

Para el **Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Baja California**, es importante apoyar todas aquellas iniciativas que fomenten la cultura emprendedora, la cual, contribuye no sólo a la formación integral de las y los estudiantes, proporcionándoles herramientas para la vida y el trabajo sino también al desarrollo económico regional.

En la actualidad, las y los emprendedores más reconocidos a nivel global, reafirman la necesidad de sembrar en tempranas etapas el germen del emprendimiento, debido a que nuestro alumnado tiene enorme potencial y experiencia en el desarrollo de prototipos y proyectos productivos en diversas categorías, es imperativo continuar con las siguientes etapas para su posible comercialización a través de modelos de negocios, acorde a las nuevas tendencias para la creación de nuevas empresas, Es por ello que se:

CONVOCA
FERIA ESTATAL DEL
EMPRENDIMIENTO

2025

A las Directoras y Directores para que promuevan en los planteles y grupos adherentes la participación del alumnado del Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Baja California, a participar en la **“Feria Estatal de Emprendimiento 2025”** a realizarse en: Sede: Dirección General del CECyTE BC, ubicada en Panamá 199 Col. Cuauhtémoc Sur, **Mexicali B.C., el día 27 de noviembre de 2025.**

1. OBJETIVO

1.1 Fortalecer las habilidades, conocimientos y capacidades de las y los estudiantes de CECyTE BC, a través de un modelo de negocio con una metodología práctica, útil, actual y lúdica.

2. CATEGORÍAS

- Emprendimiento Social
- Tradicional
- Tecnológico
- Servicios

3. BASES

3.1 Los modelos de negocio CANVAS y Lean MX serán el hilo conductor de la **“Feria Estatal de Emprendedores 2025”** y a través de ellos, los equipos presentarán posibles soluciones creativas para sus proyectos.

3.2 Podrán participar las y los alumnos del CECyTE BC que se encuentren inscritas e inscritos, cursando alguna de las carreras técnicas profesionales que se imparten y que hayan participado en los concursos siguientes:

Concurso	Descripción
Creatividad e Innovación tecnológica	Prototipos Tecnológicos. Prototipo de Investigación. Prototipos Informáticos. Prototipo cultura ecológica y conservación del medio ambiente.
Hackathón	Desarrollo de aplicación digital . (APP) para dispositivos móviles.
CECyTE Chef	Innovación culinaria en la elaboración de platillos y bebidas.
Proyectos emprendedores	Preparación y comercialización de productos.

3.3 Previamente los planteles y grupos adherentes realizarán su selección interna para elegir solamente un proyecto que represente alguna de las categorías.

3.4 Los equipos deberán estar conformados de tres a cinco integrantes y una o un docente asesor perteneciente a la institución.

4. DESARROLLO

■ Fase 1 Virtual

4.1 Los equipos deberán registrarse previamente en el formato electrónico oficial, disponible en la página de CECyTE BC del **16 al 30 de octubre** del año en curso.

4.2 Una vez registrados los equipos, tendrán acceso a la plataforma Google Classroom aula virtual “**EMPRENDIZAJE (GC-EMPRENDIZAJE)**” donde recibirán asesoría asíncrona del **03 al 07 de noviembre** para desarrollo del modelo de negocio CANVAS y Lean MX.

4.3 Los equipos deberán subir a la plataforma GC-EMPRENDIZAJE un video Pitch Elevator (en formato AVI), donde explicarán el proyecto utilizando el Lienzo CANVAS y Lean MX, dicho video tendrá una duración máxima de ocho minutos. **Fecha límite de entrega será el 10 de noviembre.**

4.4 Se preseleccionarán los 10 mejores proyectos para asistir al evento final de manera presencial en las instalaciones de la sede; el viernes 14 de noviembre se darán a conocer los equipos preseleccionados.

■ **Fase 2 Presencial**

4.5 El **27 de noviembre** durante la fase presencial, los equipos deberán exponer el lienzo frente a un jurado. El tiempo máximo de exposición por equipo será de ocho minutos, dando cinco minutos adicionales para las preguntas de las y los jurados.

4.6 La solución entregada deberá ser de autoría de las y los integrantes del equipo, pudiendo el jurado descalificar aquellas propuestas que entienda son un plagio de propuestas existentes.

4.7 Los gastos de alimentación y transportación de las y los participantes, así como los que generen en la operación, serán cubiertos por los planteles participantes.

4.8 Las y los participantes deberán respetar las reglas establecidas, en caso contrario podrán ser descalificados(as) de la competencia.

4.9 Las y los participantes deberán acatar el fallo emitido por el jurado, el cual es inapelable.

5. SEDE

5.1 Auditorio CECyTE, que deberá proveer:

- Los recursos humanos (una persona cada veinte participantes).
- Mentores(as) uno cada equipo.

- Elementos básicos (mesas de trabajo, material de papelería, conexiones eléctricas).
- Optima conexión a internet.
- Un proyector y una Laptop.
- Refrigerios.
- Responsable del evento.
- Reglamento.
- Los recursos deberán estar disponibles durante todo el evento.

6. JURADO

6.1 Deberán ser reconocidas personalidades del ambiente:

- Académico.
- Administración pública.
- Empresarial y/o profesional.
- Integrado por tres personas o cinco máximo, quienes deberán contar con amplio conocimiento y experiencia en los puntos y categorías a evaluar.
- La evaluación se realizará tomando como insumo el Elevator Pitch y el lienzo CANVAS-Lean MX.
- No podrán formar parte del subsistema CECyTE BC.
- Llevarán a cabo una reunión informativa con el comité técnico para la explicación de la dinámica del concurso.
- Llevarán a cabo una reunión informativa con el comité técnico para la explicación de la dinámica del concurso.
- En caso de que alguna o alguno de los integrantes del jurado no pueda presentarse durante el concurso, el comité podrá reemplazarlo bajo los criterios señalados en la presente convocatoria o bien, anular su participación.
- Se abstendrán de cuestionar a las y los alumnos durante el tiempo de su exposición y presentación, debiendo esperar hasta el final de la misma disponiendo de cinco minutos para ello.
- No podrán intercambiar opiniones con las y los asesores durante y al término de las presentaciones de las y los estudiantes.
- Los fallos emitidos por las y los jurados no serán objeto de apelación.

7. PILARES FUNDAMENTALES A EVALUAR

- Impacto social
- Sustentabilidad y sostenibilidad
- Calidad de la presentación

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Descripción	Pts.
Elevator Pitch	40
CANVAS- LeanMX	60
TOTAL	100

9. EVENTO

- Las y los integrantes de cada equipo harán el Pitch de su proyecto de emprendimiento Social, Tradicional, Tecnológico o de Servicios, utilizando para ello el lienzo CANVAS-Lean MX.
- El tiempo máximo de exposición del proyecto es de ocho minutos y cinco minutos para preguntas y respuestas.
- El lienzo será expuesto a través de proyección.

10. SANCIONES

10.1 Los planteles y grupos adherentes que no realicen la inscripción del estudiantado en tiempo y forma, de acuerdo con la calendarización que señala esta convocatoria, no podrán participar en el concurso.

10.2 Los prototipos (Lienzo CANVAS-LeanMX) quedarán descalificados en caso de no cumplir con los 11 módulos completos.

10.3 En aquellos casos en los que la o el asesor intervenga durante la presentación de sus alumnas y alumnos, el equipo será descalificado automáticamente.

10.4 En caso de inscribir un proyecto que no sea de autoría, será motivo de descalificación inmediata por causa de plagio.

11. DISTINCIONES Y PREMIOS

11.1 Se otorgarán premios a los estudiantes de los primeros tres lugares, así como constancias de participación a todos los equipos y constancias de mención honorífica a dos equipos sobresalientes.

1er. lugar: \$25,000 M.N.

2do. lugar: \$15,000 M.N.

3er. lugar: \$5,000 M.N.

11.2 Se otorgará **premios a los asesores** de los equipos de los primeros tres lugares, así como constancias de participación a todos los equipos y constancias de mención honorífica a dos equipos sobresalientes.

1er. lugar: Computadora portátil “Lap-Top”

2do. lugar: Computadora portátil “Lap-Top”

3er. lugar: Computadora portátil “Lap-Top”

12. LOGÍSTICA

12.1 Se dispondrá de una plataforma vía web que centralizará los siguientes aspectos:

- Difusión de EMPRENDIZAJE y sus bases.
- Registro de equipos participantes.
- Publicación de ganadores.

13. CONTROVERSIAS

13.1 Los puntos no previstos en la presente convocatoria, serán analizados y resueltos por el comité técnico y no serán objeto de apelación.

13.2 En caso de surgir alguna inconformidad durante el desarrollo del evento, ésta deberá ser presentada por escrito en tiempo y forma (siguiente día hábil al evento) para su análisis y resolución de la misma, la cual será inapelable.

“Educación para la vida y el trabajo”


Dr. Luis Miguel Buenrostro Martín
DIRECTOR GENERAL DEL CECyTE BC