



Maratón de las ideas

BASES TÉCNICAS



ÍNDICE

Antecedentes	3
Objetivo	5
Sobre la Convocatoria	6
ETAPAS	6
¿Cómo participar?	8
Participantes	8
Formularios y Criterio de Selección	9
Jurado	14
Criterios de rechazo de propuestas	14
Inhabilidades	15
De los Derechos de Autor	16
Premios	16
Modalidad de Desembolso y Tipo de Garantía.	16
Notificación de resultados	17
Fechas Importantes	17

BASES TÉCNICAS DEL CONCURSO PÚBLICO PARA LA LÍNEA DE FOMENTO DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTOS E INDUSTRIAS CULTURALES E INNOVADORES

Antecedentes

1. Nombre de la Línea de Fomento

“Hackathon de reactivación de industrias culturales y creativas – La Maratón de las ideas” - Línea de fomento de proyectos de emprendimientos e industrias culturales e innovadores

2. Pertinencia de la Línea de Fomento

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe considera que la economía creativa es un importante motor de crecimiento, el cual se caracteriza por ser dinámico, innovador y acelerado, entendiéndose como tal al conjunto de sectores productivos que se encuentran en la intersección entre las actividades que generan valor económico y aquellas que crean valor cultural. Dicho de forma más precisa, se refiere a las actividades que, además de generar un valor de cambio y de uso, crean también un valor cultural o expresivo.¹

En concordancia, la Ley Orgánica de Cultura incluye a la economía creativa en su ámbito de aplicación al considerar a las actividades vinculadas al acceso, fomento, producción, circulación y promoción de la creatividad, las artes, la innovación, la memoria social y el patrimonio cultural, y establece que uno de sus fines es *“Reconocer e incentivar el aporte a la economía de las industrias culturales y creativas, y fortalecer sus dinámicas productivas, articulando la participación de los sectores públicos, privados, mixtos y de la economía popular y solidaria”*

Actualmente, la economía creativa es un importante motor de crecimiento, el cual se caracteriza por ser dinámico, innovador y acelerado. Así, se estima que las industrias creativas y culturales (ICC) contribuyen alrededor del 5% del PIB mundial anual (con estimaciones que varían entre el 1,5% y el 7%)³, y pueden generar porcentajes similares de empleo.²

La emergencia sanitaria mundial causada por la Pandemia de la COVID-19 ha afectado a la mayoría de sectores de la economía, y de manera significativa a los relacionados con la economía creativa. El distanciamiento social y la recesión económica a nivel mundial ha reflejado dos necesidades para el sector:

¹ De Groot O., Dini, M., Gligo N., Peralta L. y Rovira S., *Economía creativa en la revolución digital*, Naciones Unidas, Santiago 2020

² Ob. citada

- Buscar mecanismos de reactivación para el acceso, fomento, producción, circulación y promoción de bienes y servicios culturales y creativos; y,
- Fomentar nuevos emprendimientos de industrias culturales y creativas

El sector cultural en Ecuador dinamiza alrededor de 140 mil plazas de trabajo que corresponden a empleos formales dentro de la industria y sus actividades conexas. En esta categoría se encuentran artistas, gestores, productores culturales, pero también personas que trabajan alrededor de estas industrias, como son cajeros de cine o teatro, el personal de limpieza de una sala de conciertos, trabajadores de un restaurante o cafetería de un centro cultural o, incluso, el operario de una imprenta.

El Sistema Integral de Información Cultural (SIIC) del Ministerio de Cultura y Patrimonio ha estimado que las pérdidas en las industrias culturales y creativas hasta el mes de mayo de 2020 ascienden a \$70,745,625.69³, conforme se detalla a continuación:

Subsector	Marzo	Abril	Mayo
Diseño gráfico, de interior, fotografía especializada	\$1,297,802.92	\$2,855,675.65	\$3,290,602.54
Espectáculos musicales y escénicos, así como salas de conciertos y teatros	\$1,068,065.09	\$1,731,793.46	\$1,994,762.92
Artistas individuales, escuelas, productores de obras y clases particulares de arte	\$1,295,179.88	\$3,933,148.75	\$3,928,288.31
Museos y gestión de espacios históricos	\$54,157.96	\$172,735.76	\$154,011.43
Actividades audiovisuales y cinematográficas	\$6,200,077.41	\$12,975,336.42	\$12,515,065.73
Editoriales, de publicación de libros e investigación	\$1,890,404.25	\$9,559,870.09	\$5,828,647.12
Total	\$11,805,687.51	\$31,228,560.13	\$27,711,378.05

³ El Sistema Integral de Información Cultural (SIIC) no cuenta con información respecto a subsectores específicos de las industrias creativas como videojuegos, diseño de joyas, apps, publicidad, arquitectura, entre otras.

En este sentido, la Hackathon de reactivación de industrias culturales y creativas – La Maratón de las ideas, como parte de la línea de fomento de proyectos de emprendimientos e industrias culturales e innovadores y del PLAN INTEGRAL DE CONTINGENCIA PARA LAS ARTES Y LA CULTURA, busca fomentar, a través de sus fondos, apoyar el desarrollo de propuestas para la reactivación y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas del Ecuador, con el fin no solo de contribuir con una inyección económica necesaria al sector, sino también de propiciar procesos de pensamiento y reflexión enfocados en rearticulaciones sociales y en el desarrollo de una cultura de solidaridad y resiliencia a través del emprendimiento y la innovación, en las que se incluyan las cadenas de valor.

3. Financiamiento

Para el desarrollo de esta línea de apoyo, el Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación asignará recursos financieros no reembolsables por un monto de noventa mil dólares de los Estados Unidos de América (USD. 90.000,00), proveniente del Fondo de Fomento de las Artes, la Cultura y la Innovación.

4. Equidad territorial

El IFCI garantizará que, tanto desde la comunicación como a través del acceso en diversas plataformas y en coordinación con otras entidades del Sistema Nacional de Cultura, todas las provincias del país tengan las mismas oportunidades de conocer y postular para la línea de fomento motivo de estas bases.

Objetivo

El objetivo de esta convocatoria Maratón de las Ideas es **convocar, seleccionar y apoyar el desarrollo de propuestas para la reactivación y sostenibilidad de las industrias culturales y creativas del Ecuador.**

a. Objetivos específicos

- Promover **propuestas de negocio** destinadas a las industrias culturales y creativas del Ecuador a lo largo de la cadena de valor.
- Apoyar **ideas** enfocadas al acceso, circulación y/o difusión de bienes o servicios de las industrias creativas y culturales del Ecuador.

Sobre la Convocatoria

Las propuestas innovadoras deberán estar enfocadas en ofrecer respuestas sectoriales o multisectoriales en uno o varios de los siguientes ámbitos:

1. Medios Audiovisuales (cine, TV, publicidad y animación)

2. Medios Digitales (video juegos, apps y plataformas digitales)
3. Artes Escénica (teatro, danza, circo, pantomima, narración oral, etc. performance multidisciplinario)
4. Artes Gráficas y Diseño
5. Artes Musicales (presentaciones en vivo, edición, reproducción fonográfica)
6. Artes Narrativas y Literarias (edición de libros, publicaciones periódicas, bibliotecas)
7. Artes Visuales (pintura, ilustración, fotografía, grafiti, escultura)
8. Patrimonio material e inmaterial (turismo cultural, fiestas populares, gastronomía, artesanía, servicios museológicos, saberes ancestrales, museos, curadores, galerías)
9. Diseño de Modas e Indumentaria (ropa, calzado, carteras, joyas)
10. Juegos y Juguetería

Las propuestas podrán abarcar uno o varios eslabones de la cadena de valor de los sectores culturales y economías creativas señaladas:

- Creación
- Producción
- Circulación
- Exhibición
- Promoción
- Consumo
- Formación

ETAPAS

La Maratón de las Ideas está compuesta por tres etapas.

1. Postulación y Webinars:

Con el objetivo de fortalecer las propuestas generadas, dentro de los plazos de esta fase se darán **2 webinars** con temáticas relacionadas a la innovación, modelo de negocios y emprendimiento. Los interesados enviarán sus propuestas a través de la plataforma www.retos.utpl.edu.ec basado en las bases de este documento.

Se seleccionarán **30 propuestas por cada reto** para participar en la fase de Talleres.

2. Talleres (Bootcamps):

Durante 6 semanas, el o la líder de cada proyecto seleccionado participará en talleres de acuerdo al reto seleccionado en la postulación. Estos eventos serán guiados por EDES con el apoyo de Prendho.

a. Reto de Emprendimiento: Proceso holístico de formación que transformará las ideas de los participantes en oportunidades de negocios sostenibles a través de las siguientes temáticas:

- Perfil emprendedor
- Modelo de negocios
- Finanzas para emprendedores
- Marketing digital y habilidades comerciales
- Legislación laboral, tributaria y constitución de empresas
- Preparación de pitch elevator

b. Reto de Innovación Abierta: Proceso de formación que permitirá evolucionar las ideas hacia proyectos ejecutables a través de la validación del problema aplicando la metodología de Design Thinking y otros recursos a determinarse según la naturaleza de los proyectos seleccionados en esta etapa. Los participantes elevarán sus propuestas a **ideas viables** junto con concepto de **prototipo** con potencial de validación.

Al final de los Talleres, los participantes presentarán sus propuestas ante un jurado calificador. De cada reto se seleccionarán **10 proyectos** que pasarán a la siguiente fase de Mentoría.

3. Mentoría: En esta etapa, los proyectos seleccionados recibirán **Mentorías Especializadas** con líderes de la industria. Estos perfiles proporcionarán insights relacionados a su experiencia que permitan a los participantes identificar sinergias y oportunidades para la puesta en marcha de sus proyectos.

Por otra parte, los proyectos también recibirán una mentoría con uno de los especialistas certificados de EDES en desarrollo de negocios exponenciales y prototipado. Este taller corresponde a una fase de la metodología del Reto Evolución Exponencial, proceso metodológico creado por EDES en colaboración con la comunidad OpenExo.

¿Cómo participar?

1. Las propuestas serán aceptadas en la plataforma www.retos.utpl.edu.ec hasta el 20 de septiembre del 2020
2. Escoger entre el Reto de Emprendimiento o Reto de Innovación Abierta
 - **Reto de Emprendimiento:** Enfocada en propuestas de **modelos de negocio** escalables y con impacto de productos

y servicios relacionados con las industrias culturales y creativas.

- **Reto de Innovación Abierta:** Enfocada en **ideas** que solucionen el acceso, circulación y/o difusión de bienes o servicios de las industrias culturales y creativas que han sido afectadas por el distanciamiento social y medidas sanitarias relacionadas al COVID-19.

3. Llenar el formulario de inscripción.
4. Subir los documentos habilitantes.

Participantes

Se considerarán postulantes para la convocatoria a **EQUIPOS de 3 a 5 personas** conformados por:

- a) Personas Naturales:** Mayor de 18 años y estar en uso y goce de sus derechos de ciudadanía.
- b) Personas Jurídicas:** Entendidas estas como asociaciones, y organizaciones civiles privadas o de la economía popular y solidaria que cuenten con personería jurídica legalmente constituida y con capacidad legal para suscribir todo acto y contrato con el Estado.
- c) Colectivos y Asociaciones Informales:** Son asociaciones y organizaciones civiles que no cuenten con personería jurídica.

En todos los casos, los candidatos deberán ser ecuatorianos o residentes legales domiciliados en el Ecuador (con un mínimo de 2 años). No tener deudas con el Estado ecuatoriano. En el caso de que el proyecto sea seleccionado, el equipo deberá remitir una carta de autorización al líder para participar en el taller.

Documentos Habilitantes: Como parte del formulario de inscripción, los participantes deberán subir los siguientes documentos a la plataforma:

1. Fase de Postulación:

- Copia de Cédula de cada miembro del equipo.
- Copia Documento de residencia en caso de extranjeros que acrediten su residencia en Ecuador por al menos 2 años.
- En caso de personas jurídicas se requerirá copia del RUC.

- **Personas Jurídicas:** Documento que legalice la representación legal.

2. Fase de Talleres: Los descritos a continuación en la sección “Modalidad Desembolso y Tipo de Garantía” (pp.17)

Formularios y Criterio de Selección

1. FASE DE POSTULACIÓN:

Reto de Emprendimiento

En el formulario se deberán llenar los siguientes campos de información:

- **Nombre de la propuesta:** ¿Cómo se llama tu propuesta de emprendimiento?

- **Información de Contacto**

DATOS DEL LÍDER DEL PROYECTO	
NOMBRES Y APELLIDOS:	
CÉDULA ()	
PASAPORTE ()	
RUC (Personas Jurídicas)	
NÚMERO CELULAR:	CORREO ELECTRÓNICO:
DIRECCIÓN:	PROVINCIA
CIUDAD	

EQUIPO DEL PROYECTO

Nro.	ROL Participante	IDENTIFICACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS
01	Participante		
02	Participante		
03	Participante		
04	Participante		

CRITERIO	PALABRAS MÁXIMAS	PUNTAJE
1: DESCRIPCIÓN: Definición de la propuesta con la que quieres postular.	20	1 - 3
2. PROBLEMA QUE SOLUCIONA: Comente brevemente qué problemática pretende solucionar con su propuesta	50	1 - 3
3: MERCADO OBJETIVO: Definición y conocimiento sobre potenciales consumidores/beneficiarios.	50	1 - 3
4: PROPUESTA DE VALOR: Relación y aporte a los diferentes eslabones de la cadena de valor del sector cultural o creativo al que pertenecen. En qué se diferencia su propuesta de lo que ya existe en el mercado	100	1 - 3
5: FACTIBILIDAD FINANCIERA: Describa sus fuentes de ingresos y estrategias de sostenibilidad financiera en el tiempo. Describir si existe un aporte de contraparte.	50	1 - 3
6: INCIDENCIA TERRITORIAL: Describe el aporte que tu propuesta realizará en comunidades, localidades o territorios del Ecuador, contemplando la articulación con varios actores, sectores y realidades creativas y/o culturales.	50	1 - 3
7: EQUIPO: Definición de capacidades y su aporte de los integrantes del equipo.	100	1 - 3
		/21

- **Documentos habilitantes:** Descritos en página 9.

Reto de Innovación Abierta

En el formulario se deberán llenar los siguientes campos de información:

- **Nombre de la propuesta:** ¿Cómo se llama tu idea de reactivación?

- **Información de Contacto**

DATOS DEL LÍDER DEL PROYECTO	
NOMBRES Y APELLIDOS:	
CÉDULA ()	
PASAPORTE ()	
RUC (Personas Jurídicas)	
NÚMERO CELULAR:	CORREO ELECTRÓNICO:
DIRECCIÓN:	PROVINCIA
CIUDAD	

EQUIPO DEL PROYECTO			
Nro.	ROL Participante	IDENTIFICACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS
01	Participante		
02	Participante		
03	Participante		
04	Participante		

CRITERIO	PALABRAS MÁXIMAS	PUNTAJE
1: DESCRIPCIÓN: Define la idea con la que quieres postular.	20	1 - 3
2: PROPUESTA DE VALOR: Relación y aporte al acceso, circulación y/o difusión de bienes o servicios de las industrias creativas y culturales del Ecuador.	100	1 - 3
3: PROBLEMA QUE SOLUCIONA: Comente brevemente qué problemática pretende solucionar con su propuesta	50	1 - 3
4: INCIDENCIA TERRITORIAL: Aporte que la propuesta realice a la reactivación económica cultural de comunidades, localidades o territorios del Ecuador, contemplando la articulación con varios actores, sectores y realidades culturales.	50	1 - 3
		/12

- **Documentos habilitantes:** Descritos en página 9.

2. TALLERES:

Al final de este proceso, las propuestas participantes serán evaluadas con los siguientes criterios

Reto de Emprendimiento

Criterio	Puntaje
DESCRIPCIÓN: se considerará la propuesta de valor de cada propuesta, especificada en el bien o servicio planteado, así como la definición de la audiencia, público, consumidor o destinatario de dicho producto.	1 - 3
APORTE A LA CADENA DE VALOR: es muy importante que las propuestas demuestran que su solución es positiva y aporta a los diferentes eslabones de la cadena de valor del sector cultural o creativo al que pertenecen.	1 - 3

GRADO Y CALIDAD DE INNOVACIÓN: Se considerarán cuatro ejes de innovación: comercial, tecnológico, asociativo o de articulación. Se valorará el grado de innovación y solidez de la propuesta respecto a uno o varios de dichos ejes de innovación, y su incidencia sobre el sector cultural y creativo y eslabón de la cadena de valor al que se enfoca.	1 - 3
FACTIBILIDAD FINANCIERA: se valorará tanto la factibilidad de inversión y desarrollo de la propuesta, como el grado de retorno económico y posterior sostenibilidad de la misma.	1 - 3
INCIDENCIA TERRITORIAL: se considerará el aporte que la propuesta realice a comunidades, localidades o territorios, contemplando la articulación con varios actores, sectores y realidades culturales y/o creativas.	1 - 3
APORTE CULTURAL: se valorará el aporte social y/o cultural del emprendimiento.	1 - 3
ENTREVISTA: Aquellas propuestas pre-seleccionadas realizarán una entrevista virtual para evaluar la motivación y grado de conocimiento de los equipos emprendedores.	1 - 3
	/ 21

Reto de Innovación Abierta

Criterio	Puntaje
VIABILIDAD: se considerará la idea final contribuya a solucionar el problema en el tiempo	1 - 5
GRADO Y CALIDAD DE INNOVACIÓN: Se valorará el grado de innovación y solidez en su aporte al acceso, circulación y/o difusión de bienes o servicios de las industrias creativas y culturales del Ecuador.	1 - 3
PROTOTIPO: Definición del concepto y objetivos de prototipo desarrollado..	1 - 5

INCIDENCIA TERRITORIAL: Aporte que la propuesta realice a la reactivación económica cultural de comunidades, localidades o territorios del Ecuador, contemplando la articulación con varios actores, sectores y realidades culturales.	1 - 3
ALCANCE: Se valorará la eficiencia del acceso a bienes y servicios culturales y creativos.	1 - 3
ENTREVISTA: Aquellas propuestas pre-seleccionadas realizarán una entrevista virtual para evaluar la motivación y grado de conocimiento de los equipos emprendedores.	1 - 3
	/ 22

Jurado

- 3 gestores culturales y/o expertos en industrias creativas que serán seleccionados por EDES Business School por parte de UTPL y FEDES.
- 1 miembro del Ministerio de Cultura Y Patrimonio
- 1 miembro del Instituto de Fomento a la Creatividad e Innovación

Criterios de rechazo de propuestas

- Recepción de más de 1 postulación por participante como líder.
- No entregar la información solicitada en estas bases y página web dentro de los plazos establecidos para la convocatoria.
- Haber remitido información falsa o adulterada total o parcialmente.
- Llenar de manera incompleta o inadecuada la información solicitada en la convocatoria.
- Que la propuesta no esté alineada a la convocatoria detallada en este documento.
- No cumplir con los requisitos para postulación establecidos (tanto para persona natural como jurídica).
- Que el producto postulado sea propiedad de un tercero que no sea miembro del equipo.
- La propuesta o idea no tiene injerencia en el Ecuador.

Inhabilidades

- Quienes presten sus servicios en el Ministerio de Cultura y Patrimonio o IFCI, bajo cualquier modalidad prevista en la LOSEP y/o Código del Trabajo; o su cónyuge o conviviente en unión de hecho; o sus familiares comprendidos dentro del cuarto grado de consanguinidad o segundo de afinidad.
- Los servidores públicos de acuerdo a lo establecido en el literal j) del artículo 24 de la Ley Orgánica de Servicio Público, en concordancia con las bases específicas que se contemplen en cada convocatoria a concursos públicos de fomento.
- Los miembros del comité de evaluación, su cónyuge o conviviente en unión de hecho o sus familiares comprendidos dentro del cuarto grado de consanguinidad o segundo de afinidad en concordancia con las disposiciones emitidas en la norma técnica y legal vigente.
- Aquellos postulantes que presenten proyectos u ideas cuyos contenidos induzcan a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos acorde a lo estipulado en el Artículo 19 de la Constitución de la República del Ecuador.
- Las personas naturales o jurídicas que habiendo sido beneficiarios de la asignación de recursos y/o incentivos del IFAIC o ICCA, hayan sido declarados beneficiarios incumplidos, conforme lo determine la normativa expedida para el efecto.
- Las personas naturales o jurídicas que hayan sido notificadas con la terminación unilateral del convenio, dentro de los dos (2) años anteriores a la convocatoria al concurso público de fomento por causas imputables al beneficiario.
- Las personas naturales o jurídicas que se encuentren en mora con la institución contrayente, el estado ecuatoriano o alguna de sus instituciones.
- Las personas naturales contra quienes se hubiere dictado sentencia condenatoria ejecutoriada por delitos de: peculado, cohecho, concusión o enriquecimiento ilícito; y, en general, quienes hayan sido sentenciados por defraudaciones a las instituciones del Estado.

De los Derechos de Autor

Los participantes son responsables por el uso y reproducción de obras o contenidos que no sean de su autoría, correspondiéndole a éstos contar con todos los permisos necesarios para el uso y reproducción de los mismos de conformidad con lo dispuesto en la legislación aplicable en el Ecuador. En el caso del uso y reproducción no autorizada de obras o contenidos por quienes ostentan los derechos de autor en sus diferentes formas, el participante será el único

responsable ante terceros y no podrá repetir o iniciar acciones administrativas y/o jurisdiccionales en contra del el IFCI, el Ministerio de Cultura y Patrimonio, UTPL, EDES o Prendho.

Premios

Fase de Talleres:

Los equipos seleccionados de la presente convocatoria (60) recibirán como primer incentivo Talleres de Innovación valorados en **\$1200**.

A través del Fondo de Fomento de las Artes, la Cultura y la Innovación, se otorgarán los siguientes fondos no reembolsables para la implementación (capital semilla) a las mejores 20 propuestas que finalicen los Talleres, divididos 10 por cada reto:

- **\$5.000** al primer proyecto mejor puntuado de cada bootcamp
- **\$3.000** a los 2 segundos proyectos puntuados en cada bootcamp
- **\$2.000** a los terceros y cuartos puntuados en cada bootcamp
- **\$700** a los proyectos puntuados del 5to al 10mo. lugar en cada bootcamp

Fase de Mentoría:

Adicionalmente, los 20 proyectos ganadores de los Talleres recibirán mentorías especializadas y de prototipado valoradas en **\$2000** para cada proyecto.

Modalidad de Desembolso y Tipo de Garantía.

Los beneficiarios de esta categoría serán los el/la líder de cada proyecto seleccionado quienes recibirán, en calidad de incentivo económico en especie, la participación en talleres (Bootcamps) relacionados con el reto seleccionado en la postulación, guiados por EDES con el apoyo de Prendho, para lo cual deberán suscribir el Convenio de Fomento respectivo. Para acceder a los talleres deberán presentar un Pagaré de Buen Uso del Anticipo a favor del IFCI correspondiente al valor del taller, el mismo que será devuelto por el IFCI una vez culmine el taller, documento que deberá mantenerse vigente desde la fecha de solicitud del anticipo hasta la suscripción del Acta de Cierre del Convenio de Fomento.

En el caso de los 20 proyectos ganadores de incentivo económico en dinero, los miembros del proyecto deberán presentar los siguientes documentos y suscribir el convenio de Fomento respectivo:

- Formato de Inicio de Relaciones Comerciales BDE
- Certificado Bancario

Para proceder con el cierre del Convenio, el beneficiario deberá presentar al IFCI el certificado de asistencia a talleres emitido por EDES Business School.

En caso de que el beneficiario no justifique su asistencia al Taller sin que medie caso fortuito o fuerza mayor, deberá devolver al IFCI el 100% del incentivo asignado y deberá restituirlo al Fondo de Fomento a las Artes, Cultura e Innovación.

Notificación de resultados

Una vez realizado el proceso de evaluación de conformidad a lo establecido en el apartado “criterios de selección ” y concordantes a las presentes bases, se hará público el nombre de los “Ganadores Maratón de las Ideas” en las plataformas web del Ministerio de Cultura y Reto UTPL. Asimismo, se notificará al líder de proyecto al correo electrónico enunciado en el formulario de inscripción.

Fechas Importantes

Actividad	Fecha
Lanzamiento Convocatoria	21 de agosto 2020
Inicio Recepción Propuestas	24 de agosto 2020
Cierre Convocatoria	20 septiembre 2020
Evaluación propuestas	21 septiembre - 4 octubre 2020
Notificación 60 propuestas	5 de octubre - 11 de octubre 2020
Talleres	12 de octubre - 22 de noviembre 2020
Evaluación propuestas	23 de noviembre - 6 diciembre 2020
Notificación 20 propuestas	7 diciembre - 13 de diciembre 2020
Entrega de Premios	14 diciembre - 20 diciembre 2020
Mentorías	04 de enero - 28 de marzo 2021