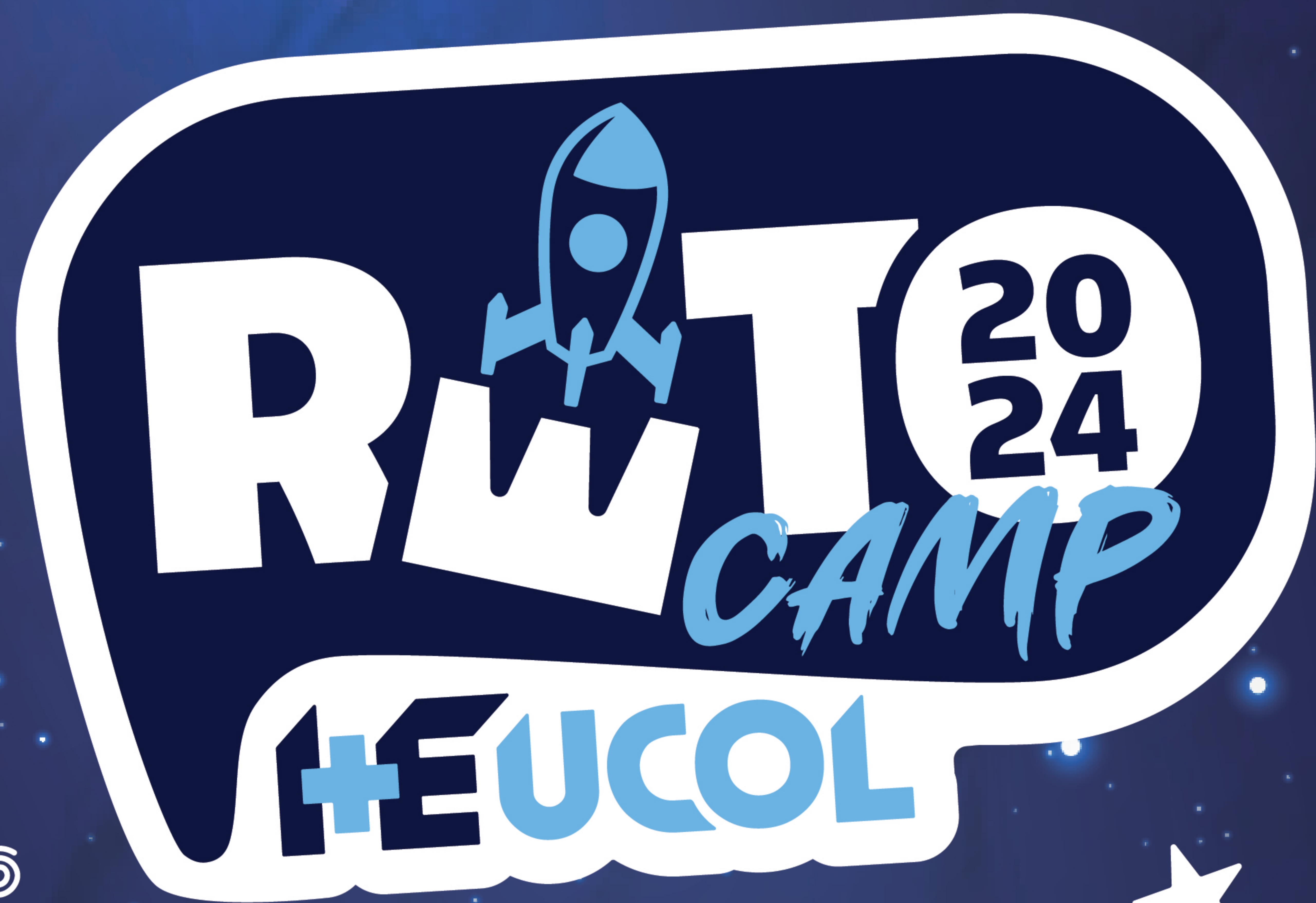




UNIVERSIDAD
DE COLIMA

¡Prepárate para
una experiencia
innovadora increíble!



23.24.25
DE MAYO

@CampusCentral
COLIMA

¡REGÍSTRATE!



Tu talento
e ideas
generarán
soluciones
de alto impacto

Actividades

Talleres

Mentorías

Juegos

Campamento

MÁS INFO:

dgice@ucol.mx

31 6 1159, ext. 33801

Dirección General de Innovación
y Cultura Emprendedora

@dgiceucol

Liga de Youtube video alumnos

https://youtu.be/U8qmi47ouyg?si=-KYNsPnd81Ok_18o



Convocatoria

RetoCamp2024

Presentación

RetoCamp es un espacio de formación, motivación y desarrollo estudiantil desarrollado por la Universidad de Colima a través de su Dirección General de Innovación y Cultura Emprendedora (DGICE), que promueve la colaboración y el networking entre equipos multidisciplinarios, provenientes de las carreras de nivel superior que componen el Campus Central de la Universidad de Colima, para generar proyectos de alto impacto ¡Es el espacio ideal para generar ideas y soluciones innovadoras!

Este reto parte de nuestro objetivo, promover la cultura de innovación y emprendimiento en la comunidad universitaria, por lo que convocamos a estudiantes de nivel superior de la Universidad de Colima interesados en participar en el RetoCamp 2024, para acompañarlos en el desarrollo de proyectos innovadores de alto impacto. Durante todo el proceso, las y los estudiantes estarán acompañados de asesores de diferentes especialidades. Ellos guiarán a los equipos en la generación de soluciones, empleando de manera proactiva las herramientas, conocimientos y recursos obtenidos en conferencias, talleres y mentorías que se impartirán durante el evento ¡Es una gran oportunidad para innovar!

Durante el evento, que se desarrollará en el Campus Central el 23, 24 y 25 de mayo, los estudiantes podrán conectar con empresas y sus problemáticas reales a resolver para ganar el reto y vivir una experiencia innovadora única ya que el programa contempla actividades académicas, lúdicas y un día de campamento. Los equipos ganadores recibirán:

1. Invitación directa para participar en el proceso 2024 de la Incubadora de Proyectos de la Universidad de Colima así como un lugar en la Expo I+EUcol 2024 a realizarse en noviembre del presente año.
2. Vinculación con los actores y sectores relevantes de acuerdo al giro empresarial en el que participaron con su proyecto.
3. Habrá atractivos premios para el primer lugar del campus.



I. Requisitos generales

- Podrán participar todos los estudiantes regulares de la Universidad de Colima inscritos en alguna de las carreras de nivel superior se ofertan en el Campus Central.
- Los equipos serán multidisciplinarios, conformados por estudiantes de las carreras que se encuentran en la sede del evento. Dichos equipos serán formados por el Comité Técnico de la DGICE el primer día del evento de acuerdo a la metodología de equipos mínimamente viables.
- Las y los participantes deberán contar con computadora portátil y dispositivo móvil con acceso a internet.
- Como parte del evento, el segundo día se realizará un campamento en las instalaciones de la sede. Los estudiantes que decidan quedarse a acampar deberán atender las siguientes indicaciones: llevar casa de campaña y/o bolsa de acampar, linterna, cobijas, almohada, plato, vaso y cubiertos, termo o cilindro, tapete o esterilla, productos de higiene y cuidado personal, además de un cambio de ropa formal y una extensión eléctrica.
- Cabe subrayar que no es necesario contar con una idea de negocio o proyecto previo; el reto consiste en la resolución de problemas que serán compartidos por el Comité Técnico de la DGICE.

II. Registro

- Los participantes deberán realizar su registro del 18 de abril al 3 de mayo en la liga: <https://forms.gle/24WPrhuB9rj1Gt2i7>
- La confirmación del registro se realizará de manera presencial en la Explanada de la Facultad de Contabilidad y Administración el primer día del evento (23 de mayo) a las 7:00 am, por lo que es importante que el estudiante acuda de manera puntual.

III. Evento

El evento se desarrollará el 23, 24 y 25 de mayo en el Campus Colima. El itinerario comprende las siguientes actividades en tres días de trabajo:

- Día 1: Etapa de diseño de centrado de proyectos, vinculación con el sector empresarial y networking.
- Día 2: Etapa de prototipado y modelado de negocio, talleres y campamento.
- Día 3: Etapa de pitch, presentación de productos y premiación.

El programa general será entregado a los y las estudiantes una vez completado su registro.



IV. Participación

Las y los estudiantes participantes tendrán como beneficio la acreditación de Servicio Social Universitario y Actividades Culturales y Deportivas, siempre y cuando cumplan con la asistencia y entregables de todas las actividades que componen el RetoCamp.

IV. Evaluación

La evaluación de los proyectos será realizada por un jurado calificador compuesto por personas del ramo empresarial y académico, así como especialistas en emprendimiento e innovación. La evaluación se llevará a cabo en formato Pitch, es decir, una presentación oral con apoyo visual realizada por un integrante del equipo en 3 minutos. La evaluación del jurado tiene un valor del 70% mientras que los entregables de las etapas del reto un 30%.

V. Revisiones generales

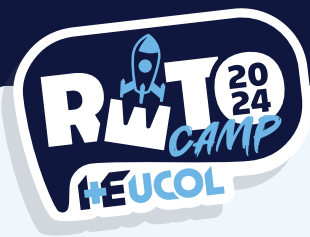
- Se exhorta a las y los participantes apegarse a las normas éticas y de conducta de la Universidad de Colima, correspondiente a la integridad académica, principios, valores que promueve nuestra casa de estudios.
- El estudiantado participante será responsable de la veracidad de la información, contenidos y documentos que aporten, por lo que se exhorta a evitar cualquier tipo de plagio o reproducción de una propuesta ajena.
- Las y los participantes aceptan ajustarse a las bases y resultados del RetoCamp 2024.
- Todo asunto no previsto en esta convocatoria será resuelto por los miembros de la Comisión Técnica de la Dirección General de Innovación y Cultura Emprendedora.

VI. Confidencialidad

La Universidad de Colima, a través de su Dirección General de Innovación y Cultura Emprendedora así como los miembros del jurado calificador se comprometen a guardar confidencialidad sobre las ideas y prototipos participantes, así como a no emitir cualquier difusión, copia, utilización o reproducción de las mismas.

VII. Contacto

Cualquier duda respecto a esta convocatoria pueden contactarnos a través del correo dgice@ucol.mx o al teléfono **312 31 611 59, ext.33801**



PROGRAMA POR DÍA

JUEVES 23 · MAYO

HORARIO	ACTIVIDAD	LUGAR
7:00 - 7:30	REGISTRO de alumnos participantes	E2 Facultad de Contabilidad y Administración
8:00 - 8:30	INAUGURACIÓN	E1 Facultad de Contabilidad y Administración
8:30 - 9:30	Evento Deportivo	E5 Área Verde · Edificio Administrativo
9:30 - 10:00	Horario para desayuno	Libre
10:00 - 10:30	Equipos Mínimamente Viabiles	E2 Facultad de Contabilidad y Administración
10:30 - 11:30	Panel de Cámaras Empresariales	E1 Facultad de Contabilidad y Administración
11:30 - 12:00	Selección de problemas y retos	Virtual
12:00 - 13:00	Talleres simultáneos*	▶ Áreas Verdes
13:00 - 14:00	Lluvia de ideas	
14:00 - 15:00	Horario para comida	Libre
15:00 - 16:00	Inteligencia Competitiva	2i Enfermería 3i Letras y Comunicación
	Innovación	1i FCA 4i Ciencias de la Educación
16:00 - 17:00	Registro de salida	E2 Facultad de Contabilidad y Administración
17:00 - 17:30	Foto Oficial · SALIDA	E1 Facultad de Contabilidad y Administración

VIERNES 24 · MAYO

HORARIO	ACTIVIDAD	LUGAR
8:00 - 8:30	REGISTRO de alumnos participantes y resguardo de equipo de campamento	E2 Facultad de Contabilidad y Administración
8:30 - 10:00	Lean Startup (Prototipado)	
10:00 - 10:30	Horario para desayuno	Libre
10:30 - 11:30	Modelo Canvas*	4 explanadas diferentes
11:30 - 12:00	Imagen Corporativa	1i Contabilidad y Administración
	Aliados y recursos claves	2i Enfermería
	Segmentos de clientes	3i Letras y Comunicación
	Costos e Ingresos	4i Ciencias de la Educación
12:00 - 13:30	Trabajo colaborativo estudiantil	
13:30 - 14:00	Retroalimentación por asesores	▶ Áreas Verdes
14:00 - 15:00	Horario para comida	
15:00 - 15:30	Validación	Virtual
15:30 - 17:00	Call Center*	Centros de Cómputo
17:00 - 18:00	Pase de lista campamento	Punto DGICE
18:00 - 19:00	Montaje de campamento	E2 Facultad de Contabilidad y Administración
19:00 - 20:00	Conferencia Pitch	Mural Zamarripa
20:00 - 20:30	Organización de equipos para Pitch	Zona de Camping
20:30 - 21:00	Horario para cena	E1 Facultad de Contabilidad y Administración
21:30 - 24:00	Zona de dudas	Punto DGICE
24:00 - 2:00	Juegos/Videojuegos/Experimental	
2:00 - 7:00	Trabajo colaborativo estudiantil	Área designada

SÁBADO 25 · MAYO

HORARIO	ACTIVIDAD	LUGAR
7:00 - 7:30	Activación física	E1 Facultad de Contabilidad y Administración
7:30 - 8:00	Horario para desayuno	
8:30 - 9:00	Desmontaje de campamento	E2 Facultad de Contabilidad y Administración
8:00 - 9:00	Registro de equipos para presentaciones	Virtual
9:00 - 10:00	Presentación de proyectos	DIGEDPA
10:10 - 10:30	Intervención artística	
10:30 - 11:00	Premiación y Clausura	E1 Facultad de Contabilidad y Administración
11:30 - 12:00	SALIDA	

TALLERES SIMULTÁNEOS*

- Diseño centrado en proyectos
- Mapa de empatía
- Problemática
- Observación

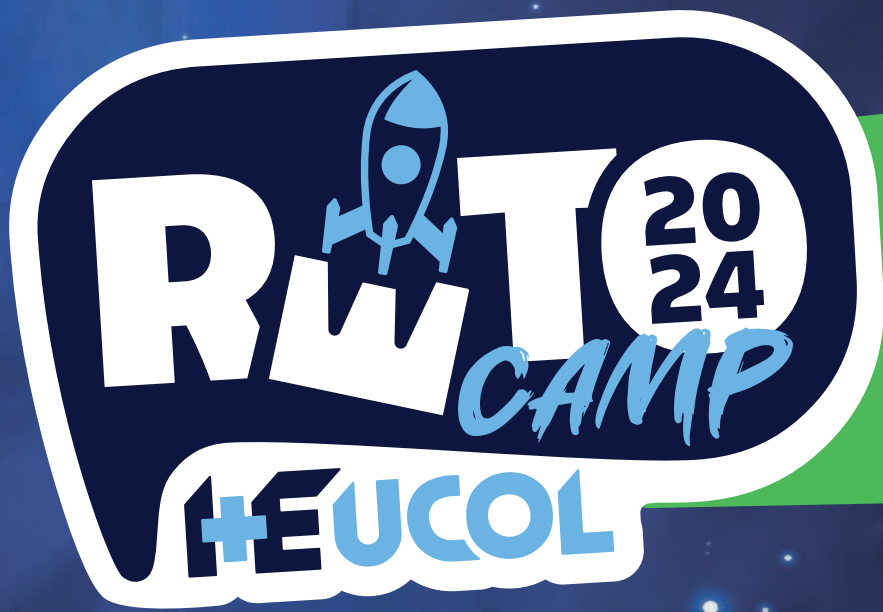
MODELO CANVAS 4 EXPLANADAS DIFERENTES*

- E1 Contabilidad y Administración
- E3 Letras y Comunicación
- E4 Psicología
- E5 Edificio Administrativo

CENTROS DE CÓMPUTO DE LAS SIGUIENTES FACULTADES*

- CC1 Mercadotecnia
- CC2 Contabilidad y Administración
- CC3 Ciencias de la Educación
- CC4 Telemática
- CC5 Trabajo Social

- Actividades
- Talleres
- Conferencias



¿QUÉ LLEVAR PARA MEJORAR TU EXPERIENCIA?

Lista de requerimientos para participantes del RetoCamp 2024

Ropa Cómoda y Ropa formal

Casa de campaña

Sleeping para dormir

Cobijas

Almohada

Linterna

Plato, vaso y cubiertos

Termo o cilindro

Tapete o esterilla

Productos de higiene y cuidado personal

Ropa cómoda para todo el día y la formal para el sábado que se presentan proyectos

Ayúdanos a cuidar el planeta y no generar basura

Habrán puntos de alimentos e hidratación, solo apóyanos (llevando tus utensilios)

Esto para que estés agusto en el pasto

Celular
Computadora personal
Extensión
Libreta
Hojas
Plumas
Lápiz
Plumones

Considera llevar una o dos playeras extra y toallitas húmedas para "bañarte en seco"