

CREA EL CAMBIO JUVENTUD

CONCURSO DE IDEAS E INICIATIVAS

Bases del Concurso CREA EL CAMBIO JUVENTUD

CREA EL CAMBIO JUVENTUD es un programa de apoyo al emprendimiento, ejecutado por INJUV y Quinta Era con el apoyo de CORFO, mediante un concurso escolar de ideas de emprendimiento para resolver desafíos de la juventud chilena.

Los alumnos de enseñanza media de las Regiones Metropolitana, de O'Higgins y del Ñuble, al participar en el programa, conocerán y serán capaces de ejecutar el método CRIA+, para la generación de ideas creativas de emprendimiento. Este método les servirá para enfrentar cualquier desafío que requiera soluciones creativas que se encuentren en el futuro. Aplicando este método, generarán una propuesta de solución a uno de los desafíos de la juventud chilena, de manera colaborativa con otros 3 compañeros de equipo y, optativamente con un profesor.

1 Inscripción

Se podrán inscribir en el concurso equipos de 4 alumnos cursando enseñanza media en colegios de las regiones Metropolitana, O'Higgins o Ñuble.

La inscripción podrá realizarla cualquiera de los 4 integrantes del equipo completando y enviando el formulario de inscripción que se encuentra en <https://agenciavelika.cl/creaelcambio/>. En este formulario, deberá ingresar la información requerida de los 4 alumnos y del profesor que los acompañará. La participación de un profesor no es obligatoria pero si es recomendada.

Una vez enviado el formulario de inscripción, la organización asignarán un monitor para apoyar al equipo. El monitor asignado se pondrá en contacto con el equipo, a través de correo electrónico o teléfono, para coordinar el horario de trabajo y la modalidad de comunicación que usarán (Whatsapp, Meet, Zoom u otra). Se coordinarán 4 sesiones de trabajo de una hora cada una. En caso que el horario

BASES CONCURSO CREA EL CAMBIO JUVENTUD

disponible del monitor asignado no sea compatible con el horario disponible del equipo participante, se asignará un nuevo monitor. Una vez confirmada la inscripción y el horario de trabajo, el monitor asignado enviará un correo electrónico a los integrantes del equipo dándoles la bienvenida al concurso.

Los alumnos que no cuenten con un equipo para participar, podrán enviar sus datos a través del formulario que se encuentra en <https://agenciavelika.cl/creaelcambio/individual/>. La organización del concurso conformará, cuando sea posible, grupos de 4 alumnos que hayan enviado sus datos de manera individual y que manifiesten un interés común por el desafío a resolver.

El programa tiene un cupo total de 500 alumnos inscritos, en 125 equipos. En caso que este cupo sea completado antes de la fecha de término de las inscripciones, se dará preferencia de inscripción a los equipos que vengan acompañados por un profesor. Los equipos que no alcancen a ser incorporados en el programa por haberse sobrepasado los cupos, quedarán en una lista de espera, y serán contactados para inscribirlos en caso que algunos de los equipos inscritos desista de participar. La priorización de la lista de espera será por contar con un profesor acompañante y luego por fecha de envío del formulario de inscripción.

2 Generación de Ideas de Emprendimiento

Previo a la fecha y hora acordada, el monitor compartirá con el equipo una planilla de GoogleSheet, y los invitará a reunirse usando el medio de comunicación acordado. La planilla de GoogleSheet compartida será la herramienta que utilizará cada equipo para colaborar y registrar su trabajo y avances en la ejecución del método CRIA+.

En la fecha y hora acordados, los alumnos integrantes del equipo, y el profesor que los acompañe, deberán conectarse a la conferencia usando el medio acordado y deberán tener abierta la planilla de GoogleSheet compartida por el monitor.

El monitor guiará al equipo participante en la ejecución del método CRIA+, para la generación de ideas de emprendimiento para la solución de un desafío de la juventud chilena. Esto les requerirá 3 a 5 sesiones de trabajo, que serán coordinadas por el monitor con el equipo participante.

Al finalizar la aplicación del método CRIA+, el equipo participante deberá subir al sitio www.youtube.com un video, de 3 minutos de duración como máximo, en el cual

BASES CONCURSO CREA EL CAMBIO JUVENTUD

presentan su propuesta de solución a uno de los desafíos de la juventud chilena, en un formato elevator pitch.

El equipo participante podrá, si así lo desea, trabajar en el desarrollo de una segunda idea creativa. Para ello, deberá pedir a su monitor que les comparta una nueva planilla de GoogleSheet. En esta segunda ejecución del método CRIA+, el equipo trabajará sólo, sin el acompañamiento del monitor asignado por la organización.

No obstante lo anterior, los equipos tendrán un plazo para enviar sus propuestas de solución a un desafío de la juventud chilena, generadas usando el método CRIA+, el cual vence 45 días después del cierre de inscripciones.

3 Votación

El video subido al sitio www.youtube.com será publicado en el sitio web de votación del concurso. La organización avisará al equipo cuando esto ocurre, y les enviará las instrucciones para que promuevan la votación por su propuesta de solución.

Podrá votar cualquier persona. Una persona podrá votar por todas las propuestas que desee, pero sólo podrá ingresar un voto por cada propuesta. Queda prohibido emplear medios artificiales para incrementar la votación de alguna propuesta. La organización se reserva el derecho de no incorporar o eliminar de la votación propuestas que contengan elementos ofensivos, inapropiados o no relacionados con la temática del concurso.

La votación por las propuestas de solución a un desafío de la juventud chilena se mantendrán abiertas hasta los 15 días posteriores al término del plazo de envío de sus propuestas de solución.

Al finalizar el plazo de votación, la organización informará a las 12 propuestas que hayan obtenido más votos que han sido seleccionadas para la siguiente etapa del concurso.

4 Jurado

Los 12 videos presentando las propuestas seleccionadas en la etapa anterior, serán revisados, calificados y comentados por un jurado experto en emprendimiento juvenil.

La calificación de las propuestas se basará en 4 criterios:

- a) El **impacto** potencial para resolver el desafío de la juventud chilena de la propuesta de solución.
- b) La **factibilidad** de que la propuesta de solución sea implementada por un emprendimiento.
- c) El **esfuerzo** que se observa que el equipo realizó para generar, validar y presentar la propuesta de solución.
- d) La **pasión** que el equipo mostró en la generación, validación y presentación de la propuesta de solución.

El jurado estará integrado por:

- INJUV, representado por 3 directores de las regiones Metropolitana, O'Higgins y Ñuble.
- Quinta Era, representada por 2 profesionales expertos en emprendimiento.
- Gobierno, representado por ejecutivos de instituciones relacionadas con el emprendimiento y la innovación.
- Academia, representada por académicos universitarios con experiencia en emprendimiento.

Cada integrante del jurado revisará el video y determinará una calificación, entre 1 y 7, por cada uno de los 4 criterios, para cada una de las 12 propuestas clasificadas a esta etapa.

Además, cada integrante del jurado entregará una observación y recomendaciones de mejora, en relación a:

- La identificación del problema que es abordado por la propuesta
- La descripción de la propuesta de solución
- El impacto que la solución propuesta tendría en resolver el problema.
- La factibilidad que la propuesta de solución de origen a un emprendimiento

BASES CONCURSO CREA EL CAMBIO JUVENTUD

Profesionales de Quinta Era compilarán todas las calificaciones, observaciones y recomendaciones de mejora en un informe por cada propuesta de solución. Este informe será entregado en primera instancia a todos los representante del jurado.

El jurado seleccionará 3 ganadores del concurso, en tres instancias de decisión:

- Los representantes de INJUV en el jurado seleccionarán una propuesta de solución como ganadora del concurso, y dos propuestas adicionales quedarán en lista de espera.
- Los representantes de Gobierno en el jurado seleccionarán una propuesta de solución como ganadora del concurso, y dos propuestas adicionales quedarán en lista de espera.
- Los representantes de la Academia en el jurado seleccionarán una propuesta de solución como ganadora del concurso. , y dos propuestas adicionales quedarán en lista de espera.

La selección de la propuesta ganadora y de las dos propuestas en lista de espera en cada instancia, se realizará en una video conferencia, en la cual los integrantes del jurado acuerdan un mecanismo de selección de una propuesta ganadora y de las dos propuestas en lista de espera.

Las propuestas seleccionadas como ganadora en cada una de las tres instancias de decisión, serán las propuestas ganadoras del concurso. En caso que una misma propuesta haya sido seleccionada como ganadora en 2 o 3 de las instancias de decisión, las restantes propuestas, hasta completar 3 propuestas ganadoras, serán seleccionadas considerando como factores de desempate: la que tenga más presencia en las listas de espera; la que tenga mejor promedio de calificaciones del jurado. En caso de persistir el empate, la determinación de desempate será adoptada por un representante de Quinta Era. Un profesional de Quinta Era levantará un acta de estas instancias de decisión.

La organización del concurso comunicará a cada equipo participante el hecho de haber sido seleccionado como ganador del concurso o no, acompañando el informe con calificaciones, observaciones y recomendaciones del jurado.

La organización publicará en la página web del concurso, y difundirá a través de redes sociales, la selección de las 3 propuestas ganadoras del concurso.

5 Pasantías

Las 3 propuestas ganadoras recibirán apoyo para emprender a partir de su propuesta de solución. Cada una de las 3 propuestas ganadoras podrá participar en las 3 instancias de apoyo que se mencionan a continuación.

1. Apoyo para mejorar la propuestas y su presentación.

Profesionales del Instituto Nacional de la Juventud (INJUV) y de Quinta Era entregarán, a los integrantes de cada equipo ganador, ideas para mejorar su propuesta de solución, y recomendaciones para mejorar la presentación que el equipo realiza de su propuesta.

Esto se realizará en una conferencia, en la cual el equipo realiza una presentación de su propuesta, y luego los profesionales de INJUV y Quinta Era entregan sus comentarios y recomendaciones.

El equipo deberá considerar estos comentarios y recomendaciones para mejorar su propuesta y la presentación que hacen de ella. Un profesional de INJUV o Quinta Era quedará como monitor de apoyar al equipo.

2. Pasantía en Universidades y Centros de Emprendimiento.

Los equipos ganadores serán presentados a académicos de al menos, 3 universidades, centros tecnológicos y de emprendimiento. Con cada una de estas instituciones, se realizará una conferencia en que los 3 equipos ganadores tendrán la oportunidad de presentar su propuestas de solución, y recibir de los académicos comentarios y recomendaciones para mejorarlas.

Se espera que en estas conferencias, los académicos entreguen a los equipos ganadores información sobre nuevas tecnologías que permitirían implementar la propuesta de solución presentada.

Es posible que, de estas instancias, surjan oportunidades para que la institución continúe colaborando con el equipo que presenta una propuesta ganadora. Esto dependerá de la calidad y creatividad de la propuesta presentada, y que ésta concuerde con intereses de la institución.

3. Apoyo para fondos concursables

Los equipos ganadores recibirán apoyo para postular a fondos concursables que les permitan obtener ayudas para transformar su propuesta de solución en un emprendimiento.

Un profesional de INJUV y un profesional de Quinta Era apoyarán a cada equipo ganador en:

- Identificar al menos 3 fondos concursables de INJUV, CORFO, SERCOTEC, FOSIS u otros, que les permita obtener financiamiento y/u otros tipos de ayuda para iniciar un emprendimiento que implemente la solución propuesta.
- Diseñar un modelo de negocios que permita que el emprendimiento sea sustentable, con un énfasis social y de beneficios para los emprendedores.
- Guiar en la elaboración de un proyecto y su postulación, con foco en uno de los fondos concursables seleccionado.
- Apoyo en la realización de contactos con instituciones y personas que puedan potencialmente ayudar al emprendimiento.

Respecto de la postulación a fondos concursables, debe considerarse 2 aspectos importantes. En primer lugar, considerando que los integrantes del equipo ganador probablemente sean menores de edad, ello podría impedirles postular directamente a un fondo concursable. Los integrantes del equipo deberán considerar la posibilidad de postular a través de su colegio, centro de padres, centro de alumnos u otras instituciones que estén habilitadas para postular. En segundo lugar, considerando que los fondos concursables tienen periodos de postulación definidos, el apoyo que se entregará en esta instancia no considera la postulación misma al fondo concursable, sino que hasta la preparación de los elementos principales del proyecto, en el marco del periodo de duración del programa CREA EL CAMBIO JUVENTUD.

6 Ranking de Puntaje

El objetivo de CRIA+ es apoyar a un equipo de personas a buscar soluciones creativas a problemas complejos y emprender en su implementación, aplicando un proceso de 7 etapas, que permiten al equipo avanzar eficazmente en la búsqueda de soluciones.

Con la finalidad de animar a los integrantes de cada equipo creativo, se asigna un puntaje por los aportes realizados en cada una de las etapas del método, de acuerdo a la siguiente tabla

Etapas	Nombre	Propósito	Puntos	Por cada:
1	Investigar	Obtener conocimiento sobre el desafío	20	pieza de información acerca del desafío
2	Focalizar	Seleccionar un desafío (pregunta) para hoy	20	Forma alternativa de expresar el desafío
3	Diverger	Generar ideas de solución al desafío	30	idea generada para resolver el desafío
4	Converger	Seleccionar una idea para elaborar una propuesta	40	propuesta de solución al desafío
5	Validar	Elaborar un prototipo, presentarlo y aprender	50	persona consultada

BASES CONCURSO CREA EL CAMBIO JUVENTUD

6	Planificar	Elaborar un plan para desarrollar la propuesta	70	elemento del plan identificado
7	Presentar	Presentar la propuesta para obtener apoyo	100	Elemento de presentación identificado

La suma de los puntos otorgados al finalizar el proceso permitirá incorporar a los equipos participantes en un ranking de equipos creativos. Los 10 equipos por mejor ranking serán destacados cada día en la página web del concurso.

El puntaje de las etapas 1, 2 y 3 también será determinado a nivel individual por cada integrante del equipo, con el cual se elaborará un ranking de jóvenes creativos. Los 10 jóvenes por mejor ranking individual serán destacados cada día en la página web del concurso.

7 Reconocimientos

Los participantes en el concurso recibirán los siguientes reconocimientos:

- Los jóvenes integrantes de los equipos que han concluido la ejecución del método CRIA+ y hayan subido el video presentando su propuesta, recibirán un diploma que certifica que han cumplido exitosamente la generación de ideas de emprendimiento para la solución de desafíos de la juventud chilena.
- Los profesores que han acompañado a los equipos que han concluido la ejecución del método CRIA+ y subido el video presentando su propuesta, recibirán un diploma que certifica que han cumplido los requisitos para facilitar procesos de generación de ideas creativas de emprendimiento usando el Método CRIA+.
- Los jóvenes y profesores integrantes de los equipos cuyas propuestas han sido seleccionadas entre las 12 con mayor cantidad de preferencias en la votación abierta, recibirán un diploma que certifica que han cumplido con excelencia los requisitos para la aplicación del Método CRIA+ para la generación de ideas creativas de emprendimiento.
- Los jóvenes y profesores integrantes de los equipos cuyas propuestas han sido seleccionadas entre las 3 ganadoras del concurso, recibirán un galvano en su calidad de ganador del concurso de emprendimiento escolar.
- 3 equipos que han obtenido mayores puntaje en el ranking de ejecución del método CRIA+, recibirá un diploma y galvano que acredita su destacado nivel de colaboración creativa.
- 3 jóvenes que obtengan un mayor puntaje en el ranking individual, recibirá un diploma y galvano que acredita su destacado nivel de creatividad.

Los diplomas y galvanos serán firmado por INJUV y por Quinta Era.
