

Bases y condiciones del concurso ImpactTec 2

Desafío del concurso

En el mundo existen más de 4.000 millones de personas que viven con ingresos anuales menores a 4 dólares estadounidenses diarios, es decir que 2/3 de la población mundial se encuentra viviendo en situación de extrema pobreza y/o excluidos del sistema económico, formando lo que se conoce como base de la pirámide.

En América Latina son 174 millones de personas las que viven en situación de pobreza o sea, el 31% de la población que viven un contexto de alta y creciente desigualdad social.

Por otro lado, estamos ante un momento histórico, en el que las tecnologías están creciendo de manera acelerada, aumentando exponencialmente la capacidad humana de impactar en el mundo.

Hoy ya no es necesaria una inversión de millones de dólares para desarrollar un *star-up* con un potencial sin límites. Las empresas más grandes de estos tiempos, Apple, Google, Facebook, Groupon, Twitter, comenzaron con pequeñas inversiones de la mano de apasionados emprendedores que querían cambiar y revolucionar la manera de hacer las cosas. Así comenzaron a crear productos y servicios que cambiarían la historia de las comunicaciones y relaciones humanas. Sin embargo éstas y otras empresas que hoy son consideradas como innovadoras y están generando enormes ganancias aún no logran concentrarse en un modelo sustentable que impacte directamente a la base de la pirámide.

Los avances tecnológicos y la penetración de éstas tecnologías en nuestra sociedad nos brindan un escenario muy favorable y una oportunidad única para el emprendimiento y para el desarrollo de nuevos productos y servicios que mejoren masiva y cualitativamente las condiciones de vida de millones de personas. Para lograrlo es necesario un cambio de paradigma.

¿Qué pasaría si desarrolláramos herramientas tecnológicas para superar la pobreza? ¿Qué tipo de impacto podríamos generar con servicios que respondan a las reales necesidades del segmento? ¿Qué pasaría si diseñáramos aplicaciones para facilitar la vida de las personas con menos oportunidades? ¿Cómo podríamos impactar positivamente en la educación, la salud, el empleo, el hábitat? ¿Cómo podríamos impactar en el desarrollo humano? ¿Y en la felicidad?

Queremos trabajar, en conjunto con emprendedores mayores de 18 años, empresas y otras organizaciones de la sociedad civil, en un nuevo paradigma del emprendimiento, en donde los que logren ser sustentables y exitosos sean los que innoven en propuestas de valor y en modelos de negocios con un enfoque de impacto y desarrollo social. La invitación es a generar grandes emprendimientos que nazcan de ideas, aportes colectivos,

y logren concentrarse en problemas reales de la mayoría de los habitantes del mundo y con modelos de usabilidad funcionales a estos segmentos.

El concurso ImpactTec es el segundo que se desarrolla en Argentina de la mano de Singularity University y el Gobierno de la Ciudad, y el apoyo de Socialab www.socialab.com

Este concurso se alojará en la plataforma de Singularity University: <http://gic.singularityu.org/argentina>

Artículo 2: El objetivo del Concurso

Encontrar, premiar y acompañar en su desarrollo a un emprendedor con una idea/proyecto que:

- Tenga el potencial de impactar positivamente a más de un millón de personas.
- Se apalanquen en la tecnología como medio para resolver el problema social identificado.
- El problema o necesidad a resolver afecte a las personas de la base de la pirámide

Artículo 3: Disposiciones generales.- El concurso “Impactec” (en adelante el “Concurso”) se regirá por las presentes bases, las que contienen las disposiciones que regularán las personas que pueden participar, la presentación de las ideas, apertura y publicación, criterios de evaluación, premio y todos los demás aspectos que implica el Concurso.

Artículo 4: Plazos.-Todos los plazos del Concurso son perentorios, es decir, el incumplimiento de dichos plazos por parte de algún participante implicará su exclusión del proceso a partir de esa fecha. Los plazos se computarán en días hábiles.

Capítulo II

Participantes

Artículo 7: Participantes.- Podrán postular al concurso:

1. Personas físicas con asiento o domicilio habitual en Argentina.
2. Personas jurídicas con o sin fines de lucro inscriptas como tales en Argentina.

Capítulo III

Artículo 9: Etapas del concurso.-

El concurso tendrá etapas sucesivas, donde sólo irán avanzando los participantes que sean seleccionados en las cuales se les pedirán diferentes entregables que pretenderán demostrar el desarrollo del proyecto.

1. Ideación:

2. Co creación / Prueba Beta:

3. Consolidación / Evaluación final:

Artículo 10: Primera etapa -Ideación.- El plazo de postulación se iniciará el día 18 de diciembre 2012, fecha en la que el concurso comenzará oficialmente en el sitio web www.impactec.com.ar. Quienes deseen postular podrán ingresar sus ideas hasta las 23 horas, 59 minutos y 59 segundos del día 3 de febrero de 2014, horario de Argentina.

Será responsabilidad de cada postulante completar correctamente los formularios y la información que se requiere en el la plataforma del concurso.

La etapa de evaluación se iniciará el día 3 de febrero de 2014 en donde un comité evaluador seleccionará las 30(treinta) mejores ideas. Luego de ello se las convocará a un pitch presencial a estas 30 ideas en los concursantes serán re-evaluados por el comité evaluador. Luego se seleccionarán 15 ideas que pasarán a la etapa de co-creación.

Artículo 11: Segunda etapa – co-creación

Una vez realizada la selección señalada en el artículo anterior, se abrirá un proceso de co-creación, que consistirá en testear las ideas en terreno con los potenciales usuarios, a través de una metodología de reuniones, mesas de trabajo y con expertos en nuevas tecnologías.

Esta etapa se desarrollará entre el 15 de febrero de 2014 y el 2 de marzo de 2014 y hasta el último día tendrán plazos para entregar vía e-mail los siguientes entregables para la segunda evaluación:

- 1. Video del proceso de co- creación**
- 2. Tabla de iteración**
- 3. Modelo de negocio de canvas**
- 4. Ficha de presentación del equipo**

La evaluación se desarrollará durante los siguientes días y se seleccionarán a los 6 finalistas del concurso. Los resultados se comunicarán vía e-mail.

Artículo 12: Tercera etapa - Consolidación y evaluación final.- La etapa de consolidación consistirá en afinar las presentaciones finales con la ayuda de los mentores en una o más instancias presenciales o virtuales, lo cual se realizará entre el 5 de marzo y el 11 de marzo de 2013.

Una vez que se hayan realizado la presentación se anunciará el ganador quien obtendrá beca y admisión para asistir al GSP2014 de Singularity University.

Capítulo IV

Comité evaluador

Criterios de selección

Premios

Artículo 14: Comité evaluador.- Durante las etapas sucesivas del concurso existirán comités de evaluación que irán seleccionando los mejores proyectos. Así, en la etapa de ideación se elegirán las 30 mejores ideas. Posteriormente, en la etapa de co-creación se seleccionarán 15 ideas que postularán a ser los ganadores del concurso. Por último de los 6 finalistas se elegirá el ganador de la beca.

En las etapas de ideación y co-creación el comité evaluador estará conformado por personas relacionadas al ámbito de la innovación social, tecnología y negocios. Por su parte, al momento de elegir al ganador se conformará un comité evaluador externo (personas diferentes a las de los comités evaluadores anteriores), que estará integrado por reconocidos referentes del sector social, emprendedor y tecnológico. La evaluación final se concretará con una evaluación previa de los proyectos, resultante de los resultados de la evaluación de co-creación.

Artículo 15: Criterios de selección.- Los comités evaluadores aplicarán los criterios de selección y ponderaciones que se señalan a continuación:

1. Etapa de ideación: los criterios de selección son los siguientes:

- **Coherencia 20%:** la idea planteada responde a un problema real del segmento y tiene un hilo conductor claro.
- **Impacto 35%:** la propuesta plantea un posible impacto social y económico – a más de 1 millón de personas.
- **Creatividad e Innovación 25%:** la propuesta plantea argumentos originales.
- **Factibilidad 20%:** es comprobable la factibilidad técnica de la idea. Las tecnologías actuales o tendencias manifiestan su factibilidad.

2. Etapa de Co-creación / Prueba Beta: los criterios de selección son los siguientes:

- 20% Sostenibilidad y modelo de negocio: Se espera que los impactos y recursos producidos por el proyecto perduren en el tiempo. Además, se espera que el proyecto sea un emprendimiento y una posible futura empresa que escale, sea sustentable social y económicamente y perdure en el tiempo.
- 20% Propuesta de valor: El consumidor y/o usuario considera que el proyecto plantea una propuesta de valor significativa para su vida.
- 20% Co- Creación: El proyecto se testeó en terreno, hubo iteración en conjunto al usuario y/o consumidor objetivo desde un prototipo de baja fidelidad. Se definió en conjunto la propuesta de valor final y algunas variables del Canvas (como por ejemplo posibles canales de distribución, cómo será la relación con el cliente, actividades claves, entre otras).
- 20% Factibilidad: es comprobable la factibilidad técnica de la idea. Las tecnologías actuales o tendencias manifiestan su factibilidad.
- 25% Equipo emprendedor: Quienes lideran el proyecto son las personas indicadas para hacerlo.

3. Evaluación Final: los criterios utilizados para la evaluación serán los siguientes:

- 10% Sostenibilidad: Se espera que los impactos y recursos producidos por el proyecto perdurarán en el tiempo. Además, se espera que el proyecto se transforme en un emprendimiento o empresa que perdure en el tiempo, que escale y sea sustentable, para que a través de este, se genere más impacto positivo.
- 25% Impacto: Cuál es el tamaño del mercado, cuántos beneficiarios podría tener el proyecto y cuánto le mejoraría su calidad de vida.
- 10% Propuesta de valor: El usuario considera que el proyecto plantea una propuesta de valor significativa para su vida.
- 25% Equipo emprendedor: Quienes lideran el proyecto son las personas indicadas para hacerlo.
- 10%: Creatividad e Innovación: la propuesta plantea argumentos originales.
- 20% Evaluación previa – comité evaluador.

Artículo 16

El ganador obtendrá beca para graduarse en Singularity University equivalente a USD 25.000 dólares (dólares estadounidense es veinticinco mil). La beca incluye: Matrícula. Hospedaje, Alimentación. *La compra del pasaje aéreo corre por cuenta de cada ganador.*

La persona será elegida por el jurado final y la participación del staff de Singularity University, reservándose la misma el derecho de admisión.

Se deja expresa constancia que la entrega de los premios es única y exclusiva responsabilidad Singularity University.

Todos los costos que se deriven para obtener y retirar los premios, así como todo impuesto o tributo que deba actualmente abonarse o se imponga en el futuro sobre los bienes y servicios ofrecidos como premios en la promoción, y los gastos en que incurran los participantes como consecuencia de la obtención y entrega de ellos, incluyendo, sin limitación, aquellos gastos de traslado y estancia en que incurran en la entrega de los premios, serán de exclusivo cargo del participante y, en los casos en que corresponda, se descontarán de la cifra de dinero que se entregará como premio.

La aceptación de las presentes bases implica el consentimiento de los ganadores para que Socialab y Singularity University utilicen sus datos (nombre, apellidos u otros que los participantes aporten), así como de su propia imagen (fotografía o video) y voz, para la realización de cualquier actividad publicitaria, promocional o de marketing relacionada con la presente promoción y testimonial de ganadores. La utilización de los datos, imagen o voz de los participantes anteriormente descritos, no implicará remuneración ni beneficio alguno para el ganador.