

TPS 2022 **EPS 2022**
TECHNOPRENEURSHIP CATHEGORY ENGIPRENEURSHIP CATHEGORY

INNOVATIVE
TECHNOLOGY BASED
PRODUCTS/SERVICES

INNOVATIVE
TECHNOLOGY BASED
BUSINESS IDEAS

May 16 – June 17, 2022



Concurso Empresa Sortuz 2022

Technopreneurship, Engipreneurship y Talent

Emprendimiento Tecnológico Sostenible

Convocatoria y bases del concurso

EMPRESA SORTUZ 2022	3
Objetivos y condiciones generales	3
Bases específicas.....	5
CATEGORÍA TECHNOPRENEURSHIP 2022	5
A quién va dirigida:	5
¿Qué hay que entregar?.....	5
Criterios para la valoración de los trabajos.....	6
Premios Technopreneurship 2022.....	6
CATEGORÍA ENGIPRENEURSHIP 2022	7
Dirigido a	7
¿Qué hay que entregar?.....	7
Criterios para la evaluación de los trabajos	8
Premio Engipreneurship 2022	9
Obligaciones.....	10
2022 CATEGORIA TALENTO 2022	11
A quién va dirigida:	11
Zer entregatu behar da?	11
Criterios para la evaluación de las candidaturas	11
Premio Talento 2022.....	12

EMPRESA SORTUZ 2022

Objetivos y condiciones generales

Contribuir al reto estratégico de MGEP de **convertirse en referente europeo en emprendimiento tecnológico para el 2030**, apalancándose en actividades académicas, de investigación y de transferencia como clave del desarrollo sostenible.

Reforzar los lazos con las empresas fomentando el intraemprendimiento tecnológico.

Contribuir a la creación de empresas más sociales, a través del emprendimiento sostenible.

Contribuir a la explotación de los resultados de investigación de MGEP.

Promover el emprendimiento estudiantil y el emprendimiento de toda la organización, incluidos PDI y PAS.

En este apartado se recogen las principales características del concurso, que se muestran en la siguiente tabla:

EMPRESA SORTUZ 2022 TODAS LAS CATEGORÍAS		
Participación	Inscripción	Del 16 de Mayo al 3 de Junio de 2022, aquí
	Información	ekintzailletza.mgep@mondragon.edu
	Documentación	Del 16 de Mayo al 3 de Junio de 2022, en la plataforma mudle , una vez realizada la inscripción.
Jornadas de ayuda para la preparación del concurso		Mañanas, 11-13h: 19/26/31 de mayo ONLINE Tardes: 14-16h 17/24 de Mayo y 2/9 de Junio ONLINE
Final y reparto de premios para los trabajos finalistas	Comunicación de los trabajos finalistas	10 de Junio de 2022, a través de la página web de MGEP y por correo electrónico.
	Final	17 de Junio de 2022, en Arrasate.
	Premios	Categoría ENGI PRENEURSHIP a la mejor idea de negocio de base tecnológica: <ul style="list-style-type: none"> Hasta 3 Becas/salario, a repartir entre los 3 primeros clasificados, de hasta 10.000 euros cada una. Además, 1er premio, hasta 6000 euros en metálico. 2º premio hasta 3000 euros en metálico. 3er premio, hasta 1000 euros en metálico. Categoría TECHNO PRENEURSHIP al mejor producto/servicio de base tecnológica con visión de mercado. <ul style="list-style-type: none"> 3er premio 200 € 2º premio 300 € 1er premio 500 € Categoría TALENTO al mejor talento personal en busca de la oportunidad de formarse y trabajar en emprendimiento: <ul style="list-style-type: none"> Hasta 6 becas alternancia estudio/trabajo, de duración y dotación máxima de 3 meses y 600 euros mensuales. Categoría PITCH a la mejor presentación: 200 euros

Otros aspectos a tener en cuenta

- Deberán ser ideas originales. No se admitirán plagios. Se podrán presentar las mismas ideas que en anteriores ediciones, siempre que no fueran premiadas, haya habido un grado de desarrollo notable o se presenta a una categoría diferente.
- Los proyectos podrán presentarse a tantas categorías como se desee, pero los premios Technopreneurship y Engipreneurship no serán compatibles entre sí, por lo que en caso de coincidir en un mismo proyecto, se otorgará el de mayor cuantía. Ambos premios serán compatibles con el premio al mejor Pitching y podrán además acoger a las personas ganadoras de la categoría TALENTO.

Bases específicas

CATEGORÍA TECHNOPRENEURSHIP 2022 Premio a la mejor idea de producto/servicio de base tecnológica

A quién va dirigida:

- Alumnado 1º, 2º, 3º y 4º de estudios de grado de MGEP.
- Alumnado de estudios de máster y doctorado de MGEP.
- Alumnado de ciclos Formativos de MGEP.
- Alumni de MGEP que hayan finalizado sus estudios en MGEP hace un máximo de 3 años.
- Alumnado de otros grados, disciplinas y universidades, siempre que al menos una de las personas miembro del equipo pertenezca a una de las categorías anteriores.

¿Qué hay que entregar?

- Respecto de **la necesidad/problema resuelto**:
 - Descripción del problema/necesidad que se resuelve
 - ¿De dónde surge el problema?
 - ¿Cómo lo has identificado?
 - ¿Quiénes son las personas/organizaciones que los sufren (segmento de clientes)? ¿Cuál es su volumen (volumen de mercado potencial estimado)?
- Respecto a las **posibles soluciones**:
 - Argumenta cómo actualmente resuelve tu cliente potencial ese problema/necesidad. ¿Existe alguna manera sencilla que por medio del ingenio del actual usuario/a de respuesta a ese problema? Si es así argumenta como lo hace
 - Describe otras soluciones actuales que existan a día de hoy en el mercado para el problema identificado.
 - Describe verbalmente tu solución. ¿Cómo pretendes dar respuesta al problema? Argumenta si tu solución ideada modifica algún hábito de conducta del actual consumidor. Argumenta la posible “ventaja relativa”¹ (si la hubiera) de tu solución y en donde reside.
 - Señala porqué la tecnología es clave en tu solución. ¿Qué función cumple? En el diseño, fabricación, comercialización, modelo de negocio... es una solución que se ve mejorada por la tecnología pero puede darse sin ella, o una solución basada en tecnología (y por tanto sin la tecnología no podría darse?)
 - Describe tu solución a través de un prototipo **conceptual**: Croquis, explicación gráfica, storyboard, prototipo físico).

El día de la final, los equipos clasificados deberán realizar una presentación pública con el pitching del proyecto en 3 minutos, presentando los mismos apartados anteriores y respondiendo a las preguntas de los miembros del jurado.

¹ Ventaja relativa se entiende como aquel grado en el cual una solución puede ser percibida por el consumidor como superior a las otras ya existentes en el mercado, y que está haciendo uso en la actualidad.

Crterios para la valoraci3n de los trabajos

Los proyectos participantes competir3n hasta **100 puntos en la primera fase y 30 en la final**. Cada apartado tendr3 su puntuaci3n m3nima. Adem3s, en cada subapartado se deber3 alcanzar al menos los puntos indicados para que el proyecto sea seleccionado.

Competencias t3cnicas: hasta 50 puntos (a obtener un m3nimo de 25 puntos)

- Grado de innovaci3n de la idea: hasta 20 puntos (m3nimo 10 puntos)
- Contenido tecnol3gico de la idea²: hasta 20 puntos (m3nimo 10 puntos)
- Impacto 4P de la soluci3n - people, planet, profit y persons (Sociedad, Medio Ambiente, Econ3mico y Personas trabajadoras): hasta 10 puntos (m3nimo 5 puntos).

Competencias transversales: hasta 20 puntos (a obtener un m3nimo de 10 puntos)

- Calidad del contenido³ presentado: hasta 10 puntos (m3nimo 5 puntos)
- Calidad del soporte⁴ de la documentaci3n: hasta 10 puntos (m3nimo 5 puntos)

Respecto del desarrollo del proyecto: Hasta 10 puntos (m3nimo 5 puntos)

- Grado de madurez del proyecto: hasta 10 puntos (m3nimo 5 puntos)

Respecto de la composici3n del equipo: hasta 20 puntos

- N3mero de personas miembro del equipo: hasta 4 puntos.
- N3mero de especialidades de ingenier3a implicadas: hasta 4 puntos
- N3mero de otras disciplinas diferentes a la ingenier3a implicadas: hasta 4 puntos
- N3mero de personas de otras disciplinas implicadas: hasta 4 puntos.
- Equilibrio de g3nero: hasta 4 puntos.

Los finalistas podr3n sumar otros 30 puntos en la final (m3nimo de 15 puntos)

- Calidad del pitching presentado en la final: hasta 20 puntos (m3nimo 10 puntos)
- Calidad del soporte de la presentaci3n: hasta 10 puntos (m3nimo 5 puntos)

Premios Technopreneurship 2022

Habr3 tres premios:

- 3er premio 200 €
- 2º premio 300 €
- 1er premio 500 €

Este concurso **aportar3 visibilidad** al equipo y la idea, y tanto los nombres de las personas ganadoras como de las finalistas se difundir3n a trav3s de las redes sociales, el peri3dico y la MUTV. La disposici3n del premio en met3lico se har3 libremente por parte de los equipos ganadores.

² Los proyectos presentados deber3n tener una clara base tecnol3gica, bien el alto contenido tecnol3gico de los propios productos/servicios o por ser claves las tecnolog3as avanzadas para llevar a cabo el modelo de negocio (as3, por ejemplo, las ideas en las que las tecnolog3as avanzadas tienen un papel clave en una formaci3n de servicios, etc.). ser3n bienvenidos

³ Las fuentes deber3n estar bien citadas. Ser3 imprescindible presentar explicaciones (orales, escritas o gr3ficas) de forma correcta, atractiva y accesible. No se admitir3n trabajos con m3s de 10 fallos ortogr3ficos/gramaticales.

⁴ El soporte ser3 libre* (Poster, storyboard, presentaci3n grabada de ppt, documento Word... Los trabajos presentados tendr3n una extensi3n m3xima de 5.000 palabras. Se puede elegir la forma deseada, siendo importante que cuestiones anteriores est3n claramente explicadas

CATEGORÍA ENGIPRENEURSHIP 2022

Premio a la mejor idea de negocio de base tecnológica

Dirigido a

- **Alumnado 3º y 4º de Grado**
- **Alumnado de estudios de máster y doctorado.**
- **Alumnado de último años Ciclos Formativos**
- **Alumni de MGEP** que hayan finalizado sus estudios en Eskola hace un máximo de 3 años.
- **Alumnado de otros grados, disciplinas y universidades** teniendo en cuenta las condiciones para la formación de los equipos:
 - Siguiendo el espíritu de la convocatoria, de fomentar el emprendimiento estudiantil e investigador de MGEP, se persigue que al menos una persona vinculada a MGEP sea parte del equipo de proyecto, bien en el momento de la presentación de la propuesta o posteriormente. En todo caso, el premio destinado a becas será destinado a las personas vinculadas a MGEP.
 - Además de lo anterior, serán valoradas positivamente otras cuestiones de composición de los equipos recogidas en el apartado criterios de valoración.

¿Qué hay que entregar?

- Respetto de **la necesidad/problema resuelto**:
 - Descripción del problema/necesidad que se resuelve
 - ¿De dónde surge el problema?
 - ¿Cómo lo has identificado?
 - ¿Quiénes son las personas/organizaciones que los sufren (segmento de clientes)? ¿Cuál es su volumen (volumen de mercado estimado)? ¿Con qué frecuencia/gravedad sufren el problema?
- Respetto a las **posibles soluciones y su viabilidad de mercado**:
 - Argumenta cómo actualmente resuelve tu cliente potencial ese problema/necesidad. ¿Existe alguna manera sencilla que por medio del ingenio del actual usuario/a de respuesta a ese problema? Si es así argumenta como lo hace
 - Describe tu competencia, otras soluciones actuales que existan a día de hoy en el mercado para el problema identificado.
 - Describe verbalmente tu solución. ¿Cómo pretendes dar respuesta al problema? Argumenta si tu solución ideada modifica algún hábito de conducta del actual consumidor. Argumenta la posible “ventaja relativa”⁵ (si la hubiera) de tu solución y en donde reside.
 - Describe otras ventajas competitivas de tu solución: modelo de negocio, propuesta de valor...
 - Señala porqué la tecnología es clave en tu solución. ¿Qué función cumple? En el diseño, fabricación, comercialización, modelo de

⁵ Ventaja relativa se entiende como aquel grado en el cual una solución puede ser percibida por el consumidor como superior a las otras ya existentes en el mercado, y que está haciendo uso en la actualidad..

- negocio... es una solución potenciada, mejorada, gracias a la tecnología pero podría darse sin ella, o una solución basada en tecnología (y por tanto sin la tecnología no podría darse?)
- Describe tu solución basada en la tecnología a través de un prototipo funcional: Croquis, explicación gráfica, storyboard, prototipo físico).
 - Respecto de la **viabilidad técnica de la solución**:
 - Describe los recursos y actividades necesarias para desarrollar el negocio basado en tu solución, señalando claramente los que serían internos de tu empresa y los que contratarías fuera.
 - Describe el estado del arte de la tecnología y su grado de implantación.
 - Respecto de la **viabilidad económica de la solución**:
 - Presenta tus fuentes de ingreso y principal estructura de costes, además de incorporar los apartados anteriores en un modelo de negocio completo (Sustainable Business Model Canvas.). Menciona los aspectos más relevantes de la sostenibilidad 4P.
 - Previsiones económicas del negocio.
 - Respecto del **grado de desarrollo** del proyecto:
 - Fases desarrolladas del proyecto hasta el día de la presentación y las que se van a llevar adelante en el futuro, incluyendo potenciales incorporaciones de talento, en su caso.
 - Presentación del equipo y su implicación futura en caso de resultar seleccionado el proyecto.
 - El día de la final, los equipos clasificados deberán realizar una presentación pública con el pitching del proyecto en 5 minutos, presentando los mismos apartados anteriores y respondiendo a las preguntas del jurado.

Criterios para la evaluación de los trabajos

Los proyectos participantes competirán hasta **130 puntos en la primera fase y 30 en la final**. En cada subapartado se deberá alcanzar al menos la mitad de los puntos máximos para que el proyecto sea aprobado. Además, cada apartado tendrá su puntuación mínima.

Competencias técnicas: hasta 70 puntos (se deberá obtener un mínimo de 35 puntos)

- Grado de innovación de la idea: hasta 20 puntos (mínimo 10 puntos)
- Contenido tecnológico⁶ de la idea: hasta 20 puntos (mínimo 10 puntos)
- Impacto 4P de la solución: people, planet, profit y persons (Sociedad, Medio Ambiente, Económico y Personas trabajadoras): hasta 10 puntos. (mínimo 5 puntos)
- Viabilidad técnica y económica: hasta 20 puntos (mínimo 10 puntos)

Competencias transversales: hasta 20 puntos (se deberá obtener un mínimo de 10 puntos)

⁶ Los proyectos presentados deberán tener una clara base tecnológica, bien el alto contenido tecnológico de los propios productos/servicios o por ser claves las tecnologías avanzadas para llevar a cabo el modelo de negocio (así, por ejemplo, las ideas en las que las tecnologías avanzadas tienen un papel clave en una formación de servicios, etc.). serán bienvenidos).

- Calidad y facilidad de comprensibilidad de la documentación presentada: hasta 10 puntos (se deberá obtener un mínimo de 5 puntos)
- Calidad del soporte de la documentación presentada: hasta 10 puntos (se deberá obtener un mínimo de 5 puntos)

Desarrollo del proyecto: hasta 20 puntos (se deberá obtener un mínimo de 10 puntos)

- Grado de desarrollo o madurez actual del proyecto (Hasta 10 puntos, se deberá obtener un mínimo de 5 puntos)
- Implicación de las personas (particularmente la persona del entorno MGEP, si la hubiera, en el desarrollo futuro del project (Hasta 10 puntos, se deberá obtener un mínimo de 8 puntos).

Composición del equipo: hasta 20 puntos

- Número de personas miembro del equipo: hasta 4 puntos.
- Número de especialidades de ingeniería implicadas: hasta 4 puntos
- Número de otras disciplinas diferentes a la ingeniería implicadas: hasta 4 puntos
- Número de personas de otras disciplinas implicadas: hasta 4 puntos.
- Equilibrio de género: hasta 4 puntos.

Los equipos finalistas podrán sumar otros 30 puntos en la final:

- Calidad del pitching presentado en la final: hasta 20 puntos (mínimo 10 puntos)
- Calidad del soporte de la presentación: hasta 10 puntos (mínimo 5 puntos)

Premio Engipreneurship 2022

1. **Se repartirán hasta 3 becas y 10.000 euros en metálico entre los tres primeros clasificados.** Las becas podrán entregarse a uno o varios proyectos.
 - El premio en metálico será de 6.000 euros para el primer clasificado, 3.000 euros para el segundo clasificado y 1.000 euros para el tercer clasificado.
 - Las becas irán siempre dirigidas a los miembros del equipo que sean alumnas o alumnos actuales de MGEP.
2. **Servicios de acompañamiento y asesoría:** a lo largo del curso académico siguiente al otorgamiento del premio, de la mano del ecosistema emprendedor de Eskola. Estos servicios podrán ser de diferentes tipos:
 - Asesoramiento en emprendimiento y modelos de negocio, de la mano de SAIOLAN S.coop.
 - Servicios de asesoramiento y uso de tecnología y recursos técnicos, de la mano de Mondragon Goi Eskola Politeknikoa.
 - Servicios de estudio de patentabilidad de las soluciones, de la mano de Galbaian S.Coop.
3. **Un espacio físico para desarrollar el proyecto.**
4. Además, este concurso **aportará notoriedad y visibilidad** al equipo y a vuestra idea y proyecto. De hecho, tanto los nombres de las y los ganadores

como de las y los finalistas se difundirán a través de las redes sociales, el periódico y la MUTelebista.

Obligaciones

- Los premios deberán emplearse **EXCLUSIVAMENTE** para el desarrollo del proyecto. y la dedicación de las personas becadas deberá ser exclusiva al desarrollo del proyecto durante la vigencia de la beca. Únicamente se valorarán excepciones relativas a la finalización de estudios iniciados en el momento de concederse la beca (12 meses).
- Las persona premiadas deberán firmar y cumplir el convenio ENPRESA SORTUZ, que, entre otras cosas, hacer referencia al deber de justificación periódica del uso hecho de la ayuda recibida, la participación en eventos y actividades vinculadas el emprendimiento en MGEP y en particular, en la edición del concurso ENPRESA SORTUZ del año inmediatamente posterior a la edición en la que se halla resultado premiado.

2022 CATEGORIA TALENTO 2022

Al mejor talento emprendedor sin idea propia

A quién va dirigida:

- Alumnado de 3º y 4º de estudios de grado de MGEP.
- Alumnado de estudios de máster y doctorado de MGEP.
- Alumnado de último año de ciclos Formativos de MGEP.
- Alumni de MGEP que hayan finalizado sus estudios oficiales en MGEP hace un máximo de 3 años.

Zer entregatu behar da?

Un video de un minuto presentándote con cualquier apoyo adicional (apoyo PPT...) Considerando que se pueden conseguir tres tipos de experiencias de emprendimiento: 1) sumarse a la idea emprendedora de una persona, 2) al emprendimiento interno de una empresa, o 3) a la explotación de los resultados de la investigación de MGEP.

Las siguientes son algunas preguntas inspiradoras, ¡pero encuentra tu camino!

- ¿Quién eres? ¿Cuáles son tus hobbies, qué te emociona? ¿Que te hace enojar? ¿Qué te vuelve loco? ¿Qué dicen tus amigos de ti? ¿Y su familia? ¿Y tus padres? ¿Cuáles son tus pasiones?
- ¿Por qué quieres acercarte al emprendimiento? ¿Cuál es tu próximo año y plan anual? ¿Qué aportaciones podéis hacer a los proyectos emprendedores?
- Qué le atrae de la elección realizada (explotación de los resultados de la investigación, emprendimiento interno, emprendimiento individual...)

El último día, la presentación deberá realizarse ante el jurado.

Criterios para la evaluación de las candidaturas

Las personas participantes competirán por hasta **50 puntos en la primera fase y otros 50 en la final**. En cada subapartado se deberá alcanzar al menos la mitad de los puntos máximos para que el proyecto sea aprobado.

Competencias técnicas: hasta 30 puntos (se deberá obtener un mínimo de 20 puntos)

- Entusiasmo demostrado por su futuro emprendimiento (hasta 10 puntos, mínimo 5).
- Justificación del camino elegido. (Hasta 10 puntos, mínimo 5)
- Las oportunidades objetivas que ha mostrado para seguir una carrera contribuyendo al emprendimiento. (Hasta 10 puntos, mínimo 5)

Competencias no técnicas: hasta 20 puntos (se deben obtener al menos 10 puntos)

- Frescura y originalidad (hasta 5 puntos)
- Capacidad de generar interés (hasta 5 puntos)
- Calidad de los soportes utilizados (hasta 5 puntos)
- Capacidad para transmitir el mensaje con claridad (hasta 5 puntos).

Premio Talento 2022

Se repartirán hasta 6 becas de entre 2 y 3 meses de duración, que deberán empezar y terminar entre septiembre y diciembre de 2022, que dispondrán de una dotación mensual de hasta 600 euros.

Los horarios y lugares de disfrute de la beca dependerán del programa académico y/o proyecto de emprendimiento al que la persona seleccionada se incorpore.