

**DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
- COLCIENCIAS -****CONVOCATORIA APPS.CO V: CRECIMIENTO Y CONSOLIDACIÓN 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 quinta convocatoria buscan ofrecer servicios de entrenamiento y acompañamiento en emprendimiento en Tecnología de la Información – TIC-, dirigido a equipos de emprendedores o empresas constituidas legalmente dispuestas a sortear el riesgo inherente en la actividad de emprender.

La fase de “Crecimiento y Consolidación de Negocios TIC” consiste en impulsar empresas y equipos de emprendedores que cuenten con un modelo de negocio validado por usuarios y clientes reales al crecimiento y consolidación de su empresa a partir de asesorías y acompañamiento en las áreas más relevantes para cada uno de ellos, así como acceso a redes, eventos y promoción de sus emprendimientos, conducentes a apoyar el proceso de consolidación de sus negocios como empresas.

Para complemento de la presentación, remitirse al anexo 1, Antecedentes.

2. OBJETIVOS**2.1. OBJETIVO GENERAL**

Apoyar la consolidación de negocios TIC para su evolución hacia empresas sostenibles mediante la selección de proyectos de emprendimientos o empresariales de la industria TIC (contenidos digitales, aplicaciones web y móviles) que requieran de acompañamiento y asesoría en el proceso de crecimiento y consolidación de su negocio.

2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Consolidar un banco de proyectos de emprendimientos TIC con capacidad de crecer su negocio.
- Acompañar y facilitar a equipos de emprendedores, acceso a herramientas y mecanismos para la ampliación del número de clientes.
- Acompañar a los equipos de emprendedores en el refinamiento de la oferta de valor y el modelo de negocio para el mercado objetivo.
- Apoyar la generación de un flujo de proyectos atractivos para inversión en etapa temprana o alianzas comerciales.
- Fortalecer los servicios de acompañamiento y mentoría a proyectos de emprendimiento en etapa de crecimiento y consolidación en el país.



3. DIRIGIDO A

3.1. Equipos de personas naturales que cuenten con un producto o servicio relacionado con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Aplicaciones web y móviles, piezas de software y contenidos digitales), que hayan sido validados en el mercado con usuarios y ventas.

3.2. Empresas legalmente constituidas en Colombia, con un producto o servicio relacionado con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Aplicaciones web y móviles, piezas de software y contenidos digitales), que hayan sido validados en el mercado con usuarios y ventas.

4. REQUISITOS MÍNIMOS

Los requisitos mínimos para participar en la presente convocatoria son los siguientes:

4.1. **Para equipos conformados por personas naturales:** Deben estar integrados por mínimo 2 y máximo 4 integrantes, de los cuales el líder deberá tener nacionalidad colombiana y si hay integrantes extranjeros, éstos deberán acreditar residencia en Colombia¹. Los integrantes deberán cumplir con los roles definidos en el numeral 4.3.

4.2. **Para empresas:** Cualquier tipo de empresas constituidas legalmente en Colombia², presentando un equipo de trabajo conformado por mínimo dos (2) y máximo cuatro (4) personas que cumplan con los roles definidos en el numeral 4.3, de los cuales el líder deberá tener nacionalidad colombiana y si hay integrantes extranjeros, éstos deberán acreditar residencia en Colombia³.

4.3. **Roles:** El equipo deberá contar como mínimo con los siguientes roles y habilidades sin que uno de sus integrantes desempeñe más de dos:

- 4.3.1. Un integrante encargado de generación de negocios y habilidades de cierre de ventas;
- 4.3.2. Un integrante encargado de modificar o adicionar, a criterio del equipo, las funcionalidades del producto;
- 4.3.3. Un integrante encargado de generar estrategias de marketing tradicional y digital.

¹ La residencia de integrantes del equipo extranjero se acreditará mediante cédula de extranjería o documento que demuestre que la solicitud se encuentra en trámite y/o la fotocopia de la visa correspondiente.

² Decreto 410 de 1971. ARTÍCULO 25. EMPRESA - CONCEPTO. Se entenderá por empresa toda actividad económica organizada para la producción, transformación, circulación, administración o custodia de bienes, o para la prestación de servicios. Dicha actividad se realizará a través de uno o más establecimientos de comercio.

³ ibídem 1



- 4.3.4. Un integrante con experiencia en gestión de proyectos y capacidad de seguimiento de metas.

Cualquiera de los anteriores podrá actuar como líder del proyecto.

4.4. Contar con un producto propio de los que se mencionan a continuación:

- 4.4.1. **Aplicación web o móvil funcional.** Entiéndase por funcional una pieza de software que permita realizar operaciones a través de la interacción de un usuario con el dispositivo y un servidor de internet. Operaciones tales como peticiones a una base de datos o procesamiento de tareas.
- 4.4.2. **E-Book (Libro digital)** con mínimo 50 páginas para contenido gráfico y con un mínimo de 30.000 palabras para contenido literario.
- 4.4.3. Contenido audiovisual, Animación 2D o 3D con más de 3 capítulos finalizados.
- 4.4.4. **Videojuegos**, para dispositivos móviles.

4.5. Tracción del producto: El equipo debe demostrar a través de métricas cómo está siendo aceptado el producto con los clientes o usuarios. Atendiendo al tipo de producto deberá dar cuenta del cumplimiento de uno de los siguientes criterios:

- 4.5.1. B2B (Aplicaciones móviles o web, enfocadas en ventas a empresas):
- **Ventas** mayores a dos SMMLV (Salario Mínimo Mensual Legal Vigente) en los últimos dos meses.
 - **Implementación en empresas con usuarios activos** (versión gratuita o paga): Promedio mayor a 10 empresas en los últimos dos meses.
- 4.5.2. B2C (Aplicaciones móviles o web enfocada a usuarios finales):
- **Usuarios activos** de la aplicación nativa para dispositivo móvil: Promedio mayor a 200 usuarios para los últimos tres meses.
 - **Visitas únicas** al sitio web de la aplicación: Promedio mayor a 1000 en los últimos dos meses.
 - **Cantidad de descargas** en tiendas oficiales: Total mayor a 400.
- 4.5.3. E-Books (Libros digitales):
- **Cantidad de descargas** en tiendas oficiales: Promedio mayor a 1000 mensual.
- 4.5.4. Animaciones 2D o 3D:
- **Cantidad de visitas totales** en el servicio de alojamiento de videos: Promedio mayor a 1000 para los últimos tres meses.
 - **Acuerdos de distribución** de alcance regional, nacional o internacional



4.5.5. Videojuegos móviles

- **Cantidad de descargas** en tiendas oficiales: Total mayor a 800.

4.6 Adjuntar soporte que dé evidencia del producto citado en el punto 4.4 según sea el caso:

- Aplicación web:** URL de acceso a la aplicación, con usuario y contraseña de prueba para verificar su funcionalidad.
- Aplicación móvil:** URL de descarga en tiendas oficiales de aplicaciones para sistemas operativos Android o iOS.
- Ebooks:** URL de descarga en las tiendas de Amazon, Apple o Google.
- Animaciones:** URL de visualización del video o videos en cualquier servicio de alojamiento de videos.
- Videojuegos:** URL de descarga del videojuego en tiendas oficiales de aplicaciones para sistemas operativos Android o iOS.

Además se deberá adjuntar en formato digital de aplicación evidencia de la tracción del producto como se cita en el punto 4.5 según sea el caso:

- Aplicación web:** Estadísticas con el servicio gratuito Google Analytics.
- Aplicación móvil:** Estadísticas provistas por la tienda oficial de publicación.
- Ebooks:** Estadísticas provistas por la tienda oficial de publicación.
- Animaciones:** Estadísticas provistas por el servicio de alojamiento.
- Videojuegos:** Estadísticas provistas por la tienda oficial de publicación.

4.7. Completar en su totalidad los campos requeridos en el formulario de inscripción de la presente Convocatoria y finalizar la inscripción.

4.8. Diligenciar completamente el formato digital del modelo "CANVAS"⁴.

4.9. Diligenciar por los miembros del equipo la carta de compromiso del Anexo 4, postulado, en la que se manifieste que cuentan con la disponibilidad de por lo menos cuarenta (40) horas presenciales en la semana para dedicar al proyecto de emprendimiento, por un periodo de veinte (20) semanas. Esta situación será objeto de verificación por parte de MINTIC y COLCIENCIAS en el desarrollo del proceso.

4.10 Diligenciar por los miembros del equipo la carta de Declaración de Inhabilidades correspondiente al Anexo 7.

⁴ El modelo de negocios CANVAS es una herramienta de gestión estratégica y emprendimiento. Esta permite describir, diseñar, medir, inventar y pivotar un modelo de negocios. Para mayor información consulte el siguiente enlace: <http://www.businessmodelgeneration.com/canvas>.