

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MOQUEGUA



BASES DE CONCURSO

PROGRAMA DE INNOVACIÓN ABIERTA

“MOQUEGUA TRADICIÓN Y FUTURO VITIVINÍCOLA”

ORGANIZADO POR:

VICEPRESIDENCIA DE INVESTIGACIÓN - UNAM

DIRECCIÓN DE INCUBADORA DE EMPRESAS - UNAM

ELABORADO POR:

PROYECTO IAN 3-P-004-19 “INCUBADORA DE EMPRESAS DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE MOQUEGUA”

Moquegua - Perú

2023

BASES DE CONCURSO

PROGRAMA DE INNOVACIÓN ABIERTA

“MOQUEGUA TRADICIÓN Y FUTURO VITIVINÍCOLA”

I. GENERALIDADES

INCUBA-UNAM (Incubadora de Empresas de la Universidad Nacional de Moquegua) invita a la comunidad universitaria y público en general a participar en el desafío denominado **“Moquegua tradición y futuro vitivinícola”**, compartiendo una idea o producto mínimo viable (PMV) que pueda resolver uno de los siguientes dos (2) desafíos que buscan impulsar la innovación en el sector vitivinícola de la región Moquegua:

Desafío 1:

¿Cómo valorizar y gestionar los subproductos de la industria del pisco y/o vino?

Desafío 2:

¿Cómo mejorar las técnicas de manejo pre y post-cosecha de la uva destinado a la producción de vinos y piscos?

El desafío es impulsado por INCUBA-UNAM con el apoyo de la Fundación San Marcos para el desarrollo de la Ciencia y la Cultura, el Centro de Innovación y Emprendimiento de la Facultad de Ingeniería Industrial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM) y con la participación de empresas vitivinícolas de la Región Moquegua, tales como: Bodega Atencio Tapia, Bodega Viejo Molino, Bodega El Mocho, Bodega Paredes, Bodega Rayito de Sol, Bodega Don de Loro, Bodega López, Bodega Norvill, Bodega Manchego, Bodega Luchos y Bodega Omokewa.

II. FINALIDAD

El proceso de innovación abierta denominada “Moquegua tradición y futuro vitivinícola” fomentará la colaboración, creatividad y el aprendizaje conjunto entre los diferentes actores de la quintuple hélice. Asimismo, se pretende dinamizar y adaptar el sector vitivinícola de la región Moquegua a las necesidades del mercado y los consumidores de vinos y piscos.

III. PÚBLICO OBJETIVO

Dirigido a equipos multidisciplinarios conformados por personas con disposición para el trabajo en equipo, curiosidad e interés por idear y desarrollar soluciones con potencial de innovación usando tecnología que cumpla con el siguiente perfil:

- Miembros de la comunidad de la Universidad Nacional de Moquegua (estudiantes universitarios, docentes, graduados y administrativos).
- Instituciones de investigación privada y pública o centros superiores especializados.
- Público externo interesado en participar del desafío.

IV. INSCRIPCIÓN

La inscripción es gratuita y abierta mediante el link:

<https://forms.gle/2EvTitP8bARjx8wa8>

Con el registro el participante acepta otorgar a la UNAM, la autorización gratuita y sin restricciones sobre el uso de las soluciones presentadas y de los nombres de los creadores para su difusión en medios físicos y virtuales de la UNAM, sin necesidad de ninguna autorización adicional ni contraprestación alguna.

La participación será en equipos que deben estar conformados por un mínimo de 3 y máximo de 5 personas. Los equipos se conformarán en el desarrollo del primer taller.

En la conformación de los equipos se debe tener en cuenta:

- La multidisciplinariedad.
- Participación interinstitucional (es deseable).
- Al menos un participante del equipo deberá ser de la Universidad Nacional de Moquegua.
- El manejo de herramientas digitales.
- Ser creativos.
- Un integrante del equipo deberá pertenecer a la carrera o especialidad técnica relacionada directamente al desafío propuesto (requerido, pero no indispensable).

V. CRONOGRAMA DEL PROGRAMA

Se desarrollarán las siguientes actividades:

Actividad	Fecha
Difusión del programa a través de: https://unam.edu.pe/ y https://www.facebook.com/UnamPeru/	Del 10 al 16 de julio del 2023
Inscripciones https://forms.gle/XncMEWFUWnTqrqLH9	
Evaluación y selección de participantes	17 de julio del 2023
Publicación de resultados	17 de julio del 2023

N°	Módulo	Contenido	Objetivo	Fecha
Taller 1	Formación de grupos	Lean Canvas	Diseño de innovación para conocer y gestionar los factores que debe tomar en cuenta una empresa para las distintas fases del proceso transformacional.	17 de julio del 2023
Taller 2	Design Thinking	Enfoque Design Thinking y Mapa de empatía	Design Thinking incorporando el mindset para identificar oportunidades de innovación en contextos de incertidumbre y generar soluciones de valor a problemas y necesidades reales de las personas.	18 de julio del 2023
Taller 3	Diseño de soluciones	Aplicación del Producto Mínimo Viable (MVP)	Lean UX que permita a los participantes diseñar soluciones, agilizando los procesos con poco nivel de inversión de tiempo.	19 de julio del 2023
Taller 4	Preparación para exposición de ideas	Pitch elevator	Scrum que permita agilizar el proceso de trabajo y alcanzar los objetivos del negocio en menos tiempo.	20 de julio del 2023
Presentación del pitch		Elección de las ideas o productos mínimos viables de alto impacto		21 de julio del 2023

*Los módulos se desarrollarán de manera presencial y virtual.

VI. SOBRE LAS SOLUCIONES PROPUESTAS

Las soluciones propuestas deben tener potencial de convertirse en innovaciones con ingreso al mercado a corto y mediano plazo.

En la presentación final se espera una idea o producto mínimo viable del cual se debe presentar al menos:

- Mockup (bosquejo) de la propuesta innovadora, en donde se demuestra la experiencia del usuario.

- Video mostrando la propuesta de valor de la solución.

VII. PROPIEDAD INTELECTUAL

Los participantes deben garantizar que el producto desarrollado aportado sea original y no infringen derechos de terceros o cuentan en su caso con las autorizaciones necesarias.

Las soluciones propuestas, serán de propiedad del equipo participante, pero la empresa o asociación queda autorizada para utilizar libremente las propuestas de ideas y tecnologías propuestas que se desarrollen; sin limitar la posibilidad de que los equipos participantes creadores de las ideas puedan hacer uso de dichas soluciones.

El equipo participante deberá abstenerse de divulgar o utilizar cualquier información privilegiada y relativa a los derechos, licencias, programas, sistemas, aplicaciones, procedimientos, conocimientos, tecnología y *know how* cuya titularidad o derecho de uso corresponda a una empresa participante.

VIII. JURADO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- El jurado estará integrado por 3 expertos independientes que serán designados por los organizadores.
- Los equipos designaran a uno o dos representantes para exponer la solución ante el jurado.
- Cada grupo contará con 5 minutos para su presentación.
- Los criterios de evaluación serán:

Criterio a evaluar	Porcentaje
Funcionalidad y diseño	20%
Factibilidad técnica	20%
Factibilidad comercial de la propuesta / sostenibilidad	20%
Creatividad y capacidad disruptiva de la propuesta	20%
Sensibilización en temas de impacto ambiental y salud	20%

IX. RECONOCIMIENTOS Y PREMIOS

- Se premiará a los equipos que ocupen los dos primeros puestos.
- Se otorgará constancias de asistencia a todos los participantes que completen el programa y cumplan con una asistencia superior al 70% de los talleres.

X. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- a. Bases de la convocatoria: Es el documento oficial del concurso que reglamenta el propósito, condiciones de postulación, los criterios de evaluación, además de los compromisos de los participantes. Las bases constituyen las obligaciones para los participantes y de esta convocatoria, además de ser un documento de cumplimiento obligatorio que rige para todo efecto legal.
- b. Innovación: Proceso mediante el cual un dominio, producto o servicio se renueva y actualiza por medio de la aplicación de nuevos procesos, la introducción de nuevas técnicas o el establecimiento de ideas exitosas, con el fin de crear un nuevo valor.
- c. Lean Canvas: es una herramienta de visualización de modelos de negocio pensada para empresas incipientes.
- d. Design Thinking: es pensamiento de diseño y es una metodología ágil de innovación centrada en el usuario, que consiste en integrar las necesidades de las personas y el uso de las nuevas tecnologías para encontrar las soluciones prácticas ante los problemas de las personas
- e. Desarrollo tecnológico: Aplicación de resultados de la investigación o de cualquier otro tipo de conocimiento científico, a un plan o diseño en particular, para la elaboración de materiales, productos, métodos, procesos o sistemas nuevos, o sustancialmente mejorados, antes del comienzo de su producción o utilización comercial.
- f. Entrenamiento Pitch: Capacitación dirigida a los emprendedores de como presentar y vender su producto a inversores.
- g. PMV: El producto mínimo viable es el bien o servicio que contiene las características básicas para satisfacer las necesidades de los consumidores.