

2 de mayo, 2023

Bases oficiales Torneo Universitario de Apps 2023

Las fechas y condiciones de estas bases podrían cambiar. Revísalas en TuApp.org

1 Descripción general

Torneo Universitario de Apps (www.TuApp.org) es un proceso de aprendizaje real de las etapas para formar una empresa tecnológica. Es una actividad de 6 meses donde equipos de estudiantes implementan negocios basados en aplicaciones para equipos móviles (smartphones o tablets). Las apps pueden ser parte de un sistema que va más allá de esas plataformas. Que utilicen por ejemplo sensores externos, IoT, bases de datos, robots, drones, clouds, Inteligencia artificial, blockchain, etc.

TuApp busca promover y motivar a estudiantes en su desarrollo profesional, con un foco especial en el emprendimiento. Es un punto de encuentro entre las necesidades del mercado y los conocimientos académicos de los estudiantes; una oportunidad para usar lo aprendido en soluciones reales a problemáticas de empresas, instituciones gubernamentales o personas.

Los participantes y sus proyectos deberán cumplir los requisitos que se contemplan en el presente documento.

2 Tema

El tema principal es **Soluciones para un mundo mejor**. Es un tema amplio y de mucho potencial, pero no debe olvidarse que el App debe presentarse funcionando, por lo que se sugiere definir las funcionalidades adecuadas para la capacidad de desarrollo en los plazos definidos.

Los participantes decidirán si es una solución a temas de transporte, salud, seguridad, energía, turismo, educación, medio ambiente o comercio. **No pueden presentarse juegos**, sin embargo el app podría utilizar elementos lúdicos para lograr su objetivo principal, por ejemplo en un app educativa.

Las empresas o instituciones que quieran participar podrán proponer sub-temas o **categorías**, las que podrán ser elegidas por los equipos participantes si así éstos lo desean. Las categorías tienen varios beneficios: dan ideas a aquellos equipos que no tengan claro sobre qué desarrollar un app, permiten generar contactos que luego podrían ser clientes de esa u otra aplicación y podrían tener

premios adicionales entre los participantes de dicha categoría. Un App podría estar sólo en la categoría general o en varias categorías al mismo tiempo.

Para las categorías existirá documentación y apoyo adicional. También proveerán materiales de ser necesario (información, API's, Hardware, etc).

Los derechos de autor del App desarrollada, incluso bajo una categoría, será 100% del equipo desarrollador, y de haber una negociación comercial con la empresa, ésta se realizará entre las partes tras el Torneo.

3 Equipos participantes

Pueden participar en el Torneo Universitario de Apps todos aquellos estudiantes de educación superior o secundaria de Iberoamérica o el mundo. Los idiomas aceptados son castellano, portugués e inglés.

Todos los miembros del equipo **deben ser estudiantes a la fecha de la inscripción en TuApp** y de detectarse que no es así, será condición para ser eliminado. Pueden ser estudiantes de secundaria, pregrado o postgrado.

Los estudiantes deberán enviar un certificado de alumno regular de su institución **con fecha posterior a la inscripción en TuApp.org** que se solicitará en la Etapa Legales.

TuApp.org asume que toda la información presentada por el participante al momento de su inscripción es fidedigna. Los proyectos inscritos y sus miembros se hacen responsables de toda la veracidad de la información. TuApp tendrá el derecho de descalificar proyectos que no cumplan con esta condición.

Los equipos pueden tener un mínimo de 2 y máximo de 5 miembros. Se sugiere la formación de equipos **multidisciplinarios** pues el desarrollo de un buen proyecto no requiere sólo de programación, sino también de diseño gráfico, comunicación, modelo de negocios, un buen presentador y conocimientos de áreas específicas.

Cada estudiante y cada equipo sólo puede participar con un proyecto y debe ser, naturalmente, desarrollado por éste. El equipo es responsable de no haber copiado o violado ningún derecho de autor.

El equipo participante confirma y garantiza que creó la aplicación por sí mismo y que es propietario de los derechos de propiedad intelectual utilizados en ésta, en especial el derecho de autor para la versión de aplicación que envía al torneo. El Competidor confirma y garantiza que la Aplicación que se envía al torneo no viola en modo alguno los derechos de terceros y, especialmente los derechos de propiedad intelectual, tales como imágenes, música o códigos. El Competidor confirma y

garantiza que la aplicación presentada no contiene derechos o pretensiones de un tercero. En caso de que un tercero envíe a TuApp cualquier solicitud o reclamación relativa a la Aplicación que se presenta a la competencia, y en especial las peticiones que se basan en los derechos de propiedad intelectual, el Competidor está de acuerdo y acepta enfrentar las consecuencias de las solicitudes de terceros y el Competidor, sin demora, deberá eliminar los problemas en cuestión y sin que TuApp se involucre.

Los conflictos de propiedad intelectual deben resolverse en la justicia correspondiente sin involucrar a TuApp.org ni sus patrocinadores.

4 Comité evaluador y jurado

El comité evaluador está compuesto por la organización TuApp.org. El objetivo de este comité es evaluar y seleccionar los equipos finalistas que podrán asistir a la premiación final, según el cumplimiento de los hitos exigidos.

En la premiación final, un jurado calificará y premiará a los ganadores. Éste estará formado por profesores representantes de cada Universidad con equipos finalistas, representantes de los patrocinadores y profesionales invitados por TuApp.org de distintas áreas.

Toda institución educativa con al menos un equipo finalista, tiene derecho a incluir a un profesor en el jurado de la final del torneo. Es importante que dicho profesor se contacte con la organización de TuApp al correo contacto@tuapp.org. El contacto se sugiere hacerlo desde las primeras etapas del torneo.

5 Etapas del Torneo Universitario de Apps

El desarrollo del concurso consta de las siguientes etapas. Las fechas indicadas podrían tener cambios, por lo que se sugiere mantenerse informado en www.tuapp.org

Cada etapa será evaluada y se considerará su calidad al momento de seleccionar a los finalistas.

• Inscripción (hasta el 20 de Mayo):

Durante este período, los participantes se inscribirán en el torneo mediante el formulario que se encuentra en el sitio web www.tuapp.org. Se solicitarán en este formulario el nombre del equipo, lugar de estudio, datos personales de los miembros del equipo, nombre del proyecto y una breve explicación de la idea propuesta. Es responsabilidad de los participantes el poner datos fidedignos y correctos.

El nombre del proyecto debe ser breve y NO podrá cambiarse durante el concurso, por lo que se ruega pensarlo bien. El nombre debe ser una o dos palabras, nada más.

Durante este período, los equipos podrán indicar si participan en una categoría empresa.

Los miembros del comité podrán hacer consultas y comunicarse con los participantes si lo estiman necesario. El comité se reserva el derecho de rechazar algún equipo postulante por no cumplir con algún requisito descrito en estas bases.

• Etapa Marketing (1 de Junio):

Los participantes deben enviar un link a un video de youtube con un video de 30 segundos. En este video se presenta el equipo y el app en un estilo publicitario y atractivo. El video se mostrará en la web y, si el equipo llega a ser finalista, en la final de TuApp.org, por lo que se recomienda darle mucha importancia en su preparación. Debe mencionarse el nombre del proyecto, la necesidad o problema que resuelve, cómo lo resuelve y el mercado potencial que podría alcanzar. Si tienen tiempo mencionar el equipo que participa. Los videos de más de 30 segundos serán rechazados o evaluados con menor puntaje según estime la organización.

Los videos se publicarán en el sitio TuApp.org. Este video debe ser del tipo marketing y no técnico. Usa tu creatividad para presentar tu proyecto.

• Etapa de Negocios (1 de Julio):

Cada equipo deberá enviar un link a la planilla del modelo de negocios TuApp (disponible en tuapp.org), indicando el modelo de negocios. Se debe indicar al menos el tipo de usuario/cliente al que se orienta la aplicación, la propuesta de valor, la fuente de ingresos (por descarga, publicidad, pago social, donaciones, etc.), los costos (sueldos, mantención de datos, publicidad, etc.). Cada equipo participante puede solicitar una videoconferencia exclusiva para conversar sobre su proyecto.

• Etapa de Diseño (1 de Agosto):

Cada equipo deberá enviar un link al diseño de la aplicación, estilo mockup (ejemplo: Balsamiq o Ninjamock) o bien screenshots si ya está avanzada el app. El diagrama debe mostrar el flujo entre pantallas. También debe incluirse un logotipo del App

• Etapa de Legales (15 de Agosto):

Cada equipo deberá enviar responder una encuesta sobre los conceptos éticos (objetivo, sentido, valores del emprendimiento) y los temas legales (registro de marca, códigos, usos de derechos de autor). La encuesta se debe responder en un link que será enviado via mail.

En esta etapa deberá enviarse un link a un documento con los certificados de estudiantes de los participantes. Recordar que los participantes deben ser estudiantes a la fecha de inscripción en TuApp.org por lo que **si alguno de los estudiantes egresa durante el proceso, éste debe solicitar un certificado antes de su egreso**, pero posterior a su inscripción en TuApp.org

• Etapa Versión Beta (1 de Septiembre):

Cada equipo deberá enviar un link a un video de 2 minutos. Este video no es de marketing y no será publicado en ningún lugar. Debe mostrar el app funcionando en un celular real, con una voz que explica el uso del app. No importa que tenga bugs. Ya tendrás meses adicionales para mejoras posteriores. Es responsabilidad del equipo que el link al archivo de video tenga autorización para que se pueda ver por el equipo de TuApp.org.

• Evento final internacional (15 al 17 de Noviembre de 2023):

En base a los hitos mencionados arriba, el comité evaluador seleccionará un máximo de 40 apps finalistas. Los equipos seleccionados deberán asistir al evento final, al menos uno de sus integrantes y tienen derecho a invitar un profesor de su institución como jurado.

En la premiación final, se presentarán los equipos finalistas. Estos equipos deberán presentar en **3 minutos**. Se mostrará al jurado y público el Video de Marketing como introducción a la presentación. Deberán mostrar su app **funcionando** en un smartphone o tablet **en vivo**. El jurado evaluará a cada equipo, y en base a la puntuación individual, se determinará a los ganadores. Se entregarán los premios al primer, segundo, tercer lugar y categorías. Recordar que una presentación puede lograr, o impedir, que el mensaje llegue en forma adecuada. Es importante preparar y practicar el discurso de preparación.

Durante los días previos se realizarán varias actividades: Presentaciones de invitados, actividades de integración, Expo TuApp, Final TuApp, Celebración y Paseo turístico.

En el evento final habrá presencia de profesores, estudiantes, prensa, emprendedores e inversionistas que esperan conocerte.

6 Certificados y apoyo a estudiantes.

Los profesores o tutores podrán dar orientación a los alumnos, pero no involucrarse en los desarrollos directamente.

A aquellos estudiantes que lo soliciten se les enviará vía mail un certificado de participación, finalista o ganador según corresponda, para que lo usen para obtener apoyo de sus universidades, empresas u otras instituciones.

7 Criterios de evaluación.

Cada miembro del jurado dará un puntaje en forma independiente a los atributos detallados en los párrafos siguientes. Los proyectos que no cumplan con algún atributo serán mal calificados en ese atributo, pero no quedarán descalificados:

Funcional: (25% de la puntuación) Es fundamental que la estabilidad y buena operación del app se muestre sobre un terminal. Debe ser muy cuidada en la presentación final.

Interfaz (25% de la puntuación): Se valorará positivamente la facilidad de uso, calidad estética y estilos gráficos de la aplicación.

Originalidad: (20% de la puntuación) La originalidad de la aplicación frente a lo disponible en el mercado, ya sea por las funciones o algún atributo que la diferencia.

Proyección (30% de la puntuación): Es una nota que, según el criterio de cada miembro del jurado, evaluará la posibilidad de que la aplicación se convierta en negocio o sea exitosa en el futuro.

En cada atributo los jueces, en forma independiente, pondrán notas de 1 a 5 según se detalla:

- 1: Nulo o inexistente. La aplicación no cumple con este atributo
- 2: Leve: La App insinúa levemente el atributo.
- 3: Parcial. La aplicación cumple en forma parcial.
- 4: Bueno: El App muestra muy bien este atributo, aunque no alcanza la perfección.
- 5: Excelente. La aplicación cumple a cabalidad con lo exigido en el atributo.

8 Ganadores Categoría General: Soluciones para un mundo mejor.

El principal beneficio para cada uno de los finalistas es la red de contactos con otros estudiantes emprendedores de latinoamérica, junto a una experiencia enriquecedora en lo personal y profesional.

Además TuApp.org entrega a cada uno de los 3 primeros lugares el siguiente apoyo:

- Difusión en nuestro sitio web y redes sociales
- Un trofeo y el prestigio de ser los mejores de proyectos.
- Un aporte de US\$1,000 (mil dólares o equivalente en moneda local de los Estados Unidos de Norteamérica).

El prestigio y la difusión para los ganadores crea una referencia de calidad y genera grandes oportunidades.

9 Beneficios Adicionales en Categorías Específicas

Las empresas participantes podrán entregar beneficios específicos para categorías adicionales definidas por dichas empresas.

Los patrocinadores podrán elegir a su propio arbitrio un proyecto ganador en su categoría. Eventualmente podrían no seleccionar ningún proyecto si así lo estiman.

Categorías : Se podrán agregar otras categorías de instituciones del estado, empresas privadas u organismos sin fines de lucro hasta el día de cierre de las inscripciones. Estas nuevas categorías podrían tener beneficios adicionales de responsabilidad de la institución, empresa u organización respectiva. Se informará en la web de TuApp.org y en estas bases.

10 Descalificaciones.

El comité evaluador del torneo se reserva el derecho a tomar las medidas oportunas y/o a descalificar, previo aviso, aquellos participantes y/o proyectos que incumplan con algún punto de las bases durante el concurso o por la razón que sea.

11 Patrocinios.

Las empresas u organismos patrocinantes colaboran en el éxito del Torneo, y buscan el desarrollo y aprendizaje de los alumnos. No tienen responsabilidad legal alguna en cuanto a la organización o problemas que pudiesen surgir por ésta.

En caso de que, tras el torneo, el equipo participante y la empresa quieran realizar negocios, o ser contratados, será una negociación y acuerdo entre las partes, donde TuApp.org no exige participar, pero está disponible a colaborar si así lo desean las partes.

12 Condiciones

El hecho de presentar la inscripción al concurso, implica la aceptación de estas bases en su totalidad.

La organización tendrá la autorización de los participantes para contactarlos y entregarles información mediante e-mail o teléfono u otro medio.

Los participantes aceptan, al inscribirse, que se utilicen sus fotos, videos y nombres en medios de prensa o en promoción del evento a nivel internacional, en medios digitales, redes sociales, TV y prensa.

Los participantes aceptan ser contactados para ofertas laborales, oportunidades de negocios o propuestas de emprendimiento por parte de la organización o los patrocinadores.

TuApp se reserva el derecho de suspender o finalizar el Concurso, si fuese necesario por razones de fuerza mayor. Esta acción será informada a través de la página web TuApp.org.

La suspensión o finalización anticipada del concurso no generará responsabilidades ni compensaciones de ningún tipo a favor de terceros por parte de TuApp o las empresas organizadoras.

13 Propiedad intelectual.

La propiedad intelectual de las aplicaciones presentadas queda a disposición exclusiva de sus creadores, para ser utilizada con los fines que estimen convenientes. Es responsabilidad de los participantes que éstas aplicaciones no infrinjan derechos de autor. Es responsabilidad de los participantes hacer las inscripciones y registros de marca si así lo desean.

14 Sede Anfitriona.

La final internacional de TuApp 2023 se realizará en Ecuador, provincia de Imbabura en las sedes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador – Ibarra, la Universidad Técnica del Norte y la Universidad Yachay Tech.

La responsabilidad de la organización logística es una gran oportunidad para ser punto de encuentro de este evento internacional. Aquellas universidades, institutos o gobiernos que deseen ser sede para próximos años deben contactarse con contacto@tuapp.org

15 Costo de participación.

Para los estudiantes no hay costo de inscripción.

Las Universidades o Institutos que deseen organizar un TuApp local de preselección, pueden hacerlo contactando a TuApp.org para detalles de costos y requisitos. Organizar un TuApp local entrega los siguientes beneficios:

- Asegurar cupo en la final para uno o hasta tres equipos, según la selección realizada por dicha casa de estudios a través de un TuApp local. Esta selección puede ser dentro de su propia universidad o un grupo de universidades del mismo país. Será responsabilidad de la Universidad el coste de pasajes y estadía de los ganadores para asistir a la final internacional.
- Apoyo y visita de organización de TuApp.org para explicación sobre el proceso TuApp.org a rectoría, profesores y alumnos (No incluye pasajes ni gastos)
- Presencia en el portal TuApp.org informado sobre el torneo local, lo que les facilitará la organización y dará seriedad al TuApp local.
- Derecho a uso del portal de inscripción, selección y administración de los participantes locales.
- Los ingresos por patrocinios locales serán en su totalidad para la Universidad organizadora.

La organización exige un nivel de calidad y formato que la Universidad debe comprometerse a cumplir.

Para mayor información enviar e-mail a contacto@tuapp.org

16 Emergencias

En caso de eventos de fuerza mayor, como emergencias nacionales o internacionales, tales como pandemias, guerra o terremotos, el evento podría posponerse en el tiempo que sea necesario para que sea seguro y provechoso como ha sido cada año desde su inicio.

Se notificará a los correos electrónicos de los participantes con debida anticipación.

TuApp.org no es responsable de estas situaciones por lo que no cubrirá gastos que pudiesen afectar a estudiantes, profesores o empresas.

17 Comunicaciones.

TuApp.org publicará en su página web TuApp.org todas las fechas, bases y noticias del evento.

Se enviarán mails a los participantes desde la cuenta contacto@tuapp.org y es responsabilidad de cada participante revisar la carpeta de spams en caso de que no haya recibido mails de nuestra organización.

Para mayor información enviar e-mail a contacto@tuapp.org