



vive digital
para la gente

Apps.co



CODALTEC
CORPORACIÓN DE ALTA TECNOLOGÍA



**Términos de referencia para la convocatoria para equipos de emprendedores
con ideas de Negocio en Industrias Creativas Digitales - Iteración I - Fase de
Descubrimiento de Negocios TIC de la Iniciativa Apps.co**

Tabla de Contenido

1.	PRESENTACIÓN.....	3
2.	OBJETIVOS.....	3
3.	DIRIGIDO A.....	3
4.	DESCRIPCIÓN DEL ACOMPAÑAMIENTO.....	3
4.1	Objetivo del acompañamiento.....	3
4.2	Cobertura geográfica.....	4
4.3	Metodología de acompañamiento.....	4
5.	REQUISITOS MÍNIMOS HABILITANTES.....	6
5.1	Equipo emprendedor.....	6
5.2	Disponibilidad de tiempo del equipo emprendedor.....	7
5.3	Iniciativa de Industrias Creativas Digitales.....	7
6.	CAUSALES DE RECHAZO.....	8
7.	POSTULACIÓN.....	8
8.	PROCESO DE EVALUACIÓN.....	9
8.1	Etapa 1: Entrevista.....	9
8.2	Etapa 2: Panel-Entrevista.....	10
9.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	11
9.1.	Criterios de evaluación Etapa 1: Entrevista.....	11
9.1.1.	Criterios de desempate primera etapa.....	12
9.2.	Criterios de evaluación Etapa 2: Panel-Entrevista.....	12
9.2.1	Criterios de desempate Etapa 2: Panel-Entrevista.....	12
10.	BANCO DE ELEGIBLES.....	13
11.	OBSERVACIONES.....	13
12.	CRONOGRAMA.....	14
13.	PROPIEDAD INTELECTUAL.....	14
14.	ACEPTACIÓN DE TÉRMINOS Y VERACIDAD.....	15
15.	GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LA FASE DESCUBRIMIENTO DE CLIENTES TIC – INDUSTRIAS CREATIVAS DIGITALES.....	15
16.	VEEDURÍAS CIUDADANAS.....	17
17.	MAYOR INFORMACIÓN.....	18
	ANEXO N° 1 – Hitos e indicadores Descubrimiento de Negocios – Industrias Creativas Digitales.....	19
	Anexo N° 2 Soportes requisitos mínimos.....	20
	Anexo N°3 Carta de compromiso.....	21
	Anexo N°4 Carta de protección a la propiedad intelectual.....	24
	Anexo N°5 Reglamento de Propiedad Intelectual para Emprendedores Apps.co de la Fase “Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales”.....	26

CONVOCATORIA PARA EQUIPOS DE EMPRENDEDORES CON IDEAS DE NEGOCIO EN INDUSTRIAS DIGITALES - ITERACIÓN I - FASE DE DESCUBRIMIENTO DE NEGOCIOS TIC DE LA INICIATIVA APPS.CO

1. PRESENTACIÓN

La Corporación de Alta Tecnología (Codaltec), en conjunto con el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – MINTIC y su iniciativa Apps.co buscan, en su primera convocatoria, seleccionar equipos de emprendedores con ideas de negocio en industrias creativas digitales, para ofrecerles servicios de entrenamiento y acompañamiento, en su proceso de crear empresa.

La fase de “Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales” ofrece a los equipos de los emprendedores seleccionados, a través de Aliados, guía y orientación de mentores y asesores, para desarrollar modelos de negocios digitales sostenibles que generen soluciones diferenciadoras a necesidades de segmentos específicos de mercado en dichas industrias.

2. OBJETIVOS

2.1 General

Potenciar la creación de negocios en Contenidos Digitales, entendiéndose éstos como Industrias Creativas Digitales, a través de servicios de acompañamiento y entrenamiento metodológico para que equipos de emprendedores desarrollen un proceso de validación en el mercado que viabilice el desarrollo de su iniciativa y de su producto digital a través de un modelo de negocio sostenible.

2.2 Específicos

- a) Seleccionar equipos de emprendimiento con ideas en producción de contenidos digitales, entendidos como emprendimientos enfocados al sector de Industrias Creativas Digitales para conformar un banco de elegibles para recibir acompañamiento y entrenamiento en la fase de “Descubrimiento de Negocios TIC - Industrias Creativas Digitales”.
- b) Desarrollar competencias en los emprendedores TIC del país para descubrir y diseñar modelos de negocio en Industrias Creativas Digitales a partir de la determinación de su valor simbólico, el descubrimiento de una audiencia específica y la articulación con actores del sector real.
- c) Brindar acompañamiento a emprendedores TIC del país en el desarrollo de estrategias comerciales para impactar mercados de Industrias Creativas Digitales a partir su track.

3. DIRIGIDO A

Esta fase está dirigida a emprendedores que hayan conformado un equipo para la creación y producción de negocios enfocado en el sector de Industrias Creativas Digitales, específicamente, contenidos digitales como productores de TV, cine, series web, animación y videojuegos; escritores y editoriales (digitales o tradicionales); músicos y disqueras que permita el desarrollo de una iniciativa de negocio digital a partir de un problema o necesidad en el mercado.

4. DESCRIPCIÓN DEL ACOMPAÑAMIENTO

4.1 Objetivo del acompañamiento

El acompañamiento tiene por objetivo lograr que los equipos emprendedores descubran y diseñen

negocios en Industrias Creativas Digitales desarrollando validación temprana del modelo de negocio a fin de generar propuestas diferenciadoras que se ajusten al mercado. Este acompañamiento está dirigido a productores de TV, cine, series web, animación y videojuegos; escritores y editoriales (digitales o tradicionales); músicos y disqueras; distribuidores de contenidos y, en general, artistas emprendedores que necesiten definir estrategias para generar valor con su talento.

4.2 Cobertura geográfica

El acompañamiento de la fase Descubrimiento de Negocios TIC - Industrias Creativas Digitales, se desarrollará en las ciudades de **Barranquilla y Bogotá.**

En el **formulario de inscripción**, cada equipo emprendedor interesado indicará la ciudad a la cual se postula, esto es Barranquilla o Bogotá, considerando que sea la más cercana al lugar de residencia de los integrantes del equipo emprendedor.

Cuando los integrantes del equipo emprendedor residen en ciudades diferentes, el equipo deberá elegir la ciudad a la cual le es más conveniente participar y postularse sólo en esa ciudad.

Cuando los equipos seleccionados incluyan integrantes que no residen en las ciudades mencionadas, todos los gastos de desplazamiento desde la ciudad de origen del equipo emprendedor hasta la ciudad de acompañamiento seleccionada correrán por cuenta de cada equipo, es decir con recursos propios de los emprendedores.

4.3 Metodología de acompañamiento

La fase de Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales **está basada en procesos y métodos de intervención y asesoramiento a emprendedores que combinan: el aprendizaje a partir de experimentación, con determinación del “Valor Simbólico”, “Modelos de Negocio”, “Descubrimiento de Clientes”, “Pensamiento de Diseño”, métodos de “Desarrollo ágil” de productos y servicios digitales.**

Los equipos emprendedores participantes en la fase de Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales **deben alcanzar hitos e indicadores durante el acompañamiento, los cuales están directamente relacionados con el avance en la creación y desarrollo de su iniciativa de negocio,**

Los hitos e indicadores se definen en el ANEXO 1., Hitos Descubrimiento de Negocios del presente documento.

El avance en estos hitos e indicadores es evaluado por el equipo asesor técnico de la iniciativa Apps.co en varios momentos del acompañamiento.

A partir de estas evaluaciones de avance, los equipos emprendedores que tengan **un desempeño bajo** en los hitos e indicadores o incumplimiento con los compromisos, **podrán ser condicionados y retirados del acompañamiento en cualquier momento del proceso.**

Este condicionamiento al equipo emprendedor siempre será informado por parte del Aliado y una vez notificado el equipo emprendedor de su condicionamiento, contará con el apoyo del Aliado para: la elaboración, envío al asesor técnico de Apps.co e implementación de un plan de trabajo (que debe desarrollarse en la siguiente semana de acompañamiento) con el objetivo de alcanzar el o los hitos no logrados.

Una vez este plan de trabajo se desarrolle, puede evaluarse con el asesor técnico de Apps.co, la continuidad o no del equipo en el acompañamiento; en caso de que no se cumpla el plan, el equipo emprendedor será retirado desde la semana del condicionamiento.

Las principales actividades que brinda el Aliado a los equipos emprendedores seleccionados como parte del acompañamiento, son:

4.3.1. Diagnóstico inicial y línea base de la iniciativa y el equipo frente a los indicadores del acompañamiento en función de los aspectos particulares de los equipos, de manera que se genere el mayor valor al equipo frente a la orientación metodológica para el logro de los hitos.

4.3.2. Sesiones de entrenamiento en los conceptos y herramientas metodológicos asociados a los hitos del acompañamiento a los emprendedores, de manera general y/o diferenciada por roles de los integrantes.

4.3.3. Sesiones de asesoría técnica y/o temática semanal en aspectos transversales al desarrollo de los hitos del proceso de acompañamiento.

- a) Determinación de valor simbólico del emprendedor
- b) Diseño de propuesta de valor
- c) Diseño de prueba de concepto
- d) Exploración de mercado – Adquisición
- e) Exploración de mercado - Activación
- f) Exploración de mercado – Retención
- g) Exploración de mercado – Revenue
- h) Exploración de mercado – Pitch (B2B)
- i) Determinación tecnológica y Diseño de modelo de negocio
- j) Propiedad Intelectual
- k) Growth Hacking.
- l) Conceptualización de contenido.
- m) Psicología del consumidor.
- n) Uso de plataformas de contenidos digitales.

4.3.4. Sesiones de verificación y seguimiento al avance de los emprendimientos frente a los indicadores de acompañamiento, para identificar oportunidades de mejora y fortalecimiento de cara al cumplimiento del objetivo del acompañamiento.

4.3.5. Actividades para la generación de conexiones efectivas para los emprendimientos que les permitan el desarrollo de validación, pilotos, alianzas, ventas, y otros objetivos de relacionamiento que puedan requerir los emprendimientos.

4.3.6. Kit de Apoyo: El acompañamiento de expertos y mentores es soportado por medio de un conjunto de accesos que permiten al equipo emprendedor ahondar en información sofisticada para la determinación de su audiencia y determinación tecnológica, en ese sentido cada startup podrá acceder a los siguientes rubros:

- a) Publicidad online orientada al SEM y SEO.
- b) Afiliación a sitios especializados.
- c) Base de datos (Analíticas de mercados).
- d) Plataforma para experimentos de demanda.

Los equipos emprendedores seleccionados no reciben recursos en efectivo.

Nota: El equipo de Apps.co podrá contactar al equipo emprendedor acompañado a efectos de realizar el seguimiento de los avances del mismo, una vez finalizado el acompañamiento. Para este caso, se entiende surtida la autorización de contacto, con la postulación a la presente convocatoria.

5. REQUISITOS MÍNIMOS HABILITANTES

5.1 Equipo emprendedor

Contar con un (1) equipo de emprendedores integrado por mínimo tres (3) y máximo cinco (5) personas naturales colombianas o extranjeras residentes en Colombia, mínimo un (1) integrante colombiano por equipo.

5.1.1. Los roles mínimos requeridos para el equipo emprendedor son:

- a) Un (1) integrante – Creativo, con capacidades técnicas y cualidades artísticas del nivel del contenido que se desea desarrollar (Proyectos transmedia, video juegos, animación, series web, plataformas musicales, aplicativos móviles o web basados en contenidos, libros digitales, comics digitales, plataformas de educación). Demostrable a través de un demos y/o portafolio y/o reel alineado con la temática del emprendimiento.
- b) Un (1) integrante – Productor, con capacidad para desarrollar el concepto del negocio a partir de su experiencia en el sector económico y/o en la temática base de la iniciativa de negocio, (demostrable a través del enlace a su hoja de vida)
- c) Un (1) integrante – Community Manager, con capacidades o potencial para analizar la audiencia de los contenidos digitales del proyecto. (Demostrable a través de un enlace con la relación de las redes sociales que haya manejado)

5.1.2. Como roles complementarios, que pueden ser asumidos por los integrantes base y/o por otras personas, sin que un integrante desempeñe más de dos (2) roles, son:

- a) Un (1) integrante con capacidades para el diseño gráfico del contenido mínimo viable y en general del emprendimiento (demostrable a través del enlace a su portafolio personal con producto(s) de diseño web, móvil y/o hardware. Éste portafolio hace referencia a un documento digital o enlace a un sitio online donde se relacionen el/los proyecto(s) y producto(s) diseñados por el integrante)
- b) Un (1) segundo integrante con capacidades técnicas para desarrollar el contenido digital mínimo viable del emprendimiento (demostrable a través del enlace a su portafolio personal con producto(s) de desarrollo web, móvil y/o hardware. portafolio personal con producto(s) de desarrollo web, móvil y/o hardware. Este portafolio hace referencia a un documento digital o enlace a un sitio online donde se relacionen el/los proyecto(s) y producto(s) desarrollados por el integrante)

5.1.3. Cualquiera de los integrantes podrá actuar como líder de la iniciativa de negocio digital. Quien realice la inscripción de la postulación, será el líder y la persona de contacto responsable de la postulación presentada.

5.1.4. Los emprendedores extranjeros que se postulen, deben presentar su cédula de extranjería o documento equivalente. Los equipos emprendedores postulados deben incluir al menos una persona natural colombiana.

5.1.5. No hay límite de edad para participar en la convocatoria. Los menores de edad deben contar con autorización expresa de sus padres y/o acudientes.

5.2 Disponibilidad de tiempo del equipo emprendedor

Todos los integrantes del equipo emprendedor postulados deben tener disponibilidad y flexibilidad de tiempo presencial y, entre todos ésta disponibilidad debe sumar como mínimo veinte (20) horas a la semana en horario hábil.

Por lo anterior, la disponibilidad debe ser, entre todos los integrantes, de mínimo cuatro (4) horas hábiles diarias así:

- a) Mínimo dos (2) horas hábiles diarias, para participar en las actividades de acompañamiento lideradas por el Aliado, que incluyen (por ejemplo y sin limitarse a) talleres, capacitaciones, mentorías y asesorías.
- b) Mínimo dos (2) horas diarias para el desarrollo de la iniciativa de negocio digital que incluyen (por ejemplo y sin limitarse a), el trabajo de campo con potenciales clientes y usuarios, el desarrollo conjunto del producto y/o contenido digital con sus usuarios y/o clientes potenciales, actividades de mercadeo para la consecución de primeros usuarios y/o clientes.

Nota: La disponibilidad de tiempo que se establece en este numeral, en ningún caso podrá hacerse de manera virtual.

Con el diligenciamiento, firma e ingreso del enlace a la versión escaneada del Anexo N° 2 Carta de Compromiso, el equipo emprendedor manifiesta el conocimiento y cumplimiento de este requisito.

Este requisito será verificado en las etapas de evaluación que correspondan a cada equipo emprendedor.

5.3 Iniciativa de Industrias Creativas Digitales

Cada equipo emprendedor interesado debe estar trabajando y/o con interés de trabajar activamente en una iniciativa de negocio en Industrias Creativas Digitales que esté en etapa de conceptualización y/o desarrollo, sobre la cual deben incluir o contemplar, a través de un video, lo siguiente:

- a) Presentación del equipo de emprendimiento y sus roles.
- b) Explicación del estado en el que se encuentra el proyecto de contenido digital.
- c) Manifestar quienes son los posibles compradores del contenido digital a desarrollar.

Este video debe cumplir con todas y cada una de las siguientes características:

- a) Duración de máximo noventa (90) segundos.
Se aclara que, si el video excede este tiempo, serán revisados únicamente los primeros 90 segundos.
- b) Participación de todos los integrantes del equipo emprendedor interesado, indicando el rol de cada uno (de acuerdo con el numeral 5.1 Equipo emprendedor del presente documento)
- c) Estar disponible a través de un enlace a una página web construida por el equipo emprendedor. Ésta página web puede construirla el equipo utilizando herramientas disponibles en el mercado para este fin o programarla.
El enlace al video en plataformas gestoras de contenidos multimedia de terceros como youtube, Vimeo o similares no aplica para este requisito.

6. CAUSALES DE RECHAZO

La postulación, podrá ser rechazada por la configuración de alguna de estas causales:

- a. La inclusión de un integrante del equipo emprendedor en más de una postulación finalizada con distintas iniciativas de negocio.
- b. Equipos de trabajo que se postulen con más de una iniciativa de negocio.
- c. Equipos con ideas de negocio que posean contenido sexual explícito (pornografía), explotación infantil, que fomenten la violencia, promuevan el uso de sustancias psicoactivas o atenten con la seguridad del estado (apología al delito).
- d. Emprendedores que se encuentren activos en acompañamiento en la fase de “Crecimiento y Consolidación de negocios TIC” o “Descubrimiento de Negocios TIC” de la iniciativa Apps.co.
- e. Emprendedores que hayan ingresado al acompañamiento en alguna de las once iteraciones realizadas de la fase de “Descubrimiento de negocios TIC” (anteriormente “Ideación, validación y prototipado”) con un producto o servicio no perteneciente al sector de Industrias Creativas Digitales objeto de esta convocatoria.
- f. Equipos de emprendedores que cuenten con un contenido digital que esté siendo usado o tenga clientes de su segmento de cliente objetivo. Esto se verificará en las dos etapas de evaluación.
- g. Equipos de personas que estén constituidos por funcionarios, contratistas y/o familiares hasta en tercer grado de consanguinidad y segundo de afinidad de miembros de las instituciones aliadas que brindan el acompañamiento, o de la Iniciativa Apps.co. Equipos interesados que no cumplan con alguno de los requisitos mínimos habilitantes descritos en el numeral 5.
- h. En caso de encontrarse alguna incoherencia y/o inconsistencia en la información o documentación suministrada, MINTIC-Iniciativa Apps.co, a través de CODALTEC podrán en cualquier momento solicitar aclaraciones, para lo cual fijará el término en el cual el emprendedor deberá responder. Vencido este término sin que se haya atendido este requerimiento por parte del equipo, se procederá con el rechazo de la postulación o si es del caso se declarará la pérdida del beneficio, sin perjuicio de las acciones legales correspondientes.

Nota: CODALTEC y MINTIC-Iniciativa Apps.co podrán verificar en cualquier momento la información suministrada. Así mismo podrán solicitar en cualquier momento, información y documentación adicional o aclaraciones de la misma.

7. POSTULACIÓN

Los equipos emprendedores conformados por personas naturales interesados en esta convocatoria deberán registrarse en la plataforma web de Apps.co y diligenciar en su totalidad el formulario de inscripción habilitado para esta convocatoria hasta la fecha y hora de cierre señaladas en el numeral 12 Cronograma, de la presente convocatoria.

El formulario de aplicación a la convocatoria habilitado en la Plataforma de Apps.co, tiene una pestaña llamada “Archivos adjuntos” en la cual se debe ingresar el enlace a un documento que contenga toda la información de los requisitos mínimos habilitantes conforme el Anexo N° 2.

Para que la inscripción sea válida, una vez finalizado el ingreso de la información en su versión final, se debe dar clic en el botón “ENVIAR” del formulario. El omitir dar click en el botón “ENVIAR” no generará el

cierre de la postulación en la plataforma y en consecuencia la postulación del equipo no se podrá tener en cuenta para la presente convocatoria.

Notas:

- a) Se aceptarán únicamente las postulaciones que se presenten a través del formulario electrónico habilitado en la plataforma de Apps.co con toda la información solicitada en la presente convocatoria.
- b) En el caso de presentarse alguna incidencia al momento de dar enviar al formulario, tome una “captura de pantalla” del error presentado y envíelo al correo electrónico descubrimientodenegocios@apps.co.
- c) El acompañamiento se realiza a través de Aliados que cuentan con la capacidad para la implementación de la fase de “Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales”

Cada equipo emprendedor debe seleccionar durante la inscripción a qué ciudad se postula (de acuerdo con el numeral 4.2 Cobertura Geográfica del presente documento), en todos los casos, será la más cercana a la(s) ciudad(es) de residencia de los integrantes del equipo emprendedor.

8. PROCESO DE EVALUACIÓN

Las postulaciones completas, finalizadas y que cumplan con los requisitos mínimos habilitantes para la presente convocatoria, serán evaluadas en dos (2) etapas, a saber:

8.1 Etapa 1: Entrevista

La primera etapa de evaluación será a través sesiones presenciales tipo entrevista a la que serán citados por parte del Aliado, en la región seleccionada por el equipo.

Estas entrevistas serán estrictamente presenciales con una duración de ocho (8) minutos por equipo y moderadas por dos (2) mentores dispuestos por el Aliado (seleccionado por cada equipo emprendedor en el formulario de inscripción a la convocatoria).

Es obligatoria la asistencia a la entrevista por parte de todos los integrantes del equipo emprendedor (de acuerdo con lo indicado por el equipo emprendedor en el formulario de aplicación y en la carta de compromiso – Numeral 5.1 Equipo Emprendedor del presente documento). En consecuencia, aquellos equipos que no se presenten con la totalidad de sus integrantes no serán evaluados y no continuarán en el proceso de selección.

Estas entrevistas serán puntuables de acuerdo con los criterios descritos en el numeral 9.1 del presente documento, con el objetivo de conocer el estado actual de equipo de trabajo.

8.1.1 Cupos para segunda Etapa de evaluación

De acuerdo con el puntaje de la primera etapa, serán evaluados hasta cuarenta (40) equipos que hayan logrado el mayor puntaje en cada ciudad de cobertura de la fase, de acuerdo con lo definido en el numeral 4.2 del presente documento.

Notas:

- a) Estas evaluaciones se desarrollarán en las ciudades de Barranquilla y Bogotá

- b) Todos los gastos de desplazamiento desde la ciudad de origen del equipo emprendedor hasta la ciudad seleccionada (en donde se realizarán las actividades descritas en la segunda etapa del proceso de selección) correrán por cuenta de cada equipo, es decir con recursos propios de los emprendedores.
- c) Toda información proporcionada por los postulantes, es de carácter confidencial y no será utilizada para ningún fin diferente a la realización de la evaluación. Los expertos evaluadores estarán condicionados a cláusulas de confidencialidad y de no conflicto de interés.
- d) La sustentación presencial de los proyectos podrá ser grabada, razón por la cual, desde la postulación del proyecto se entiende aceptada esta condición.

8.2 Etapa 2: Panel-Entrevista

La segunda etapa será a través de sesiones presenciales tipo panel-entrevista a la que serán citados por parte del Aliado seleccionado por el equipo, es decir, sólo los equipos emprendedores pre-seleccionados en la primera etapa, podrán ser citados.

Esta sustentación se realizará con tres (3) evaluadores, a saber: Dos (2) Expertos en contenidos digitales, (1) un asesor de la iniciativa Apps.co, del Ministerio de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones.

Es obligatoria la asistencia de todos los integrantes del equipo emprendedor para la realización del panel-entrevista, (de acuerdo con lo indicado por el equipo emprendedor en el formulario de aplicación y en la carta de compromiso – Numeral 5.1 Equipo Emprendedor del presente documento). . En consecuencia, aquellos equipos que no se presenten con la totalidad de integrantes, no serán evaluados y no continuarán en el proceso de selección.

Los equipos citados para la evaluación presencial ante el panel-entrevista, participarán de acuerdo con las siguientes pautas:

8.2.1. Cada equipo contará con hasta cinco (5) minutos para la presentación de su iniciativa de negocio de contenido digital, la cual debe incluir:

- a) El tipo de contenido que quieren desarrollar.
- b) Sus usuarios o clientes potenciales.
- c) El capital relacional con el que cuentan para llevar a cabo su iniciativa.
- d) La historia y/o experiencia que quiere contar a través de su contenido digital.
- e) Qué propone de factor diferencial su contenido a la audiencia a la que quiere llegar.
- f) Lo que han experimentado con el proyecto que quieren trabajar (o con proyectos previos).

8.2.2. Cada equipo responderá durante un máximo de hasta cinco (5) minutos preguntas del panel de evaluación.

Cada evaluador dará un puntaje a cada criterio de evaluación para cada equipo. Estos panel-entrevistas serán puntuables de acuerdo a los criterios expuestos en el numeral 9.2, al final se promedian los puntajes de los evaluadores.

La cantidad de equipos emprendedores a acompañar está determinada así: Doce (12) equipos en la ciudad de Barranquilla y dieciseis (16) en la ciudad de Bogotá.

Notas:

- a) Las evaluaciones se desarrollarán en las ciudades de Barranquilla y Bogotá.
- b) Todos los gastos de desplazamiento desde la ciudad de origen del equipo emprendedor hasta la ciudad seleccionada (en donde se realizarán las actividades descritas en la segunda etapa del proceso de selección) correrán por cuenta de cada equipo, es decir con recursos propios de los emprendedores.
- c) Toda información proporcionada por los postulantes, es de carácter confidencial y no será utilizada para ningún fin diferente a la realización de la evaluación. Los expertos evaluadores actúan en concordancia con cláusulas de confidencialidad y de no conflicto de interés.
- d) La sustentación presencial de los proyectos podrá ser grabada, razón por la cual, desde la postulación del proyecto se entiende aceptada esta condición.

9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las postulaciones inscritas dentro de los plazos establecidos para la presente convocatoria y que cumplan con los requisitos mínimos y condiciones habilitantes, serán evaluados de conformidad con los siguientes criterios y conforme a la etapa que corresponda :

9.1. Criterios de evaluación Etapa 1: Entrevista

No.	Criterio	Descripción	Puntaje máximo a alcanzar
1	Capacidad Emprendedora	Cuenta con experiencia(s) previas en el desarrollo de proyectos de emprendimiento y/o innovación	100
		Cuenta con experiencia para la identificación y solución de problemas	200
		Cuenta con capacidades y talentos idóneos para desarrollar emprendimiento	100
2	Capacidad de Trabajo	Cuenta con habilidades para distribuir adecuadamente el tiempo	100
		Cuenta con la disponibilidad de tiempo para desarrollar el emprendimiento	200
3	Capacidad Técnica	Cuenta con experiencia desarrollando, diseñando o proponiendo productos enfocados en el sector de Industrias Creativas Digitales	200
		Cuenta con competencias técnicas para el desarrollo de productos en el sector de Industrias Creativas Digitales	100
TOTAL			1000

9.1.1. Criterios de desempate primera etapa

En caso de empate en el puntaje entre una o más postulaciones, se asignará la posición inicial de desempate a aquel equipo que presente un mayor puntaje en el criterio promediado de **Capacidad emprendedora**.

De continuar con el empate, se procederá de la misma manera, en su orden, con los demás criterios descritos en el presente numeral, es decir, **Capacidad de trabajo** y **Capacidad técnica**, respectivamente.

Si, luego de realizar el ejercicio descrito anteriormente, continuaran equipos empatados, se entrará a asignar la posición inicial de desempate a aquel equipo que haya enviado la postulación primero teniendo en cuenta la fecha y hora de finalización de la postulación en el formulario destinado para tal fin en el sitio web de www.apps.co.

9.2. Criterios de evaluación Etapa 2: Panel-Entrevista

No.	Criterio	Puntaje máximo a obtener
1	Pertinencia del emprendimiento (Coherencia de la idea con la propuesta de solución basada en contenidos digitales)	250
2	Visión del equipo emprendedor para proponer usuarios o clientes potenciales del contenido digital a desarrollar	100
3	Capacidad del equipo emprendedor de vincular opiniones de terceros a favor del emprendimiento. Creación de redes: Contactos en función de otros proyectos o del proyecto sobre el cual trabajan.	100
4	Claridad de la narrativa que quiere contar a través de su contenido digital	250
5	Factor diferenciador de su propuesta de contenido digital	100
6	Experimentación. Lo que han experimentado con proyectos previos o con el proyecto que quieren trabajar.	200
Total		1000

9.2.1 Criterios de desempate Etapa 2: Panel-Entrevista

En caso de empate en el puntaje entre una o más postulaciones, se asignará la primera posición de desempate a aquel equipo que presente un mayor puntaje en el criterio promediado de **La pertinencia del emprendimiento y la Claridad de la narrativa**.

De continuar con el empate, se procederá de la misma manera, en su orden, con los demás criterios descritos en el presente numeral, es decir, **Visión del equipo emprendedor para proponer usuarios o clientes, Capacidad del equipo emprendedor de vincular opiniones de terceros, Factor diferencial, Experimentación**, respectivamente.

Si, luego de realizar el ejercicio descrito anteriormente, continuaran equipos empatados, se asignará la primera posición de desempate a aquel equipo que haya enviado la postulación primero teniendo en cuenta la fecha y hora de finalización de la postulación en el formulario destinado para tal fin en apps.co.

Nota: Si durante el proceso de evaluación descrito en el numeral 9, se encuentra que hay equipos que incurrieron en alguna de las causales de rechazo descritas en el numeral 6 Causales de Rechazo de la presente convocatoria, serán rechazados y retirados del proceso de evaluación o de la etapa en la que se encuentren.

10. BANCO DE ELEGIBLES

Las postulaciones que como resultado de la evaluación presencial obtengan un puntaje igual o superior a los seiscientos (600) puntos, ingresarán al banco definitivo de elegibles y se organizarán en estricto orden descendente conforme al puntaje obtenido.

Los resultados de la convocatoria se publicarán en la página web de CODALTEC y APPS.CO (<http://www.codaltec.com> y <http://www.apps.co>) en las fechas establecidas en el numeral 12. Cronograma del presente documento.

Los equipos seleccionados serán notificados vía correo electrónico por el Aliado y éstos deberán firmar y enviar la carta de aceptación del acompañamiento, que se enviará con la notificación de selección, junto con los Anexos 4 y 5 del presente documento en máximo los siguientes (3) tres días a la comunicación de su elección. Si el equipo de emprendimiento seleccionado no remite los anteriores documentos en el plazo señalado, se entenderá que desiste de su interés por ingresar al acompañamiento y se procederá a seleccionar al siguiente equipo en el orden descendente de la lista según la calificación y puntaje obtenido.

La inclusión de una postulación en el Banco de Elegibles, no implica obligatoriedad ni compromiso alguno de CODALTEC o del MINTIC de asignar recursos, ni genera derecho a recibir apoyos económicos ni de ningún tipo para quienes hayan presentado las postulaciones.

Nota: De la presente convocatoria no se derivará ningún tipo de contratación con los equipos de emprendedores.

11. OBSERVACIONES

Una vez publicados los resultados preliminares del banco de elegibles, los interesados podrán presentar observaciones por un período de un (1) día hábil. Por fuera de este término se considera que las mismas son extemporáneas y por tal razón no serán aceptadas.

Las observaciones durante todo el proceso se deben presentar exclusivamente a través del correo electrónico descubrimientodenegocios@apps.co, con el asunto “Convocatoria Apps.co: Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales”.

12. CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	FECHA
Apertura de Convocatoria	15 de agosto de 2017
Cierre de la Convocatoria	4 de septiembre de 2017
Citación a primera etapa de evaluación	Entre el 5 y el 6 de septiembre de 2017
Primera etapa de evaluación	Entre el 6 y el 8 de septiembre de 2017
Publicación resultados primera etapa de evaluación	Entre el 7 y el 11 de septiembre de 2017
Plazo para solicitar aclaraciones y/o realizar observaciones sobre los resultados de la primera etapa de evaluación	Hasta el 12 de septiembre de 2017 hasta las 17:00 horas
Respuesta a las aclaraciones y/u observaciones de la primera etapa de evaluación	Hasta el 13 de septiembre de 2017
Citación a segunda etapa de evaluación	Entre el 8 y el 13 de septiembre de septiembre de 2017
Segunda etapa de evaluación	Entre el 11 de septiembre y el 14 de septiembre de 2017
Publicación resultados segunda etapa de evaluación	15 de septiembre de 2017
Plazo para solicitar aclaraciones y/o realizar observaciones sobre los resultados de la segunda etapa de evaluación	16 de septiembre de 2017 hasta las 17:00 horas
Respuesta a las aclaraciones y/u observaciones de la segunda etapa de evaluación	18 de septiembre de 2017
Publicación banco definitivo de elegibles	19 de septiembre de 2017

Nota: CODALTEC y MINTIC-INICIATIVA APPS.CO, podrán en cualquier momento realizar modificaciones a las condiciones establecidas en la presente convocatoria, para lo cual se publicarán las adendas que correspondan.

13. PROPIEDAD INTELECTUAL

Los equipos emprendedores interesados o partícipes de la presente convocatoria serán los titulares de los resultados protegibles (tales como inventos, modelos de utilidad, diseños industriales, marcas y obras protegidas por el derecho de autor como el software) presentados en esta convocatoria. Por lo tanto, los participantes y/o solicitantes no estarán obligados a divulgar el código fuente en caso de aplicativos, ni a

ceder o licenciar los derechos patrimoniales sobre bienes de PI que desarrolle en virtud de la presente convocatoria.

14. ACEPTACIÓN DE TÉRMINOS Y VERACIDAD

Con la inscripción del equipo de emprendimiento en la presente convocatoria, se aceptan las características, requisitos y condiciones de la misma.

De igual, forma declaran que la información suministrada es veraz y corresponde a la realidad. En caso de encontrarse alguna incoherencia e inconsistencia en la información o documentación suministrada, CODALTEC, MINTIC y la INICIATIVA APPS.CO podrán en cualquier momento rechazar la postulación o si es del caso declarar la pérdida del beneficio, sin perjuicio de las acciones legales correspondientes.

15. GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LA FASE DESCUBRIMIENTO DE CLIENTES TIC – INDUSTRIAS CREATIVAS DIGITALES

- a. **Descubrimiento de negocios TIC – Industrias Creativas Digitales:** Corresponde a una de las fases de acompañamiento ofrecida por Apps.co, está dirigida a emprendedores que hayan conformado un equipo para la creación con ideas en producción de contenidos digitales, entendido como emprendimientos enfocados al sector de Industrias Creativas Digitales, específicamente a productores de TV, cine, series web, animación y videojuegos; escritores y editoriales (digitales o tradicionales); músicos y disqueras que permita el desarrollo de una iniciativa de negocio digital a partir de un problema o necesidad en el mercado.
- b. **Aliado:** Instituciones públicas o privadas que aúnan esfuerzos con en la iniciativa Apps.co para el desarrollo de la fase que comprende procesos de acompañamiento, entrenamiento, asesoría y mentoría para emprendimientos digitales en fase de “Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales”.
- c. **Iniciativa de negocio enfocado en el sector de Industrias Creativas Digitales :** Propuesta de un equipo emprendedor para la creación de un modelo de negocio basada en el desarrollo de un producto o servicio en un segmento de mercado objetivo con énfasis en Industrias Creativas Digitales. Cada equipo emprendedor interesado debe estar trabajando y/o con interés de trabajar activamente en una iniciativa de negocio digital que esté en etapa de conceptualización, análisis de mercado y preparación para la puesta en marcha
- d. **Acompañamiento:** Modelo de intervención a los emprendimientos digitales basado en que los emprendedores interactúen sistemáticamente con mentores, asesores y su mercado, tiene por objetivo lograr que los equipos emprendedores creen y desarrollen, a partir de procesos metodológicos de validación temprana, modelos de negocios digitales sostenibles que generen soluciones diferenciadoras a necesidades o problemas del mercado
- e. **Asesoría:** Orientación al equipo emprendedor por demanda, en aspectos específicos para la creación de negocios digitales, por parte de profesionales con experiencia y conocimiento significativo en dichos aspectos, a través de sesiones de trabajo en las que se resuelven inquietudes y/o se plantean indicaciones y recomendaciones de trabajo para el avance de la validación y desarrollo del modelo de negocio.
- f. **Mentoría:** Guía al equipo emprendedor de manera permanente durante la sub-fase de Validación, a través de la asignación de una persona con experiencia y conocimiento (mentor), para transferir conocimientos y experiencias en la creación de negocios digitales, y orientar estratégica y frecuentemente las actividades y progresos del emprendimiento digital.

- g. **Iteración:** Ciclo de acompañamiento simultáneo a los emprendedores a través de las entidades aliadas, con una duración total de 12 semanas.
- h. **Descubrimiento de clientes - Customer Discovery:** Guía de creación y desarrollo de negocios de Steve Blank, basada en el aprendizaje y comprensión del cliente, el lanzamiento rápido y de bajo costo de soluciones iterativas que mejoran a partir de la interacción del cliente y/o usuarios objetivo, como estrategia de reducción de la incertidumbre de negocio.
- i. **Pensamiento de Diseño - Design Thinking:** El pensamiento de diseño es un enfoque de innovación centrado en el ser humano para el desarrollo de productos que se basa en integrar las necesidades de las personas, las posibilidades de la tecnología a través de cinco pasos: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.
- j. **Determinación de Valor Simbólico del emprendedor:** La estimación positiva o negativa que un emprendedor (productor) tiene alrededor de una situación de su propia vida o entorno, se denomina Valor Simbólico . Esta posición es subjetiva y es normal que el emprendedor mismo desconozca que la tiene. Al identificar y determinar el Valor Simbólico se está definiendo el factor que hace que un cliente se conecte con el contenido que el emprendedor tenga por objeto de su negocio.
Diseño de propuesta de valor: Todo negocio de contenidos digitales, persigue la solución de un problema o la satisfacción de una necesidad de un cliente dado, de forma innovadora. A dicha solución se le denomina Propuesta de Valor , que define así el diferencial de una empresa sobre su competencia. Su diseño está directamente relacionado con el valor simbólico del emprendedor y contempla además los medios y formatos idóneos para la masificación del contenido.
- k. **Diseño de prueba de concepto:** Conocido también como Mínimo Contenido Viable (variante de Mínimo Producto Viable o MVP por sus siglas en inglés), es una pieza clave en la validación de modelos de negocio de contenidos digitales. Dependiendo del tipo de contenido y formato, se desarrolla un prototipo compartible a clientes potenciales (leads) en medios sociales y que exprese una idea resumida, una narrativa básica y/o funcionalidades mínimas, que permita validar, adaptar y mejorar la propuesta de valor en un mercado real.
- l. **Exploración de mercado – Adquisición:** El embudo de conversión, es el estudio de los pasos que una persona da en la web y que todo negocio de contenidos digitales debe considerar para convertir a ese usuario en audiencia (cliente) fidelizada. La adquisición , el primero de dichos pasos, consiste en atraer usuarios de medios sociales, hacia marcas y contenidos, mediante estrategias y campañas de branding .
- m. **Exploración de mercado – Activación:** La activación se entiende como las interacciones que un usuario dentro de la web tiene al ser expuesto a un contenido. Por lo tanto, este paso es fuerte indicador de la intención del usuario para obtener más información del contenido con el cual se ha identificado.
- n. **Exploración de mercado – Retención:** En cada uno de los pasos determinados en el embudo de conversión, se presenta un porcentaje de pérdidas de usuarios. La Retención, es la forma de mitigar esa pérdida, con campañas encaminadas a ofrecer más contenido o beneficios a los usuarios captados y afianzar una experiencia placentera de consumo de ese contenido específico de forma tal que pueda convertirse en un hábito.
- o. **Exploración de mercado – Revenue:** Aunque la monetización puede ser transversal a todos los pasos del embudo de conversión, se define como Revenue a la macroconversión que le genera ingresos a un negocio digital.

- p. **Exploración de mercado – Pitch (B2B):** El pitch es la síntesis o resumen de un negocio de contenidos digitales donde se condensan la necesidad del mercado que el emprendimiento pretende abarcar, el tipo de cliente y la innovación. Está diseñado como herramienta de presentación con el fin de encontrar, coproductores, distribuidores inversionistas, y en general alianzas estratégicas con otras empresas (B2B - business to business).
- q. **Determinación tecnológica:** Se entiende por determinación tecnológica a la elección de tecnologías, medios, canales y formatos que se toman dentro de una estrategia de emprendimiento de contenidos digitales en lo relativo a la creación, exhibición y difusión de sus contenidos. Esto puede contemplar además plataformas de publicidad online orientadas al SMM, SEM y SEO, y herramientas de automatización, analíticas y monetización.
- r. **Diseño de modelo de negocio:** Un modelo de negocio es la definición de los fundamentos de cómo una empresa de contenidos digitales crea, desarrolla, entrega y captura valor. El diseño de dicho modelo, está determinado principalmente por el análisis de resultados obtenidos de las diversas estrategias de búsqueda de audiencia y los modelos de monetización identificados.
- s. **Propiedad Intelectual:** El activo comercial de las empresas de contenidos digitales es la Propiedad Intelectual (IP por sus siglas en inglés), cuyos derechos de explotación económica son del titular, por un tiempo determinado durante el cual puede ceder, licenciar, vender y en general transferir a un tercero. Lo anterior constituye la base legal de cualquier negocio de intangibles, como es el caso de los negocios de contenidos digitales.
- t. **Growth Hacking:** Este término fue acuñado por el Marketing Digital y hace referencia a la actividad de lograr con poco dinero, esfuerzo y optimizando recursos mínimos, incrementar de forma rápida el posicionamiento, el número de usuarios y los ingresos de una empresa de contenidos digitales en la web.
- u. **Conceptualización de contenido:** Se entiende por conceptualización del contenido, al diseño del concepto narrativo, estructural, gráfico y formal, que esté alineado con el Valor Simbólico del emprendedor y la Propuesta de Valor del negocio de contenidos digitales, con el fin de crear un producto que sea una experiencia afín a una audiencia determinada.
- v. **Psicología del consumidor:** La psicología del consumidor es una metodología de perfilamiento e identificación de audiencias para negocios de contenidos digitales, basada en los arquetipos de cliente que pueden compartir el mismo Valor Simbólico del emprendedor.
- w. **Encaje de producto en el mercado - Product Market Fit:** Enfoque metodológico basado en el lienzo de propuesta de valor y el “encaje del producto en el mercado” de Alexander Osterwalder, el cual guía la definición de aspectos clave para establecer una relación validada y consistente, entre el segmento de cliente y el producto/servicio de la iniciativa digital.
- x. **Tracción:** Métricas que muestran la respuesta del mercado a la iniciativa de negocio digital, a través de la interacción de los usuarios y/o clientes con el PMV, generalmente permiten concluir la validación (o invalidación) del product market fit.

16. VEEDURÍAS CIUDADANAS

Las veedurías ciudadanas establecidas de conformidad con la ley 850 de 2003, podrán desarrollar su actividad durante la presente convocatoria, conforme a lo estipulado en dicha normativa.

17. MAYOR INFORMACIÓN

En caso de inquietudes o comentarios sobre la presente convocatoria, favor enviar un correo electrónico con el asunto “Convocatoria Apps.co: Descubrimiento de negocios TIC – Industrias Creativas Digitales” al correo: descubrimientodenegocios@apps.co

En caso de inconvenientes con la plataforma de postulación, favor enviar un correo electrónico con el asunto Convocatoria Apps.co: Descubrimiento de negocios TIC – Industrias Creativas Digitales” al correo: info@apps.co.

Anexo N° 1 – Hitos e indicadores Descubrimiento de Negocios – Industrias Creativas Digitales

Componente	Hito	Indicador	Fuente de verificación	Valor
Contenido	La iniciativa de contenido digital logra determinar su Valor Simbólico.	El emprendimiento define la necesidad psicológica como base para determinar su valor simbólico.	Soportes de diligenciamiento del cuadro de valor simbólico y entrevistas a los perfiles propuestos de su audiencia.	25
Contenido	La iniciativa de contenido digital desarrolla una propuesta de valor.	El emprendimiento determina como su contenido digital genera valor a la audiencia que determina a partir de su Valor Simbólico.	Soportes del proceso con la definición de estrategia de captación de audiencia, diseño del MVP y piezas gráficas para el contenido.	15
Audiencia	La iniciativa de contenido digital diseña una prueba de concepto.	El equipo emprendedor conceptualiza su pipeline de generación de audiencia y logra diseñar un contenido mínimo viable para testear el mercado.	Soportes del proceso a través del Plan de acción para la exploración de mercado y se tienen un contenido mínimo viable.	10
Audiencia	La iniciativa de contenido digital lograr explorar su mercado.	El equipo emprendedor logra atraer una audiencia alrededor de la propuesta de valor de su contenido mínimo viable.	Análisis y métricas del comportamiento de la audiencia soportado en el tracking de campaña y los experimentos de conversión de audiencia.	25
Negocio	Diseño de modelo de negocio.	El equipo emprendedor materializa su modelo de negocio estableciendo dinámicas y estrategias de la oferta y demanda de las industrias de contenidos digitales.	Business modelo canvas, tracking de campaña, producción de contenidos y pitch de resultados de captación de audiencia con el contenido mínimo viable.	15
Negocio	Propiedad Intelectual	El emprendimiento logra establecer su estrategia de protección de los contenidos desarrollados	Estrategia de protección de la propiedad intelectual.	10

Anexo N° 2 Soportes requisitos mínimos

1. EQUIPO EMPRENDEDOR	
OBLIGATORIOS	
Creativo	Nombre
	Portafolio personal con producto(s) enfocados en Industrias Creativas Digitales (relación el/los proyecto(s) y producto(s) desarrollados por el integrante – documento o enlace)
Productor (Desarrollador)	Nombre
	Hoja de vida (documento o enlace)
	(relación el/los proyecto(s) y producto(s) desarrollados por el integrante – documento o enlace) enfocados en Industrias Creativas Digitales
Community Manager	Nombre
	Hoja de vida (documento o enlace)
	Descripción productos o servicios en donde se haya revisado
OPCIONALES	
Diseñador gráfico	Nombre
	Portafolio personal con producto(s) de diseño web, móvil y/o hardware. (relación el/los proyecto(s) y producto(s) diseñados por el integrante – documento o enlace)
Productor (Desarrollador) 2	Nombre
	Portafolio personal con producto(s) enfocados en Industrias Creativas Digitales (relación el/los proyecto(s) y producto(s) desarrollados por el integrante – documento o enlace)
2. DISPONIBILIDAD DE TIEMPO DEL EQUIPO EMPRENDEDOR	
Documento escaneado con la carta de compromiso (Anexo N° 3) diligenciada y firmada por todos los integrantes del equipo emprendedor.	
3. INICIATIVA DE NEGOCIO DIGITAL	
Enlace a una página web construida por el equipo emprendedor en donde se encuentre el video con las siguientes características:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Describir: <ol style="list-style-type: none"> a. Presentación del equipo de emprendimiento y sus roles. b. Explicación del estado en el que se encuentra el proyecto de contenido digital. c. Manifestar quienes son los posibles compradores del contenido digital a desarrollar. 2. Duración de máximo noventa (90) segundos. Se aclara que, si el video excede este tiempo, serán revisados únicamente los primeros 90 segundos. 3. Participación de todos los integrantes del equipo emprendedor interesado, indicando el rol de cada uno (de acuerdo con el numeral 5.1 Equipo emprendedor del presente documento) 	
<p>Nota: Ésta página web puede construirla el equipo utilizando herramientas disponibles en el mercado para este fin o programarla. El enlace al video en plataformas gestoras de contenidos multimedia de terceros como Youtube, Vimeo o similares no aplica para soportar este requisito.</p>	

Anexo N°3 Carta de compromiso

[Ciudad], [fecha]

Señores:

CODALTEC y Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones-Iniciativa Apps.co
Bogotá D.C:

Los suscritos, [Nombre completo del integrante 1], [Nombre completo del integrante 2], [Nombre completo del integrante 3] (si aplica), [Nombre completo del integrante 4] (si aplica), [Nombre completo del integrante 5] (si aplica), identificados como aparecemos al pie de nuestras firmas, actuando en nombre propio y como aspirantes a ser seleccionados en la convocatoria de la fase “Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales” de la iniciativa Apps.co, certificamos nuestro compromiso con lo siguiente:

1. Hacer parte del equipo emprendedor que está integrado como se indicó en el formulario de postulación y como se discrimina a continuación:

N°	Nombre completo	Tipo y número de documento de identificación	Rol (de acuerdo con el numeral 5.1 del presente documento)	Correo electrónico de contacto principal	Teléfono de contacto principal
1					
2					
3					
4					
5					

2. [nombre del integrante] además de su rol indicado, asume el papel de líder y de persona de contacto responsable de la postulación presentada.
3. Asistir a todas las actividades de evaluación a las que seamos citados con el total de integrantes del equipo emprendedor que definimos en la presente carta y en el formulario de postulación.
4. Autorizar que, durante el proceso de evaluación, se graben las sesiones de evaluación en las que participemos.
5. Contar con disponibilidad de por lo menos cuatro (4) horas diarias en horario hábil como integrantes del equipo emprendedor para dedicar al emprendimiento con el que nos postulamos, por un periodo

de hasta doce (12) semanas en de la fase “Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales” así:

- a. Mínimo dos (2) horas hábiles diarias, para participar en las actividades de acompañamiento lideradas por el Aliado, que incluyen (por ejemplo y sin limitarse a) talleres, capacitaciones, mentorías y asesorías.
- b. Mínimo dos (2) horas diarias para el desarrollo de la iniciativa de negocio digital que incluyen (por ejemplo y sin limitarse a) el trabajo de campo con potenciales clientes y usuarios, el desarrollo conjunto del producto mínimo viable, vendible y validable con sus usuarios y/o clientes potenciales, actividades de mercadeo para la consecución de primeros usuarios y/o clientes.

En caso de ser seleccionados para el acompañamiento, certificamos nuestro compromiso con lo siguiente:

1. Trabajar con compromiso y la dedicación de tiempo mínima indicada para alcanzar los hitos e indicadores de avance definidos para cada sub-fase.
2. Asistir al menos al ochenta por ciento 80% las actividades de talleres, capacitaciones, mentorías y asesoría personalizadas para el emprendimiento, en las fechas, horas y lugares que establezca el Aliado, cumpliendo además con las fechas establecidas en el cronograma de la fase “Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales”, con los productos entregables, con la calidad y la suficiencia necesaria.
3. A asumir plena responsabilidad por el incumplimiento o inasistencia a las sesiones que se programen en la fase de “Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales”, en caso de incumplir o abandonar injustificadamente el acompañamiento, en 1 o más semanas sin presentarme a las actividades programadas, entendiéndolo por ello que el equipo desiste del beneficio que la fase de “Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales” con la declaración de incumplimiento y sus respectivos efectos en futuras convocatorias del Ministerio TIC y de la Iniciativa Apps.co.
4. En general, a cumplir con las obligaciones derivadas de la presente convocatoria aceptando las condiciones y compromisos derivadas de la misma y del proceso de acompañamiento, las cuales acepto en su integridad.

A través de la firma de la presente carta de compromiso, además, certificamos bajo la gravedad de juramento, la veracidad de la información registrada para la postulación con base en los requerimientos y condiciones contenidos en la presente de la Convocatoria No. 1 que CODALTEC y MinTIC-Apps.co han proporcionado.

Además, mediante esta carta indicamos que:

Autorizamos el uso de los datos a la iniciativa Apps.co, del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, para: a) El desarrollo del objeto del programa y de la relación contractual que nos llegue a vincular, lo que supone el ejercicio de los derechos y deberes dentro de los que están, sin limitarse a ellos, la atención de mis solicitudes, entre otros; b) La administración de los productos o servicios comercializados a través de la Iniciativa Apps.co de los que soy titular a través de sus proveedores; c) La estructuración de ofertas educativas y/o empresariales y la remisión de información sobre productos y/o servicios a través de los canales o medios que la Iniciativa Apps.co establezca para tal fin; d) La adopción de medidas tendientes a la prevención de actividades ilícitas. Así mismo, la iniciativa Apps.co podrá transferir mis datos personales a otros países, con el fin de posibilitar la realización de las finalidades previstas en la presente autorización.



La autorización de uso de datos se hace extensiva a quien represente los derechos e intereses de la Iniciativa Apps.co, a quien ésta contrate para el ejercicio de los mismos o a quien ésta ceda sus derechos, sus obligaciones o su posición contractual a cualquier título, en relación con los productos o servicios de los que soy titular. Así mismo, a las Entidades e iniciativas que forman parte de la iniciativa y a los terceros con quien la Iniciativa Apps.co, tales como entidades o iniciativas establezcan alianzas académicas o empresariales, a partir de las cuales se ofrezcan productos o servicios que puedan ser de nuestro interés.

Cordialmente,

Firma C.C.

Firma C.C.

Firma C.C.

Firma C.C.

Firma C.C.

NOTA: Esta carta debe ser firmada y suscrita con información de cada uno de los miembros del equipo emprendedor, como parte del proceso de postulación a la convocatoria. Para el caso de emprendimientos postulados por empresas, esta carta deberá ser suscrita por el Representante Legal y los integrantes del equipo emprendedor.

Anexo N°4 Carta de protección a la propiedad intelectual

Ciudad y fecha

Señores:

CODALTEC y Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones-Iniciativa Apps.co
Bogotá D.C.

Ref: Declaración de Propiedad Intelectual y Reglamento para el Emprendedor. Mintic- Iniciativa Apps.co,

Yo, _____, identificado como aparece al pie de mi firma, en calidad de participante de la convocatoria para la fase de "Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales" y como integrante del equipo de emprendimiento _____, declaro bajo gravedad de juramento que he respetado todos los derechos de propiedad intelectual de aquellas creaciones utilizadas en las actividades de mi emprendimiento.

Manifiesto tener soporte de titularidad o autorización de uso de los titulares de los derechos patrimoniales de propiedad intelectual de todas las creaciones y obras protegidas creadas en el marco de mi emprendimiento, o de mi vinculación con las actividades de la iniciativa Apps.co, así como autorización o soporte de titularidad sobre las creaciones generadas por nuestros integrantes de equipo o contratistas y el pago de las diferentes obligaciones tarifarias ante las respectivas sociedades de gestión colectiva. Esto sin perjuicio de las limitaciones y excepciones al derecho de autor contempladas en la Decisión Andina 351 de 1993.

Comprendo que cualquier sanción definitiva, administrativa o judicial, podrá generar las sanciones mencionadas en el Reglamento de Propiedad Intelectual para Emprendedores de Apps.co.

Comprendo que MINTIC, la Iniciativa Apps.co y CODALTEC, no se responsabilizan por las infracciones a la propiedad intelectual causadas por mí o los integrantes de mi grupo en el marco de las convocatorias de la iniciativa Apps.co, ni de las infracciones causadas a ellos por terceros.

Declaro contar con todos los documentos requeridos por el Reglamento de Propiedad Intelectual de Apps.co. Así mismo, me comprometo a cumplir con todas las obligaciones relativas al uso de contenidos y bienes protegidos por la propiedad intelectual y a seguir al pie de la letra el Reglamento de Propiedad Intelectual para Emprendedores de Apps.co y las normas que en este aspecto le sean aplicables de acuerdo con la normatividad vigente.

Declaro que mantendré indemne a MINTIC, la Iniciativa Apps.co y a CODALTEC de las reclamaciones legales de cualquier tipo que llegaren a presentarse por violación de derechos de propiedad intelectual relacionados con la iniciativa acompañadas.

Cordialmente,

Firma C.C.

Firma C.C.



Firma C.C.

Firma C.C.

Firma C.C.

NOTA: Esta carta debe ser firmada y suscrita con información de cada uno de los miembros del equipo emprendedor, como parte del proceso de postulación a la convocatoria. Para el caso de emprendimientos postulados por empresas, esta carta deberá ser suscrita por el Representante Legal y los integrantes del equipo emprendedor.

Anexo N°5 Reglamento de Propiedad Intelectual para Emprendedores Apps.co de la Fase "Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales"

El presente reglamento tiene como finalidad evitar que los emprendedores de Apps.co cometan infracciones jurídicas relacionadas con la propiedad intelectual, las cuales pueden costarle su participación en Apps.co y/o causarle el fracaso a su negocio. Por otro lado, también se pretende proteger a los titulares de propiedad intelectual que puedan ser afectados por participantes de las convocatorias de la iniciativa Apps.co del Ministerio TIC.

1. Presentación de Documentos

Los participantes de Apps.co deberán contar con los siguientes documentos como requisito para la certificación de emprendimiento por Apps.co, el uso del logo de Apps.co y del Ministerio TIC, para su presentación en cualquier evento público de Apps.co:

- a) Los participantes a convocatorias de la fase de "Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales", deben presentar la búsqueda preliminar de marca ante la SIC o la presentación de la respectiva solicitud de registro marcario.
- b) En caso de que exista dispositivos, presentar una de las siguientes: a) prueba de dominio público, b) solicitud de consulta de patentes ante la Superintendencia de Industria y Comercio (SIC), c) En caso de no requerir patente, deberá presentar la respuesta a su solicitud de consulta de patentes ante la SIC.
- c) En caso de que exista desarrollo de software, el Certificado de Registro de Contrato de Titularidad sobre el Software.
- d) Los recibos de pago de las diferentes obligaciones tarifarias ante las respectivas sociedades de gestión colectiva, en caso que aplique.

2. Recomendaciones

- a) Registrar el Código Fuente del Software, en caso de aplicaciones, ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor.
- b) Soporte de titularidad de obras artísticas y literarias, incluyendo imágenes, video, textos u otras obras ante la Dirección Nacional de Derecho, o la licencia de uso correspondiente.

3. Reclamaciones de Terceros.

Frente a reclamaciones de terceros relacionadas con propiedad intelectual realizadas ante la iniciativa Apps.co, usted deberá presentar soportes y responder a cada reclamación. Si MINTIC-iniciativa Apps.co no considera satisfecha la reclamación, procederá a:

- a) Retirar del emprendedor la autorización de uso sobre las imágenes y logotipos institucionales de Apps.co, el MINTIC y CODALTEC
- b) Expedir un acto administrativo que deje sin efectos su certificación de emprendedor, en caso de haberle expedido una.
- c) Expulsar al emprendedor del proceso de acompañamiento brindado por MINTIC-Iniciativa Apps.co y en consecuencia éste pierde sus beneficios.
- d) Publicación de la decisión en nuestra página web.

4. Reclamaciones Administrativas y/o Judiciales.

En caso de decisiones o sanciones judiciales o administrativas relacionadas con propiedad intelectual y que establezcan la violación a derechos de propiedad intelectual en el uso de contenidos como parte de las actividades propias del emprendimiento, MINTIC-Iniciativa Apps.co podrá implementar las anteriores sanciones, según sea el caso. **5. Recomendaciones para el Emprendedor**

5.1. Publicaciones

- a) Siempre señalar el nombre del autor de las obras publicadas.
- b) En el caso de imágenes, se deben tener los derechos o autorizaciones de uso sobre la imagen y señalar si son reservados o no. Igualmente se debe señalar el nombre del autor.
- c) Las citas deben dar a entender que el contenido utilizado no es del autor de la obra, sino que el texto la trae a colación. El Derecho de Cita está contemplado como una excepción al derecho de autor según la Decisión Andina 351 de 1993.
- d) Los videos publicados en línea deben tener autorización o ser de titularidad de los partícipes del emprendimiento.

5.2. Imágenes y Diseño gráfico

- a) Todas las Imágenes usadas en medios promocionales deben contar con licencia o autorización de uso, contrato de obra por encargo o contrato de titularidad de derecho de autor.
- b) Si se descarga online, el proveedor otorga una licencia al usuario de la cual debe guardar una copia.

Es recomendable comprar afiliaciones a bancos de contenidos para tener un banco de material de uso audiovisual y guardar los soportes.

5.3. Video

- a) Los videos producidos para el emprendimiento deben contar con licencias de uso de la música (sincronización y comunicación pública) u otros contenidos protegidos incluidos en la obra audiovisual, a menos que estén dentro de las limitaciones y excepciones señaladas en la Decisión Andina 351 de 1993 y la Ley 23 de 1982.
- b) Siempre deben contar con créditos que reconozcan los esfuerzos de todos los participantes.
- c) Presentaciones. El uso de video o imágenes en presentaciones debe ser acompañado de una cita mínima del autor original de la obra incluida.

5.4. Música

Actualmente hay bancos de música que otorgan diferentes licencias para diferentes tipos de uso gratuitos y pagos. Es recomendable estudiar el tipo de licencias que otorgan para conocer las condiciones de su uso comercial o empresarial y guardar la copia de las licencias u autorizaciones que se confieran para el correspondiente uso.

5.5. Software interno.

- a) Todo software utilizado internamente en la actividad empresarial debe contar con la respectiva licencia de uso.
- b) Es necesario tener copia de dichas licencias en el archivo legal del emprendimiento.

NOTA: En cualquier caso, el emprendedor deberá actuar diligentemente para la gestión adecuada de los elementos de propiedad intelectual en su emprendimiento y en general con el conocimiento y cumplimiento de la normatividad vigente que se desprenda de su actividad.

6. DECLARACIÓN:

Declaro que conozco el contenido de este reglamento y me comprometo a aplicarlo en el desarrollo de la fase de "Descubrimiento de Negocios TIC – Industrias Creativas Digitales" de la iniciativa Apps.co

Cordialmente,

Firma C.C.

Firma C.C.

Firma C.C.

Firma C.C.

Firma C.C.

NOTA: Esta carta debe ser firmada y suscrita con información de cada uno de los miembros del equipo emprendedor, como parte del proceso de postulación a la convocatoria. Para el caso de emprendimientos postulados por empresas, esta carta deberá ser suscrita también por el Representante Legal y los integrantes del equipo.