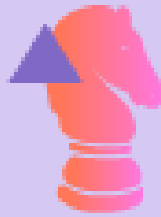


Plasma Biz



Reglamento para la Clasificación a la Final de la Competencia.

Información general

Este reglamento establece las reglas para el desarrollo de la competencia **PLASMA BUSINESS** realizada por Aurens Global y universidades.cr, en colaboración con la Universidad Hispanoamericana.

De ser necesario, el establecimiento de categorías o temas, por cantidad de integrantes de un equipo y/o por el tipo competencia, queda a discreción de la organización y se explicará en cada competencia.

La organización a cargo de **universidades.cr**; propone una competencia donde 3 equipos de máximo 5 estudiantes cada uno, del colegio participante, puedan poner a prueba sus habilidades en desarrollar una propuesta de negocio, por medio de una competencia en el área de Negocios, primeramente a nivel colegial y posteriormente a nivel intercolegial.

La población para esta competencia serán estudiantes de último año, que cuenten con los siguientes requisitos:

Capítulo I. Disposiciones generales.

Artículo I. Inscripción.

Deberán inscribirse en el sitio de universidades.cr y completar el test vocacional Nabu. Posteriormente las inscripciones de la competencia, deben realizarse mediante la página oficial para la competencia, suministrado por universidades.cr, durante las fechas establecidas en la invitación.

Luego de recibir los formularios debidamente llenos y firmados, haberse registrado en el sitio de universidades.cr y haber completado Nabu; se le informará al Orientador o Director de cada Institución, la selección de los participantes. Los competidores seleccionados recibirán la información, con los lineamientos, el consentimiento informado y una breve explicación sobre la dinámica de la competencia.

Es importante que, una vez leída la información, cada representante legal de cada participante, firme el recibido y aceptación de los términos y condiciones. Sin este paso, el o la estudiante no podrá participar de la competencia.

Las consultas sobre la competencia se deben dirigir al correo orientacion@arens.com

Artículo 2. Requisitos para la primera fase de la competencia (clasificación a la final).

El organizador, universidades.cr; será responsable de explicar a los participantes las instrucciones de la competencia: el tiempo disponible, la dinámica, los materiales y la evaluación, entre otros. Cada centro educativo, es el responsable de proveer las estaciones, electricidad y todo lo necesario a nivel de infraestructura; así como el organizador, proveerá los materiales principales para la ejecución de la competencia y la tabla de evaluación.

Artículo 3. Conformación de Equipos.

Para esta competencia, el estudiantado deberá conformar mínimo 3 equipos de trabajo y máximo 7, de mínimo 3 personas y máximo 5, cada uno. Además, deberán elegir un nombre para su equipo y un mentor que les acompañe en todo el proceso de la primera fase de la competencia.

Artículo 4. Código de conducta.

Todas las personas participantes, invitados, jueces y organizadores; deben de actuar y dirigirse de manera respetuosa y cordial, que refleje la integridad y honor a la competencia. Si alguien incumple con estos puntos, será descalificado inmediatamente de la competencia.

Artículo 5. Afinidad o Interés con relación a la temática de la competencia.

Para participar en esta competencia, el o la estudiante, deberá mostrar interés en carreras relacionadas a Ciencias Económicas y todo lo relacionado a emprendimiento o negocios.

Capítulo II. Desarrollo.

Artículo 6. Durante las clasificaciones de la competencia.

Cada equipo elaborará un informe mediante el cual responderá 10 preguntas esenciales que contarán su historia, describirán su innovación y su impacto, detallarán su progreso, explicarán su mercado y propondrán su modelo de negocio.

El informe de innovación deberá contar con adjuntos que permitan identificar las fuentes de información y cualquier otra información relevante para ser estudiada por el jurado.

- **Adjuntos Adicionales:** Incluye hasta dos recursos opcionales que brinden contexto adicional a los jueces.

- Adjunto de Referencia. Agrega una lista de referencias citadas en el Resumen de Innovación, como sitios web, videos, noticias, artículos científicos, entrevistas y otras fuentes citables.

Artículo 7. Contenidos de la propuesta

Cada propuesta de negocio debe incluir un Lean Canvas con el siguiente contenido, Problema, Segmentos de clientes, propuesta de valor, solución, canales, fuentes de ingreso, estructura de costos, métricas clave y ventaja competitiva.

Artículo 8. Requisitos de presentación.

Todos los miembros del equipo, así como el mentor, deben de estar presentes a la hora de la presentación de su propuesta.

Artículo 9. Etapa de Presentación

Cada equipo realizará la presentación de su idea a los jurados de manera presencial en la sede del colegio. El lugar específico será determinado por cada institución educativa. Esta presentación tendrá una duración de entre 5 - 10 minutos, dependiendo del número de equipos que deseen participar.

Artículo 10. Desarrollo de la competencia.

Cada equipo se presentará de acuerdo al orden de la fecha y hora en la cual se realizó el registro. Y podrá elegir los recursos que estimen necesarios para presentar su idea.

- Presentación en PowerPoint
- Presentación de un prototipo
- Presentación de recursos audiovisuales

Artículo 11. Tiempo

El tiempo de la competencia es de una hora, dividida de la siguiente manera:

- 45 minutos para que los equipos presenten su idea.
- 10 minutos para que el jurado se reúna para evaluar y valore cada idea.
- 5 minutos para que uno de los miembros del jurado informe el equipo ganador.

Capítulo III. Evaluación.

Artículo 12. Jueces.

Se contará con un máximo de 3 jueces para evaluar y deliberar el resultado del equipo ganador, el cual clasificará para la final. El jurado puede ser personal docente o administrativo de la Institución, una persona externa a la institución o bien, padres de familia.

Artículo 13. Criterios de evaluación.

El jurado deberá enfocarse en evaluar factores, como Innovación y creatividad, Alineación con los ODS, Relevancia local, Impacto potencial, viabilidad y sostenibilidad y Presentación y comunicación.

Artículo 14. Prohibiciones

Queda completamente prohibida la lectura de artículos, documentos técnicos, ensayos y otros realizados por terceros, como parte de la argumentación o presentación.

El jurado podrá descalificar a un equipo/colegio cuando alguno de los miembros pueda justificar con evidencias que el equipo/colegio ha realizado un plagio. Se entenderá por plagio, *“Copiar en lo sustancial obras ajenas, dándolas como propias”*.

Se requiere que los equipos/colegios demuestren compromiso, transparencia, y honestidad en la elaboración de sus ideas. Aunque algunas ideas pueden ser desarrolladas por los equipos/colegios

tomando como ejemplo casos de éxito o mejores prácticas a nivel internacional, la relevancia local en Costa Rica, la alineación con los ODS y el impacto potencial (los cuales representan un 60% del valor de todos los criterios de evaluación) resultan fundamentales en el análisis y valoración de los miembros del jurado.

Artículo 15. Criterios de desempate.

En el caso de que ambos equipos igualen en puntos se hará lo siguiente:

- El jurado tomará 10 minutos para elaborar 3 preguntas, una por cada juez.
- Luego llamarán a un representante de cada equipo, el cual será el responsable de responder las 3 preguntas
- Estas respuestas serán evaluadas por cada juez.
- Nuevamente, el jurado se reunirá para deliberar y analizar las respuestas.
- Por último, el jurado anunciará el resultado informando el criterio técnico emitido, declarando de esta manera al ganador de la competencia.