, previa autorización del autor o autores de la misma realizará los mecanismos para la obtención de la respectiva patente, uso, explotación, mantenimiento y gestión.
3. En caso de ser el equipo ganador, se declara que el proyecto de innovación por el cual han ganado el premio no podrá ser comercializado, entregado o compartido a cualquier título, aunque fuere a título gratuito, por ningún concepto, a ninguna entidad del sistema financiero o del sector comercial, salvo autorización expresa por parte de Banco Diners Club del Ecuador S.A.

Artículo 11: Premios y Reconocimientos

Se otorgarán premios a los equipos con las propuestas más destacadas. Los premios podrán incluir reconocimientos como certificados y la posibilidad de implementar la solución propuesta en colaboración con Diners Club.

Los premios para el concurso serán los siguientes:

- Diners proporcionará premios valorados entre 7500 a 10000, a ser escogido por los ganadores en conjunto, estos podrán ser:
 - ✓ Recursos tecnológicos: Equipos o dispositivos tecnológicos, ejemplo: laptops, tablets, smartphones; según el caso.
 - ✓ Incubación empresarial: Colaborar con un capital semilla para que el equipo ganador pueda arrancar con el desarrollo de la solución propuesta, con el apoyo de expertos de Banco Diners Club bajo las condiciones de propiedad intelectual acordadas.

CONCURSO DE INNOVACIÓN EMPRESARIAL

- ✓ **Publicación y promoción:** Ayuda al equipo ganador a publicar sus proyectos en revistas académicas o en plataformas en línea relevantes a las cuales tenga acceso la UDLA y Banco Diners Club.
- ✓ **Oportunidades de networking:** Invitar al equipo ganador a eventos de networking, conferencias o ferias comerciales relevantes en su campo para que puedan establecer contactos y aprender de otros profesionales.
- ✓ **Viaje de estudio o conferencia:** Financia un viaje al equipo ganador a una conferencia relevante o a una institución líder en su campo para que puedan aprender de los mejores.
- ✓ **Nota de crédito tarjeta Discover UDLA:** Se acreditará a favor de los ganadores los valores que corresponda como una nota de crédito a sus tarjetas Discover UDLA.

El premio se escogido por los ganadores se entregará en máximo 45 días hábiles luego de la premiación.

- UDLA proporcionará becas académicas de acuerdo con el estado del estudiante se otorgarán becas de hasta el 50%.

Artículo 12: Cambios y Cancelación

La Universidad de Las Américas y Diners Club se reservan el derecho de realizar cambios en las fechas, reglas y detalles del concurso en caso de circunstancias imprevistas. La cancelación del concurso será notificada con explicaciones respecto al motivo de la cancelación.

Artículo 13: Aceptación de Reglas

La participación en el concurso implica la aceptación de todas las reglas y condiciones establecidas en este reglamento. Los equipos están obligados a cumplir con las disposiciones y respetar la integridad del concurso.

Artículo 14: Consultas y Aclaraciones

Las consultas y solicitudes de aclaración pueden dirigirse a los canales designados por la Universidad de Las Américas y Diners Club para garantizar la comprensión completa de las reglas. El contacto principal con los participantes será directamente con la Universidad de Las Américas, específicamente el área de Innovación Académica.

- a) Dirección: Vía a Nayón, a trescientos (300) metros del Redondel del Ciclista
- b) Lugar de contacto: UDLAPark Este, Piso 1, Cosmos

CONCURSO DE INNOVACIÓN EMPRESARIAL

- c) Correo electrónico: camilaestefania.aguilar@udla.edu.ec,
carlosernesto.larco@udla.edu.ec, nicolas.montesinos@udla.edu.ec

Artículo 15: Responsabilidades de los Participantes

Los equipos participantes deben proporcionar información veraz y cumplir con las reglas. El incumplimiento puede resultar en descalificación.

Artículo 16: Interpretación del Reglamento

La interpretación de cualquier aspecto de este reglamento estará a cargo de la Universidad de Las Américas y Diners Club. Las decisiones tomadas serán finales.

ANEXO 1: RÚBRICA CALIFICACIÓN FASE 1

	Puntos totales
Presentación del Equipo	10
Definición del Problema	20
Propuesta de Solución	25
Viabilidad de la Solución	20
Impacto y Beneficios Esperados	15
Calidad del Video y Comunicación	10

CONCURSO DE INNOVACIÓN EMPRESARIAL

ANEXO 2: RÚBRICA CALIFICACIÓN FASE 2

	Puntos totales
Presentación del Equipo	5
Definición del Problema	5
Propuesta de Solución	5
Viabilidad de la Solución	10
Impacto y Beneficios Esperados	10
Mentorías	5

- Tendrás puntos extras en las invitaciones y actividades promovidas por Diners Club

CONCURSO DE INNOVACIÓN EMPRESARIAL

ANEXO 3: RÚBRICA CALIFICACIÓN FASE 3 FINAL

	Puntos totales
Presentación del Equipo	5
Definición del Problema	20
Solución del problema	10
Impacto y beneficios esperados	20
Mentorías	5

CONCURSO DE INNOVACIÓN EMPRESARIAL

ANEXO 4: RÚBRICA CALIFICACIÓN FINAL

	Puntos totales
Pitch	30
Calificación de mentores	70

CONCURSO DE INNOVACIÓN EMPRESARIAL

Detalle calificación pitch:

	Puntos totales
Presentación del Equipo	4
Definición del Problema	4
Solución plateada	8
Impacto y Beneficios Esperados	4
CALIFICACIÓN TOTAL	20

CONCURSO DE INNOVACIÓN EMPRESARIAL

Ane xos.

- Organización Internacional del Trabajo (OIT). (2022). *Estrés laboral en Ecuador*. Recuperado el 27 de marzo de 2025, de <https://www.oit.org/americas/noticias/estudio-estr%C3%A9s-laboral-ecuador-2022>
- Universidad de Los Andes. (2021). *Informe sobre actividad física en Ecuador*. Recuperado el 27 de marzo de 2025, de <https://www.universidaddelosandes.edu.ec/encuesta-tiempo-libre-ecuador-2021>
- Vela, J., & Sánchez, D. (2023). *Prevalencia de sobrepeso y obesidad en adultos ecuatorianos*. Scielo. Recuperado el 27 de marzo de 2025, de https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0212-16112023000100014&script=sci_arttext
- Organización Panamericana de la Salud. (2016). *Actividad física insuficiente en Ecuador*. HIA. Recuperado el 27 de marzo de 2025, de <https://hia.paho.org/es/perfiles-de-pais/ecuador>
- La Hora. (2023, 12 de marzo). *Transporte mal estado, imprudencia, velocidad*. La Hora. Recuperado el 27 de marzo de 2025, de <https://www.lahora.com.ec/pais/transporte-mal-estado-imprudencia-velocidad/>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2024). *Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo (ENEMDU)*. Recuperado el 27 de marzo de 2025, de https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/EMPLEO/2024/Trimestre_I/2024_I_Trimestre_Mercado_Laboral.pdf
- Revista Gestión. (2021). *41% de la población no tiene educación financiera en el país*. Recuperado el 27 de marzo de 2025, de <https://revistagestion.ec/estrategia-analisis/41-de-la-poblacion-no-tiene-educacion-financiera-en-el-pais>