

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
<b>Creatividad e Innovación tecnológica</b>	Prototipos Tecnológicos. Prototipo de Investigación. Prototipos Informáticos. Prototipo cultura ecológica y conservación del medio ambiente.
<b>Hackathón</b>	Desarrollo de aplicación digital . (APP) para dispositivos móviles.
<b>CECyTE Chef</b>	Innovación culinaria en la elaboración de platillos y bebidas.
<b>Proyectos emprendedores</b>	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 **“EMPREDIZAJE” (GC-EMPREDIZAJE)** 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-EMPREDIZAJE 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 entiendan 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 termino 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
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

## 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**