

**DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN -  
COLCIENCIAS****CONVOCATORIA APPS.CO VIII: DESCUBRIMIENTO DE NEGOCIOS TIC****1. PRESENTACIÓN**

COLCIENCIAS, como ente rector de la ciencia, la tecnología y la innovación del país, en asocio con el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – MINTIC y su iniciativa Apps.co, en su octava convocatoria, buscan ofrecer un portafolio de servicios de entrenamiento y acompañamiento en emprendimiento TIC, dirigido a grupos de emprendedores conformados por personas naturales dispuestas a sortear el riesgo inherente en la actividad de emprender una nueva empresa.

La fase de Descubrimiento de Negocios TIC consiste en llevar al equipo emprendedor y su propuesta de emprendimiento a través de un proceso de acompañamiento que involucre el desarrollo de productos en paralelo al desarrollo de mercados. A partir de la construcción de un mínimo producto viable, el emprendedor, desde etapas tempranas, estará en capacidad de reaccionar a las señales del mercado y validar su propuesta de valor, apoyado en métricas de tracción o ventas reales. Con esta evidencia, el emprendedor, junto con su equipo de trabajo avanzará por un terreno más cierto hacia la escalabilidad de su negocio y la consolidación de su empresa.

Para complemento de la presentación, remitirse al anexo No. 1, Antecedentes.

**2. OBJETIVO****2.1 OBJETIVO GENERAL**

Potencializar la creación de negocios TIC en etapa temprana a través de servicios de acompañamiento y entrenamiento a equipos emprendedores, siguiendo la metodología de descubrimiento de clientes, propuesta de valor y modelo de negocios, en el marco de la iniciativa de emprendimiento APPS.CO.

## 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Consolidar una masa crítica de emprendedores en etapa de Descubrimiento de Negocios TIC.
- Seleccionar propuestas de emprendimiento de la industria TIC que a través del acompañamiento y entrenamiento en su fase de “Descubrimiento de Negocios TIC”, con el fin de maximizar su potencial de convertirse en negocios exitosos.
- Ayudar a la conformación y construcción de equipos e ideas de emprendimiento que sean más sólidas y tengan mayor probabilidad de éxito en el mercado.
- Construir competencias en los emprendedores TIC del país para la validación rápida de sus ideas en el mercado.

## 3. DIRIGIDO A

Equipos de emprendedores conformados por personas naturales, que tengan una idea de negocio en la cual las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, (preferiblemente Aplicaciones Web y móviles, desarrollo de software y contenidos digitales) sean un componente esencial de la misma.

## 4. REQUISITOS MÍNIMOS

**4.1.** Contar con un equipo de emprendedores integrado por personas naturales, mínimo dos (2) y máximo cuatro (4). Deben ser personas naturales colombianas o extranjeros residentes en Colombia. (Los emprendedores extranjeros que se postulen, deben aportar documento expedido por las autoridades correspondientes que pruebe su residencia legal en Colombia). Mínimo un natural colombiano por equipo.

**4.2.** En el equipo al menos un integrante debe tener capacidades técnicas para desarrollar el prototipo (programador) y un integrante con capacidad para desarrollar la gestión comercial y de negocios. Cualquiera de ellos podrá actuar como líder de la propuesta y quien realice la inscripción de la propuesta, asume el papel de líder y de persona de contacto responsable de la propuesta presentada.

**4.3.** Presentar una idea de negocio en la cual las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, (Aplicaciones Web y móviles, desarrollo de software y contenidos digitales, eventualmente cualquiera de estos puede tener vinculado un desarrollo de hardware) sean un componente crítico de la misma, a través del formulario habilitado para ello, en el numeral 8.3.



**4.4. Realizar la inscripción de acuerdo a lo establecido en el numeral 8 de los términos de referencia.** Para ello deberán registrarse en la plataforma de Apps.co y diligenciar en su totalidad el formulario de inscripción de esta convocatoria, el cual incluye información personal del líder, información del equipo, selección de la entidad aliada y el diligenciamiento de los campos habilitados del formato CANVAS. Para que la inscripción sea válida se debe dar click en el botón ENVIAR del formulario, ver detalles del proceso de inscripción en el numeral 8.

## 5. CONDICIONES INHABILITANTES.

- 5.1** No podrán participar emprendedores que se encuentren activos en la fase de crecimiento y consolidación de negocios TIC de la iniciativa Apps.co.
- 5.2** No podrán postularse equipos con ideas de negocio que posean contenido sexual explícito, explotación infantil, que fomenten la violencia o promuevan el uso de sustancias psicoactivas.
- 5.3** No podrán participar emprendedores que hayan sido beneficiados de iteraciones pasadas de la fase de descubrimiento de negocios (anteriormente "Ideación, prototipaje y validación"). Convocatorias 596, 606, 618, 636, 649 y 722.
- 5.4** No podrán participar emprendimientos que tengan un producto mínimo viable en el mercado con el que tengan ventas de mínimo 2 salarios SMMLV (Salario Mínimo Mensual Legal Vigente) en los últimos dos meses anteriores a la apertura de la convocatoria. Esto se verificará en las dos etapas de evaluación.

### Notas:

- a. Ningún miembro del equipo podrá participar en más de una propuesta simultáneamente.
- b. Los interesados deberán cumplir con la totalidad de los requisitos mínimos para que su propuesta sea evaluada, en caso contrario no continuarán en el proceso de evaluación.
- c. COLCIENCIAS y MINTIC-INICIATIVA APPS.CO, podrán solicitar en cualquier momento, información y documentación adicional o aclaraciones de las mismas.

## 6. DESCRIPCIÓN DEL ACOMPAÑAMIENTO

6.1. El acompañamiento en emprendimiento TIC que se brindará a aquellos equipos que queden seleccionados en la presente convocatoria para la fase de Descubrimiento de Negocios TIC de la iniciativa de Apps.co, serán beneficiarios de:

- a. Asesoría, capacitación y entrenamiento en la identificación de oportunidades de negocios, generación y validación de modelos de negocios, validación de oportunidades de mercado, acompañamiento en la creación de prototipos, proceso de desarrollo de clientes bajo la metodología Lean Launch Pad, descubrimiento de clientes y desarrollo de producto.
- b. Dominio y hosting durante un (1) año a partir del inicio del periodo de acompañamiento, herramientas para programación multi-plataforma y herramientas de diseño gráfico.
- c. Espacios de networking y encuentro con posibles aliados y/o clientes tanto en el ámbito técnico como de negocios.
- d. Actividades de entrenamiento, refuerzo y asesoría individual y grupal en temas de marketing digital, propiedad intelectual, presentaciones efectivas, desarrollo ágil de software, entre otras.
- e. Seguimiento durante cuatro (4) meses después de finalizar el periodo de acompañamiento, por parte de la entidad aliada y la iniciativa Apps.co.
- f. Finalizado el proceso de acompañamiento, divulgación y promoción en eventos de interés para los equipos.

6.2. El término de duración del acompañamiento en la fase de Descubrimiento de Negocios TIC, es de ocho (8) semanas.

### Notas:

- a. El acompañamiento se realiza a través de instituciones aliadas que cuentan con la capacidad para la implementación de la fase de "Descubrimiento de Negocios TIC" en Bogotá (Corporación Ventures), Barranquilla y Santa Marta (Alianza Apps Barranquilla), Armenia, Manizales y Pereira (Unión Temporal Incubar Manizales – Umanizales), Cartagena (Fundación Tecnológico Comfenalco), Valledupar y Riohacha (Valledupar Digital), Bucaramanga, Cúcuta y Tunja (Universidad Autónoma de Bucaramanga -UNAB), Cali (Universidad ICESI), Sincelejo, Montería y San Andrés (Macondo TIC) y Medellín (Alianza Apps Medellín). Las propuestas que resulten seleccionadas al finalizar el proceso de evaluación, serán asignadas por ciudades, a dichas instituciones.
- b. Todos los gastos de desplazamiento desde la ciudad de origen de los emprendedores hasta la ciudad de la institución aliada en donde se realicen las actividades de evaluación, correrán por cuenta de cada equipo, es decir, con recursos propios de los mismos