



BLUE Challenges

 Diners Club
INTERNATIONAL 

REGLAMENTO CONCURSO DE INNOVACIÓN USFQ – DCE BLUE CHALLENGES

DEFINICIÓN:

El presente reglamento establece las normas y condiciones para la participación en el concurso "Blue Challenges", organizado por la Universidad San Francisco de Quito USFQ conjuntamente con Banco Diners Club del Ecuador S.A.

OBJETIVO:

El concurso tiene como objetivo fomentar la innovación y la creatividad entre los estudiantes, con temas respecto a las realidades empresariales y de innovación actuales.

PARTICIPANTES:

Los equipos deberán ser multidisciplinarios, conformados por cuatro (4) estudiantes de las diferentes carreras, con un máximo de dos estudiantes de la misma carrera, esto con el fin de promover la diversidad de habilidades y la forma de resolver las temáticas definidas.

El concurso está abierto a todos los estudiantes regulares de pre-grado, matriculados en la Universidad San Francisco de Quito USFQ.

TEMAS A RESOLVER:

Las temáticas empresariales y de innovación serán proporcionadas por la Universidad San Francisco de Quito USFQ y Banco Diners Club del Ecuador S.A. Los equipos podrán seleccionar una de las siguientes temáticas para abordar en sus propuestas:

Movilidad:

1. **Mejorar la experiencia del pasajero:** Diseñar soluciones innovadoras que transformen la experiencia de viaje para los usuarios e incentiven el uso continuo de servicios de movilidad. Crear propuestas que hagan el transporte público más seguro, accesible e inclusivo para todos

2. **Movilidad como servicio:** Revoluciona la forma en que las personas se mueven dentro y fuera de las ciudades. Construye comunidades que adopten sistemas de transporte más sostenibles, accesibles y eficientes

Finanzas personales:

1. **Prevención de Sobreendeudamiento:** Este reto busca soluciones que ayuden a las personas a gestionar sus créditos de manera responsable, evitando el riesgo de caer en morosidad. El objetivo es ayudar a las personas a tomar el control de sus finanzas y mejorar su historial crediticio, asegurando un futuro financiero más estable.
2. **Ahorro Sostenible:** Este reto se enfoca en incentivar el hábito del ahorro entre los jóvenes y establezcan una base sólida para su futuro financiero

Marketing Digital:

1. **Optimización del Ciclo de Vida del Cliente:** Construir relaciones duraderas es el corazón de este desafío. Diseña soluciones que maximicen el valor del cliente entre 16- 20 años durante cada etapa de su ciclo de vida, desde la adquisición hasta la retención.
2. **Medición del ROI en Estrategias Digitales:** En un mundo donde cada acción debe generar valor, este reto invita a crear soluciones que transformen métricas en decisiones estratégicas y permitan optimizar cada recurso invertido.

INSCRIPCIÓN Y REQUISITOS PARA CLASIFICAR:

Cada equipo deberá inscribirse a través de los medios dispuestos por la USFQ, y deberá presentar sus propuestas en un (1) video con duración de dos a tres (2-3) minutos, estos serán evaluados por la Universidad San Francisco de Quito USFQ y Banco Diners Club del Ecuador S.A. para determinar cuáles entran a la competencia.

ETAPAS DEL CONCURSO

El concurso tendrá tres (3) etapas:

Primera Etapa: Inscripción, formación de equipos y elección de tema

Entregable: Video explicando la idea inicial.

Segunda Etapa: Validación de la propuesta

Entregable: Documento en formato word con los resultados de la investigación de mercado (encuestas / entrevistas), mercado objetivo definido, información que

compruebe que la hipótesis es aplicable, benchmarks de propuestas similares en mercado, caso de negocios a alto nivel y la viabilidad técnica y legal de la solución.

- **Metodología:** Desing Thinking
- **Presentación:** Documento Pitch deck

Tercera Etapa: Desarrollo de prototipo

Presentación de la solución planteada a través de un producto mínimo viable. El prototipo debe demostrar las funciones y su aplicabilidad para cubrir la necesidad identificada en el grupo objetivo, incluye testeo para validar funcionalidad y comprensión de los potenciales usuarios. Caso de negocios completo, demostrando que la propuesta es rentable en un plazo entre 3 a 5 años.

- **Presentación:** Documento Pitch deck (8 minutos)
- Propuesta final completa y documentada en formato word

Cada etapa tendrá una calificación, según el siguiente detalle:

	PUNTOS	EVALUADO POR
ETAPA 2	30	Mentores
ETAPA 3	50	Mentores
FINAL	20	Jueces
TOTAL	100	

* La etapa 1, no tiene calificación puesto que en esta se eligen los equipos que son seleccionados para participar en el concurso.

PLAGIO Y ORIGINALIDAD:

En **Blue Challenges**, valoramos la creatividad, la innovación y el esfuerzo genuino de cada equipo participante. Para garantizar un proceso justo y transparente, todos los proyectos deben cumplir con los más altos estándares de **originalidad y ética académica**.

Principios Fundamentales:

- **Trabajo Original:** Todas las propuestas, investigaciones, prototipos y entregables deben ser **desarrollados íntegramente por los participantes** del concurso.
- **Uso Ético de Fuentes:** Si un equipo utiliza referencias, datos o estudios previos, debe **citar adecuadamente** las fuentes siguiendo estándares académicos reconocidos.

- **Propiedad Intelectual:** Los equipos conservarán la propiedad intelectual de sus ideas, pero otorgan a **Banco Diners Club del Ecuador** y a la **USFQ** el derecho de difundirlas con fines no comerciales.

Prohibición de Plagio:

Se considera **plagio** cualquier intento de presentar como propio material copiado parcial o totalmente de otras fuentes sin atribución. Esto incluye textos, imágenes, investigaciones previas o cualquier contenido extraído de terceros.

Uso de IA y Herramientas Digitales:

El uso de herramientas de inteligencia artificial o software generativo está permitido **únicamente como apoyo** en la construcción del proyecto, siempre que el equipo agregue valor propio y no dependa de contenido automatizado sin revisión crítica.

Consecuencias del Plagio:

- **Descalificación inmediata** del equipo en caso de detección de plagio comprobado.
- **Pérdida de premios o reconocimientos** si el plagio se descubre después de la premiación.
- **Revisión detallada de los proyectos finalistas** con herramientas de detección de plagio y evaluación por expertos.

Reporte y Consultas:

Si tienes dudas sobre cómo citar fuentes o necesitas orientación sobre originalidad, comunícate con el equipo organizador a través de los canales oficiales de **Blue Challenges**.

Innova con integridad. Tu creatividad es la clave para transformar el futuro.

CRONOGRAMA DE FECHAS:

Las fechas del concurso, incluyendo inscripciones, presentación de propuestas, preselección y anuncio de ganadores, serán establecidas en el cronograma oficial del concurso. Los equipos deben cumplir con los plazos definidos.

Actividad	Fecha
Postulaciones	25 de abril – Hasta las 23:59
Notificación de seleccionados	13 de mayo – Hasta las 23:59
Inicio del programa	23 de mayo
Finalización del programa	25 de julio
Premiación	8 de agosto

EVALUACION FINALISTAS

Las propuestas serán evaluadas por un panel de jueces expertos en áreas de negocio e innovación. Los criterios de evaluación incluirán originalidad, viabilidad, impacto y calidad de presentación. El comité de evaluación estará conformado por expertos profesionales colaboradores de la Universidad San Francisco de Quito USFQ y el Banco Diners Club del Ecuador S.A.

Las decisiones del panel de jueces serán finales y no estarán sujetas a apelación. Los jueces evaluarán de manera imparcial y profesional, basándose en criterios predefinidos.

PROPIEDAD INTELECTUAL

Los participantes retendrán la propiedad intelectual de sus propuestas, por lo tanto, otorgarán a Banco Diners Club del Ecuador S.A. la autorización para utilizar, reproducir y promocionar las propuestas con fines no comerciales y a la Universidad San Francisco de Quito USFQ la autorización para promocionar las propuestas con fines no comerciales. En el evento de que los participantes desearan comercializar la propuesta a terceros, deberá obtener autorización previa por parte de Diners Club del Ecuador S.A.

Derechos de Autor:

En caso de que determinada propuesta presentada por los participantes genere la publicación de algún artículo o sus derivados, se respetará en todo momento los derechos morales de los participantes, reconociéndoles su autoría y se dejará de forma expresa la participación de ambas Partes en el desarrollo de la propuesta.

- En caso de que determinada propuesta presentada por los participantes genere productos o procedimientos susceptibles de patentarse, Banco Diners Club del Ecuador S.A., de considerarlo apropiado, previa autorización del autor o autores de la misma realizará los mecanismos para la obtención de la respectiva patente, uso, explotación, mantenimiento y gestión.

PREMIOS

Se otorgarán premios a los equipos con las propuestas más destacadas. Los premios podrán incluir reconocimientos como certificados y la posibilidad de implementar la solución propuesta en colaboración con Banco Diners Club del Ecuador S.A.

Para el premio del equipo ganador otorgador por Banco Diners Club del Ecuador S.A. se deben tomar las siguientes consideraciones:

- El equipo ganador será merecedor de un premio valorado máximo hasta en USD7500 que será dividido de manera equitativa para cada uno de los miembros del equipo.

- El equipo podrá elegir su premio únicamente entre las opciones permitidas por el reglamento.
- Los miembros del equipo ganador deberán elegir de manera unánime la opción que aplicará para su premio.

Entre las opciones que se pueden considerar están:

1. Recursos tecnológicos: Equipos o dispositivos tecnológicos, por ejemplo: laptops, tablets, smartphones; según el caso; o,
2. Incubación empresarial: Colaborar con un capital semilla para que el equipo ganador pueda arrancar con el desarrollo de la solución propuesta, con el apoyo de expertos de Banco Diners Club Ecuador S.A., bajo las condiciones de propiedad intelectual acordadas; o,
3. Publicación y promoción: Ayuda al equipo ganador a publicar sus proyectos en revistas académicas o en plataformas en línea relevantes a las cuales tenga acceso la USFQ y Banco Diners Club del Ecuador; o,
4. Oportunidades de networking: Invitar al equipo ganador a eventos de networking, conferencias o ferias comerciales relevantes en su campo para que puedan establecer contactos y aprender de otros profesionales; o,
5. Viaje de estudio o conferencia: Financiar un viaje al equipo ganador a una conferencia relevante o a una institución líder en su campo para que puedan aprender de los mejores.

Premio otorgado por la Universidad San Francisco de Quito USFQ:

La Universidad San Francisco de Quito otorgará becas académicas equivalentes al 10% del valor del semestre a los miembros del equipo ganador, como reconocimiento a su desempeño y contribución en Blue Challenges.

CANCELACIÓN

La Universidad San Francisco de Quito USFQ y Banco Diners Club del Ecuador S.A, se reservan el derecho de realizar cambios en las fechas, reglas y detalles del concurso, de presentarse circunstancias imprevistas. La cancelación del concurso será notificada con explicaciones respecto al motivo de la cancelación.

ACEPTACIÓN:

La participación en el concurso implica la aceptación de todas las reglas y condiciones establecidas en este reglamento. Los equipos están obligados a cumplir con las disposiciones y respetar la integridad del concurso. Las actividades relacionadas con el

presente concurso se deben realizar en conformidad con las disposiciones del Código de Honor y Convivencia de la USFQ.

CONSULTAS:

Las consultas y cualquier aclaración que realicen los estudiantes pueden dirigirse a los canales designados por la Universidad de San Francisco de Quito para garantizar la comprensión completa de las reglas. El contacto principal con los participantes será directamente con la Universidad San Francisco del Quito, específicamente la Oficina de Innovación y Relación con la Empresa.

- USFQ Campus Cumbayá: Santiago Gangotena
- Edificio DaVinci - D300D
- Marilyn Andino Borja – mandino@usfq.edu.ec
- Franklin Velasco – fvelasco@usfq.edu.ec

RESPONSABILIDADES DEL ESTUDIANTE

Los equipos participantes deben proporcionar información veraz y cumplir con las reglas del concurso. El incumplimiento de cualquiera de las disposiciones previstas en este Reglamento y por las instrucciones dadas por los organizadores, puede resultar en descalificación.

RÚBRICAS:

Primera Fase:

Cada criterio se evaluará en una escala del 1 al 5, donde:

1 = Deficiente | 2 = Regular | 3 = Aceptable | 4 = Bueno | 5 = Excelente

Criterio	Descripción	Puntuación (1-5)
Claridad del Problema	Se explica de manera precisa el problema que aborda el proyecto y su relevancia.	<input type="checkbox"/>
Impacto e Influencia	Se destaca el impacto esperado del proyecto (a quién beneficia y cómo).	<input type="checkbox"/>
Creatividad e Innovación	La solución presentada es novedosa o representa una mejora significativa respecto a lo existente.	<input type="checkbox"/>
Viabilidad y Factibilidad	Se menciona cómo la solución es viable técnica y económicamente en el mundo real.	<input type="checkbox"/>
Alineación con ODS o Retos del Concurso	El proyecto responde a un ODS o al desafío planteado por el concurso.	<input type="checkbox"/>
Capacidad del Equipo	Se presentan los integrantes y sus roles, demostrando compromiso y habilidades complementarias.	<input type="checkbox"/>
Estructura y Calidad del Video	El video es claro, conciso, bien estructurado y tiene una presentación visual y auditiva adecuada.	<input type="checkbox"/>
Enganche y Narrativa	La historia del proyecto es presentada de manera efectiva y genera interés.	<input type="checkbox"/>
Duración Adecuada	Cumple con la duración establecida en las bases del concurso.	<input type="checkbox"/>

PUNTAJE TOTAL: _____ / 45

Segunda Fase:

Escala de puntuación:

1 = Deficiente | 2 = Regular | 3 = Aceptable | 4 = Bueno | 5 = Excelente

Criterio	1 - Deficiente	2 - Regular	3 - Aceptable	4 - Bueno	5 - Excelente
Definición del Problema y Justificación	No se identifica claramente el problema ni su impacto. No hay datos o referencias.	Se menciona el problema, pero de forma superficial y sin justificación sólida.	Se describe el problema, pero con justificación limitada o poco soporte.	El problema está bien definido y justificado con algunos datos o referencias.	Problema claramente identificado, con fuerte justificación basada en datos, ejemplos y referencias.
Solución Propuesta y Valor Diferencial	La solución no es clara o no se relaciona con el problema planteado.	La solución es vaga y no se diferencia de otras ya existentes.	Se presenta una solución coherente, pero con poca diferenciación.	La solución es clara y tiene elementos diferenciadores frente a alternativas.	Solución innovadora, con valor diferencial bien definido y argumentado.
Viabilidad Técnica Inicial	No hay explicación técnica sobre cómo se implementará la solución.	Explicación poco detallada, sin evidencia de factibilidad.	Se describe la viabilidad técnica, pero con dudas sobre su ejecución.	Se presentan fundamentos técnicos sólidos y realistas.	Explicación detallada con pruebas conceptuales o ejemplos técnicos.
Validación Inicial con Usuarios o Mercado	No se presentan validaciones con usuarios ni mercado.	Validaciones superficiales o sin análisis de resultados.	Se realizaron algunas validaciones, pero con análisis limitado.	Validaciones claras con retroalimentación útil para mejorar la solución.	Validaciones robustas, con datos significativos que han guiado mejoras clave.
Impacto Potencial del Proyecto	No se menciona impacto en la sociedad, el medio	Impacto mencionado de forma general y sin	Se explica el impacto, pero sin métricas claras o sin	Se identifican claramente los impactos potenciales	Impacto bien definido y respaldado con datos,

	ambiente o la economía.	argumentos sólidos.	demostrar relevancia.	con ejemplos o indicadores.	tendencias o proyecciones.
Modelo de Negocio Preliminar	No hay propuesta de modelo de negocio.	Modelo de negocio mencionado, pero sin detalles sobre clientes o ingresos.	Modelo de negocio básico con clientes y fuentes de ingreso, pero sin profundidad.	Modelo de negocio bien estructurado y con lógica financiera inicial.	Modelo de negocio sólido, con hipótesis bien fundamentadas y estrategias claras.
Coherencia y Estructura del Documento	Documento desordenado, incompleto o con errores graves de presentación.	Presentación poco clara, con información desorganizada.	Documento estructurado, pero con secciones poco detalladas o sin cohesión.	Entrega clara, organizada y con buen uso de gráficos o referencias.	Documento bien estructurado, profesional, con evidencias bien presentadas.
Presentación y Claridad del Pitch	Pitch confuso, sin estructura ni claridad en la comunicación.	Presentación con poca fluidez, sin transmitir confianza.	Pitch estructurado, pero con fallas en claridad o persuasión.	Presentación clara y convincente, con buena narrativa del problema y solución.	Pitch excelente, persuasivo y bien estructurado, con impacto en el jurado.

PUNTAJE TOTAL: _____ / 40

Tercera Fase:

Escala de puntuación:

1 = Deficiente | 2 = Regular | 3 = Aceptable | 4 = Bueno | 5 = Excelente

Criterio	1 - Deficiente	2 - Regular	3 - Aceptable	4 - Bueno	5 - Excelente
Evolución del Producto o Solución	No se presentan avances o mejoras en el producto o solución.	Se presentan cambios mínimos sin impacto en la propuesta.	Se muestran avances, pero sin validaciones claras ni mejoras significativas.	Se evidencian mejoras sustanciales con validaciones parciales.	Producto o solución con mejoras significativas basadas en pruebas y validaciones concretas.
Validación con Usuarios y Mercado	No se realizaron pruebas con usuarios ni análisis de mercado.	Validaciones muy limitadas, sin evidencia clara de aprendizaje.	Se realizaron algunas validaciones, pero sin conclusiones sólidas.	Validaciones estructuradas con aprendizajes relevantes para el proyecto.	Validaciones completas con datos sólidos, métricas claras y mejoras implementadas.
Tracción y Crecimiento	No hay indicadores de adopción, clientes o usuarios interesados.	Se menciona alguna tracción, pero sin datos cuantificables.	Se muestran métricas iniciales, pero sin tendencia de crecimiento.	Hay métricas claras de crecimiento y adopción de usuarios o clientes.	Crecimiento sólido y validado con métricas relevantes que muestran escalabilidad.
Sostenibilidad y Viabilidad Financiera	No se presenta modelo financiero ni estrategia de sostenibilidad.	Modelo financiero básico sin detalles o sin viabilidad clara.	Modelo financiero con costos e ingresos proyectados, pero sin validaciones.	Estrategia de monetización clara y viable, con cálculos financieros iniciales.	Modelo financiero sólido con proyecciones detalladas, hipótesis validadas y estrategias de crecimiento financiero.

Impacto y Escalabilidad del Proyecto	No se menciona el impacto del proyecto ni su potencial de crecimiento.	Impacto descrito de manera superficial y sin evidencia.	Se reconoce el impacto y la escalabilidad, pero sin métricas o validaciones.	Proyecto con impacto claro y posibilidades de escalabilidad en un mercado definido.	Impacto sólido y escalabilidad validada con análisis de mercado, tendencias o modelos de expansión.
Estrategia de Implementación	No se presentan pasos ni plan de implementación.	Estrategia vaga, sin hitos ni claridad en los próximos pasos.	Estrategia con pasos iniciales, pero sin cronograma claro o riesgos identificados.	Estrategia bien definida con hitos claros y planificación a corto plazo.	Plan detallado con hitos, riesgos, recursos identificados y estrategias de mitigación.
Coherencia y Calidad del Documento Final	Documento incompleto, desorganizado o con errores graves.	Presentación poco clara, con información desordenada y faltante.	Documento estructurado, pero con algunas secciones débiles o mal explicadas.	Entrega clara, organizada y con información relevante y bien explicada.	Documento final profesional, bien estructurado y con referencias sólidas que fortalecen la propuesta.
Presentación y Pitch Final	Pitch confuso, sin estructura ni claridad en la comunicación.	Presentación con poca fluidez, sin transmitir confianza ni conexión con la audiencia.	Pitch estructurado pero con fallas en claridad, persuasión o manejo del tiempo.	Presentación clara, convincente y con buena narrativa del problema y solución.	Pitch excelente, persuasivo, bien estructurado y con impacto en el jurado, respondiendo preguntas con solidez.

PUNTAJE TOTAL: _____ / 40