

CONCURSO EMPRENDE

BASES

PRIMERO: PROPÓSITO Y OBJETIVOS

El concurso EMPRENDE, organizado por la Universidad Villanueva tiene como finalidad promover en estudiantes y profesores la innovación y el emprendimiento a través de la identificación de problemas, oportunidades y riesgos de su comunidad.

Estos encuentros permiten a los estudiantes, afianzar los conocimientos adquiridos a lo largo del programa y desarrollar habilidades de comunicación, empatía, síntesis y trabajo en equipo entre otras muchas:

1. Visibilizar el esfuerzo de los centros educativos en el desarrollo de las competencias emprendedoras, reconociendo el papel de relevancia de los docentes en la generación del espíritu emprendedor.
2. Permitir a los jóvenes tener la experiencia de presentar públicamente su proyecto emprendedor practicando así sus competencias de comunicación y facilitando la presentación y comunicación de su proyecto ante potenciales inversores o colaboradores.
3. Recibir feedback de expertos, que evalúan los proyectos y trasladan a cada uno de los equipos distintas propuestas de mejora de cara a trabajar su propuesta de valor, así como sus habilidades de comunicación y presentación de proyectos.
4. El concurso busca lograr que sus participantes acepten el reto de pensar una idea de negocio, sean capaces de definirla, exponerla y llegar a materializarla con una iniciativa de emprendimiento.

SEGUNDO: PARTICIPACIÓN

1. Podrán inscribirse y participar todos los Centros de Enseñanza de ESO y de Bachillerato.
2. Los estudiantes deben estar matriculados en el curso 2025/2026 en las etapas de 4º de la ESO o 1º de Bachillerato.
3. Los equipos deben estar compuestos por 4 integrantes (los participantes no pueden participar en más de un equipo)
4. Cada centro escolar podrá presentar tantos equipos como desee.
5. Cada centro escolar deberá designar a un docente el cual será el responsable de la participación del equipo
6. Un docente puede ser el coordinador de varios equipos de un mismo centro escolar
7. La inscripción de cada equipo debe realizarse antes del 30 de octubre.
8. Los proyectos serán presentados en lengua castellana.

TERCERO: FASES

FASE 1 | Inscripción: los docentes realizarán la inscripción de los equipos en el formulario correspondiente.

FASE 2 | Preparación del proyecto: El responsable de cada equipo entregará antes del 25 de marzo de 2026 la documentación requerida para que un Comité evaluador determine qué proyectos se clasificarán para participar en la gala final.

Elementos para entregar:

1. **PITCH DECK:**

- Slides ilimitadas
- Formato de entrega PDF, Canva o Powerpoint (no se admiten otros formatos)

Recomendaciones para realizar el Pitch Deck

1. **Problema:** identificación de los problemas a resolver .
2. **Solución:** solución de la Startup para solventar el problema identificado
3. **Mercado:** descripción del tamaño de mercado en volumen de negocio. Tratar de evaluar mercado nacional e internacional.
4. **Análisis de la competencia:** puntos fuertes frente a competidores (Matriz de competencia)
5. **KPI´s principales:** Métricas clave para medir el negocio frente a inversores.
6. **Financiación** necesaria para realizar el proyecto (Préstamos, Business Angels, Venture Capital, etc).
7. **Estrategia de marketing:** cómo dar a conocer con esa financiación el Proyecto
8. **Roadmap:** línea de tiempo a dos-tres años de los hitos principales de la empresa a realizar con la financiación obtenida, salida a mercado, etc.
9. **Gestión y equipo:** Organigrama y equipo necesario para desarrollar el proyecto.

2. **SPOT PUBLICITARIO:**

- Duración máxima de 3 minutos
- El equipo debe subir el video a Youtube en “privado”

Todos los trabajos serán evaluados por un Comité teniendo en cuenta los siguientes criterios:

F	Puntos a evaluar		Porcentaje
	PITCH DECK	Características básicas que se valorarán en el Pitch Deck: <ul style="list-style-type: none">✓ Claridad de cada slide.✓ Valoración del problema que se va a resolver.✓ Solución y propuesta de valor que se expone.✓ Claridad hacia el mercado al que se dirige.✓ Competidores existentes en la actualidad.✓ Propuesta de Marketing✓ Presupuesto y viabilidad económica✓ Presentación de componentes del equipo.	70%
	SPOT PUBLICITARIO	Los aspectos que se valorarán son: <ul style="list-style-type: none">✓ Creatividad y originalidad del spot publicitario.✓ Claridad de presentación de la marca y de la idea, del producto o del servicio.✓ Impacto que genera al espectador.✓ Utilización de un escenario adecuado.✓ Coherencia del eslogan utilizado.	30%

FASE 3 | GALA

Fecha: 6 de mayo de 2026

Lugar: Universidad Villanueva

Durante la Gala tendrán lugar sesiones con CEO´s de startups, conversaciones personalizadas con el Jurado, exposición pública de los proyectos en grupos y la entrega de premios.

EXPOSICIONES PÚBLICAS: Los equipos realizarán una presentación de su proyecto, ante un jurado compuesto por empresas de reconocido prestigio.

Para esta presentación contarán con un soporte audiovisual y **no podrá exceder los 5 minutos**. En la presentación deberán estar presentes todos los integrantes del equipo. En el caso de que alguno de los integrantes no pueda asistir deberá ser justificado y notificado con anterioridad al comité organizador.

La no presentación o atraso de los equipos participantes durante la competición será causa de eliminación directa. Si por motivos de horario o viaje se necesita cambiar el orden de actuación, deberá ser comunicado a la organización con un plazo previo de 15 días.

CUARTO: PREMIOS

Todos los integrantes clasificados de los equipos recibirán un *diploma de participación*.

Los miembros del jurado serán los responsables de designar los ganadores de cada premio y su juicio es inapelable.

A continuación, los premios confirmados:

1º Premio al mejor proyecto: 2.000€

2º Premio al mejor proyecto: 1.000€

3º Premio al mejor proyecto: 500€

Rúbrica de valoración del Jurado

Criterio	Descripción	% Peso
1. Originalidad e Innovación	Grado de creatividad del proyecto, propuesta de valor novedosa, diferenciación frente a otras ideas.	20%

2. Viabilidad y Realismo	Factibilidad técnica, económica y operativa del proyecto, análisis básico de mercado y recursos.	20%
3. Presentación y Comunicación	Claridad, estructura, uso de recursos visuales, habilidad para comunicar la idea al jurado.	15%
4. Impacto	Potencial de impacto positivo en la sociedad.	15%
5. Plan de negocio básico	Inclusión de elementos fundamentales: clientes objetivo, estrategia comercial, ingresos y costos.	15%
6. Trabajo en equipo y liderazgo	Evaluación de la colaboración, roles, coordinación y liderazgo durante el desarrollo y presentación.	10%
7. Resolución de dudas y preguntas	Capacidad para responder a preguntas del jurado de forma coherente y segura.	5%

QUINTO: CONDICIONES GENERALES

1. El traslado, alojamiento y dietas de los equipos a la sede donde se realizará la gala final, será responsabilidad de cada centro educativo.
2. Todas estas fechas podrán ser modificadas por el comité organizador, previo comunicación y publicación a los centros inscritos.
3. La sola participación en el concurso implica la aceptación de sus bases y condiciones generales, así como las decisiones que posteriormente pueda adoptar la organización con relación a cualquier punto o cuestión no prevista en las mismas.