



Universidad  
del Cauca

## Vicerrectoría de Investigaciones

División de Innovación,  
Emprendimiento  
y Articulación con el Entorno

**LA DIVISIÓN DE INNOVACIÓN, EMPRENDIMIENTO Y  
ARTICULACIÓN CON EL ENTORNO DE LA VICERRECTORÍA DE  
INVESTIGACIONES INVITAN A PARTICIPAR EN:**

**TERMINOS DE REFERENCIA CONVOCATORIA 002-2019  
APOYO A EMPRENDIMIENTOS INNOVADORES CULTURALES Y  
CREATIVOS - CULTULAB EN LA UNIVERSIDAD DEL CAUCA**

### **1. ANTECEDENTES**

En la última década del siglo XX se ha iniciado un movimiento de revisión sobre la misión de la universidad en la actual sociedad del conocimiento, incorporando a sus misiones tradicionales de enseñanza superior y de investigación, una tercera misión relacionada con transferencia de resultados de investigación, emprendimiento, innovación e interacción social. El análisis justificativo y el plan de cómo llevar a cabo esta nueva misión con cierto éxito se presenta como un tema de importancia capital en Colombia y específicamente en el departamento del Cauca, dados los retos planteados para la universidad en su interacción con el entorno.

La Universidad del Cauca puso en marcha el Plan de Desarrollo Institucional 2018-2022, que comprende estrategias para el cumplimiento de la misión institucional, correspondiéndole a la División de Innovación, Emprendimiento y Articulación con el Entorno – DAE de la Vicerrectoría de Investigaciones - VRI, fortalecer procesos de apoyo al Emprendimiento y la Innovación. En este sentido, la VRI-DAE está impulsando el diseño y operación de un Ecosistema de Emprendimiento e Innovación que trabaje en sinergia con toda la comunidad Universitaria (Estudiantes, Profesores y Administrativos) con el fin de generar soluciones innovadoras que impacten a la sociedad.

Adicionalmente, se destaca que en la región se cuenta con TANDEM, que es una organización experta en el departamento del Cauca en proyectos y procesos de formación y acompañamiento empresarial en industrias culturales y creativas, razón por la cual la Universidad del Cauca decidió unir esfuerzos para poner a disposición de los emprendedores Unicaucanos capacidades y experiencia para acompañar la creación y fortalecimiento de emprendimientos en industrias culturales y creativas que aporten al mejoramiento de la competitividad regional.

La producción de bienes y servicios cuyo origen es la creación y la cultura se sitúa hoy entre las principales fuentes de innovación e intercambio en el contexto global. A la vez que reflejan



Universidad  
del Cauca

## Vicerrectoría de Investigaciones

División de Innovación,  
Emprendimiento  
y Articulación con el Entorno

valores de una sociedad mediante recursos simbólicos que contribuyen al desarrollo de identidades, capital humano, cohesión social y convivencia, las empresas e iniciativas culturales inciden también en el desarrollo local y son además, amigables con el medio ambiente e intensivos en el aprovechamiento del talento creativo.

Aunque no existe una definición unívoca de estas industrias, en este documento se entenderá las “industrias culturales” en el sentido acogido por la UNESCO como aquellos sectores productivos donde se conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, generalmente protegidos por el derecho de autor.

La creación y la producción cultural y artística han jugado un papel primordial en la conformación de las identidades colectivas en los Estados-nación, han aportado a la construcción de las bases de la cohesión social y la condición de ciudadanía, proporcionando elementos de reflexión sobre los modos de organización social y comunitaria, los rasgos distintivos y las identidades locales. Este carácter integrador y diverso de la cultura y constitutivo de la condición básica de ciudadanía ha sido reconocido en las últimas décadas cada vez con mayor fuerza en el contexto de la emergencia de los derechos culturales, las constituciones políticas y el movimiento mundial por la defensa de la diversidad cultural.

Las manifestaciones artísticas emanan de la reflexión y la creatividad humana. Un principio, reconocido como fundamental, que consagra al mismo tiempo el derecho que tiene el autor de vivir de su obra y el que tiene la sociedad de disfrutar de los beneficios de las creaciones de la mente humana (Declaración de los Derechos Humanos de las Naciones Unidas, artículo 27). En ello radica el papel estratégico de las industrias creativas: propician el reconocimiento cultural y económico de los creadores y demás agentes que intervienen en el proceso de producción.

En esta convocatoria se brindará acompañamiento en instrucción especializada para el plan emprendedor en cuatro (4) sesiones de trabajo para el sector de industria cultural y creativa para treinta (30) emprendimientos priorizados. Después de un proceso de selección a través de una evaluación tipo Pitch, a cinco (5) equipos emprendedores se los acompañará con una mentoría especializada y servicios para el fortalecimiento del plan emprendedor por un monto de hasta seis millones de pesos (\$ 6.000.000) cada uno.

## **2. OBJETIVO DE LA CONVOCATORIA**

Fortalecer los procesos de emprendimiento en industrias culturales y creativas en la comunidad universitaria y transferir conocimientos especializados para los nuevos emprendedores que aporten pertinencia y competitividad a sus ofertas culturales y creativas.



Universidad  
del Cauca

## Vicerrectoría de Investigaciones

División de Innovación,  
Emprendimiento  
y Articulación con el Entorno

### 3. PRESUPUESTO DE LA CONVOCATORIA

Esta convocatoria contará con una bolsa de TREINTA MILLONES de pesos (\$30.000.000) para apoyar cinco (5) emprendimientos hasta por un monto total de SEIS MILLONES DE PESOS (\$6.000.000) cada uno, seleccionados en la Fase de evaluación – Pitch, representados en servicios técnicos, asesoría especializada, movilidad para la validación comercial, materiales e insumos, entre otros que no impliquen la adquisición de activos por parte de la Universidad.

### 4. QUIENES PUEDEN PARTICIPAR (DIRIGIDA A:)

Esta convocatoria está dirigida a estudiantes, profesores y personal administrativo vinculado y activo dentro de la Universidad del Cauca, pertenecientes a todos los campos del saber interesados por liderar iniciativas en emprendimiento cultural y creativo.

### 5. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

- Tener un vínculo formal con la Universidad del Cauca como estudiante, profesor o administrativo activo de cualquier campo del saber.
- Diligenciar el formulario de inscripción que se encuentra en la plataforma SIVRI de la Universidad del Cauca.
- Tener disponibilidad para asistir a las 4 sesiones programadas los días sábados.

#### Diligenciamiento del formulario de inscripción

Se deberá registrar la información de la postulación requerida por el Sistema de Información de la Vicerrectoría de Investigaciones (SIVRI), en el link: [www.unicauca.edu.co/sivri](http://www.unicauca.edu.co/sivri) (**ver manual de usuario**), [http://vri.unicauca.edu.co/images/Documentos2018/Manual\\_SIVRI.pdf](http://vri.unicauca.edu.co/images/Documentos2018/Manual_SIVRI.pdf)

### 6. RESTRICCIONES PARA PARTICIPAR EN LA CONVOCATORIA

- Los perfiles del emprendimiento presentados deberán ajustarse a los términos y conceptos asociados a las empresas culturales y creativas. No se considerarán propuestas de sectores tradicionales.
- Los perfiles del emprendimiento que no cumplan con la totalidad con los requisitos y anexos requeridos en la presente convocatoria se considerarán como no inscritos.
- Una persona no podrá estar vinculado al mismo tiempo en más de un perfil de emprendimiento. Esto generará la anulación de la postulación de los respectivos perfiles.



Universidad  
del Cauca

## Vicerrectoría de Investigaciones

División de Innovación,  
Emprendimiento  
y Articulación con el Entorno

### 7. FASES DEL PROCESO DE SELECCIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO

- a. **Fase de evaluación de perfiles inscritos:** Las propuestas de perfiles postuladas, se evaluarán con el apoyo de un equipo de expertos conformado por 1 representante de la Universidad del Cauca, 1 representante de TANDEM y una persona con trayectoria en el sector, quienes revisarán el cumplimiento de los requisitos mínimos de la convocatoria, la pertinencia y consistencia del perfil del emprendimiento presentado, de acuerdo a los criterios de evaluación indicados a continuación. De las propuestas postuladas se seleccionarán treinta (30) equipos de emprendimiento, quienes pasarán a la Fase de Entrenamiento.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE PERFILES INSCRITOS

Las propuestas inscritas dentro de los plazos establecidos en el marco de la presente convocatoria, que cumplan con todos los requisitos exigidos, serán evaluadas por un equipo de expertos conformado por un representante de la Universidad del Cauca, un representante de TANDEM y una persona con trayectoria en el sector.

Toda la información proporcionada es de carácter confidencial y no será utilizada para ningún fin diferente a la realización de la evaluación.

Los criterios de selección y los puntajes máximos en cada criterio son los siguientes:

CRITERIO DE EVALUACIÓN DE PERFILES INSCRITOS		
Criterio	Descripción	Puntaje máximo
Idea Creativa/cultural	El perfil del emprendimiento aporta soluciones innovadoras a los retos planteados o problemas del mercado o público.	25 Puntos
Propuesta de aprovechamiento de los recursos	El perfil del emprendimiento presenta una propuesta acorde al monto de recursos de la convocatoria.	25 Puntos
Pertinencia regional	El emprendimiento contribuye al fortalecimiento y el desarrollo regional en lo empresarial, social o cultural.	25 Puntos
Equipo Interdisciplinario	El perfil del emprendimiento involucra un equipo interdisciplinario para su ejecución.	25 Puntos



Universidad  
del Cauca

## Vicerrectoría de Investigaciones

División de Innovación,  
Emprendimiento  
y Articulación con el Entorno

### b. Fase de Entrenamiento general para emprendedores:

Los treinta (30) equipos de emprendimiento seleccionados, ingresarán a una fase de ideación y fortalecimiento de su propuesta creativa, a partir de la realización de cuatro (4) talleres, de 4 horas cada uno, basados en la metodología VINCE para industrias creativas, los cuales se realizarán con una frecuencia semanal, los días sábado. Cada sesión de trabajo contará con la presencia de mentores expertos en los temas de la cultura y la creatividad (Marketing cultural, derechos de autor, modelos de gestión en la cultura, crowdfunding, entre otros). El cumplimiento de esta fase es prerrequisito para la fase de evaluación - Pitch y se aprueba con la asistencia de al 100% de las sesiones (es decir participar en las 4 sesiones completas).

- c. **Fase de Evaluación –Pitch-**: Cada equipo participante realizará una presentación tipo Pitch (concreta, atractiva, breve) que será evaluada presencialmente de acuerdo a los criterios indicados a continuación, momento en el cual la propuesta creativa estará enriquecida con los talleres de la Fase de Entrenamiento. En esta Evaluación –Pitch- se seleccionarán cinco (5) equipos de emprendedores, quienes avanzarán a la Fase de Acompañamiento.

Cada equipo emprendedor será evaluado por un equipo de expertos conformado por un representante de la Universidad del Cauca, un representante de TANDEM y tres (3) personas con trayectoria en el sector.

Toda la información proporcionada es de carácter confidencial y no será utilizada para ningún fin diferente a la realización de la evaluación.

Los criterios de selección y los puntajes máximos en cada criterio son los siguientes:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PITCH		
Criterio	Descripción	Puntaje máximo
Idea Creativa/cultural	El modelo de negocio del emprendimiento aporta soluciones innovadoras a los retos planteados o problemas del mercado o público	25 Puntos
Factibilidad técnica y financiera	El modelo de negocio demuestra proyección técnica y financiera para su puesta en marcha	20 Puntos
Sostenibilidad económica, cultural y social	El modelo de negocio cuenta con una estrategia de sostenibilidad en el mediano plazo, con beneficio económico-social-cultural	20 Puntos
Equipo Interdisciplinario	El emprendimiento involucra un equipo interdisciplinario para su ejecución	15 Puntos
Pertinencia regional	El emprendimiento contribuye al fortalecimiento y el desarrollo regional en lo empresarial, social o cultural.	20 Puntos



Universidad  
del Cauca

## Vicerrectoría de Investigaciones

División de Innovación,  
Emprendimiento  
y Articulación con el Entorno

En caso de presentarse un empate técnico, se resolverá con el mayor puntaje obtenido en el criterio “Pertinencia Regional” y si se mantiene el empate se resolverá a través de sorteo.

El equipo emprendedor debe entregar en esta fase un documento de máximo 5 páginas que soporte la presentación del Pitch.

- d. **Fase de Acompañamiento:** El despliegue del Programa de Acompañamiento a los cinco (5) equipos de emprendimiento seleccionados en la fase anterior tendrá una duración de dos (2) meses y consiste en un portafolio de servicios brindado por la Universidad del Cauca y expertos de la empresa TANDEM. Los horarios de las sesiones de trabajo serán concertados con los equipos seleccionados y se abordarán temas como la validación del modelo de gestión, los derechos de autor, los públicos y el mercadeo cultural, la marca, las ventas, desarrollo de habilidades blandas y asesoría en propiedad intelectual.

**NOTA:** El acompañamiento de cada emprendimiento será de hasta por un monto total de SEIS MILLONES DE PESOS (\$6.000.000) cada uno, representados en servicios técnicos: asesoría especializada, movilidad para la validación comercial, materiales e insumos. Ninguno de los cuales implique la adquisición de activos por parte de la Universidad.





Universidad  
del Cauca

## Vicerrectoría de Investigaciones

División de Innovación,  
Emprendimiento  
y Articulación con el Entorno

### 8. RECONOCIMIENTOS E INCENTIVOS

Para acceder a los reconocimientos e incentivos los participantes deberán cumplir con las siguientes condiciones:

- a. Firmar acta de inicio, compromiso y confidencialidad que soportará el desarrollo de esta etapa. En caso de no firmar este documento en los tiempos estimados, se entregará el apoyo a la siguiente propuesta dentro de la lista de elegibles.
- b. Entregar un informe sobre cada apoyo brindado en el marco de la convocatoria, que relacione las actividades desarrolladas, con sus debidos soportes.

Para entregar los apoyos se utilizará el esquema de vouchers o bonos de emprendimiento, a cargo del equipo de dirección de la Convocatoria, el cual estará conformado por dos representantes de la Universidad del Cauca y 2 representantes de TANDEM, quienes identificarán las necesidades del equipo de emprendimiento a fin de alcanzar los propósitos de esta convocatoria y hará la asignación de los vouchers o bonos de emprendimiento por un valor específico que le permitirá acceder a distintos proveedores en las diferentes regiones del país.

### 9. CRONOGRAMA DE LA CONVOCATORIA

Actividad	Fecha	MEDIO DE PUBLICACIÓN
Apertura de la convocatoria	27 de febrero de 2019	Portal web de la Universidad del Cauca
Consultas y/o aclaraciones sobre la convocatoria	27 de febrero hasta el 15 de marzo de 2019	Deberán ser enviadas al correo: dae_vri@unicauca.edu.co con el asunto: Convocatoria 002-2019 Emprendimientos Culturales y Creativas
Cierre de postulaciones	27 de marzo de 2019	Portal web de la Universidad del Cauca
Publicación de las postulaciones seleccionadas	3 de abril de 2019	Portal web de la Universidad del Cauca
Fase de Entrenamiento general para emprendedores (4 sábados)	Abril 6, 13 y 27. Mayo 4 de 2019	N/A
Fase de evaluación –Pitch	Mayo 11 de 2019	Portal web de la Universidad del Cauca
Fase de acompañamiento (2 meses)	Mayo 13 a Junio 30 Julio 22 a Agosto 31 de 2019	N/A
Evento de presentación de emprendedores en industrias culturales y creativas	Septiembre 2019	Portal web de la Universidad del Cauca y redes sociales





Universidad  
del Cauca

## Vicerrectoría de Investigaciones

División de Innovación,  
Emprendimiento  
y Articulación con el Entorno

### 10. PROPIEDAD INTELECTUAL

Sin perjuicio de lo especificado en el Acuerdo Superior No. 004 de 2018 – Estatuto sobre la Propiedad Intelectual en la Universidad del Cauca (<http://www.unicauca.edu.co/versionP/documentos/acuerdos/acuerdo-superior-004-de-2018-por-el-cual-se-modifica-y-adiciona-el-acuerdo-008-de-1999-o-estatuto-so>), en esta convocatoria se invita a los estudiantes, profesores y personal administrativo a participar con ideas y proyectos que no tengan relación alguna con las actividades que desarrollan dentro de la Universidad del Cauca, de tal forma que cada uno de los participantes ostente y mantenga la titularidad de los derechos patrimoniales de propiedad intelectual y de propiedad industrial.

De cualquier forma, todas las entidades promotoras y los participantes de cada uno de los equipos de emprendimiento seleccionados en la Fase de **Evaluación –Pitch**, firmarán al inicio de la Fase de Acompañamiento un Acta de Titularidad de Derechos de Propiedad Intelectual, la cual deberá ser aprobada por el Comité de Propiedad Intelectual de la Universidad del Cauca.

**NOTA:** El aprovechamiento de resultados de investigación a través de empresas tipo Spin-Off u otros esquemas de transferencia no es objeto de esta convocatoria, ya que son apoyados a través de otras convocatorias internas de la Universidad dirigidas a los grupos de investigación.

### 11. INFORMACIÓN Y CONTACTO

Catalina Rúa Gómez  
Universidad del Cauca  
Vicerrectoría de Investigaciones  
Responsable: División de Innovación, Emprendimiento y Articulación con el Entorno  
Dirección: Carrera 2 # 1A – 25. Urbanización Caldas, Museo de Historia Natural.  
Teléfono 8209800 ext. 2630  
Correo electrónico: [dae\\_vri@unicauca.edu.co](mailto:dae_vri@unicauca.edu.co), [drua@unicauca.edu.co](mailto:drua@unicauca.edu.co)  
Página Web: <http://vri.unicauca.edu.co/>

### 12. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Emprendimiento Cultural.** Tiene como fin que los emprendedores desarrollen todo su potencial productivo en las diferentes cadenas de valor de las industrias culturales, así como los artistas, creativos, productores, gestores y organizaciones culturales comunitarias. Con esto se busca fortalecer todos los eslabones y actividades transversales, así como el diseño de estrategias orientadas hacia la generación o la consolidación de relaciones y entramados de prácticas, circuitos, agentes, organizaciones e instituciones del campo cultural concebidas como una totalidad.





Universidad  
del Cauca

## Vicerrectoría de Investigaciones

División de Innovación,  
Emprendimiento  
y Articulación con el Entorno

- **Industrias creativas y culturales:** Comprenden los sectores que conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, y/o aquellas que generen protección en el marco de los derechos de autor. Las industrias creativas comprenderán de forma genérica -pero sin limitarse a-, los sectores editoriales, audiovisuales, fonográficos, de artes visuales, de 'artes escénicas y espectáculos, de turismo y patrimonio cultural material e inmaterial, de educación artística y cultural, de diseño, publicidad, contenidos multimedia, software de contenidos y servicios audiovisuales interactivos, moda, agencias de noticias y servicios de información, y educación creativa.
- **Innovación en la cultura:** Carácter de novedad en la combinación inédita de temas, géneros, formatos o modos de gestión ya conocidos, propuesta de desarrollo ha de estar guiada por las herramientas y métodos adecuados, demostrando su capacidad para ofrecer soluciones a los problemas y preguntas planteados desde la cultura y lo cultural. Propuestas que signifiquen y transformen las formas de relación convencionales de los artistas y gestores culturales con los ciudadanos, aportando nuevas maneras de integrar en sus dinámicas de creación, gestión y distribución de los contenidos a un público cada vez más activo y participativo.
- **Emprendimientos tradicionales.** En la presente convocatoria, se considerará como emprendimientos tradicionales a toda propuesta que no cumpla con los siguientes elementos: El talento creativo o la propuesta cultural, como insumo principal de la iniciativa emprendedora, no sean susceptibles de derechos de autor o de copyright; de reproducción o de exhibición; y en general aquellas propuestas que se enfocan en industrias extractivas, con usos de materias primas, o elementos tangibles e intangibles, sin considerar la base cultural o el talento como esencia de la propuesta emprendedora.
- **Líneas de los emprendimientos culturales y creativos:** Los perfiles de negocio deberán ajustarse a algunas de las líneas, que a continuación se describen:
  1. Arte y Patrimonio
    - a. Pintura, escultura, instalaciones y video-arte, arte en movimiento, fotografía, moda-alta costura
  2. Artes escénicas y espectáculos en vivo
    - a. Teatro, danza, marionetas
    - b. Orquestas y otras agrupaciones musicales
    - c. Conciertos
    - d. Circos
    - e. Espectáculos en calle
    - f. Moda y pasarela
    - g. Cuentaría
  3. Turismo y patrimonio cultural (material e inmaterial)
    - a. Artesanía
    - b. Antigüedades



Universidad  
del Cauca

## Vicerrectoría de Investigaciones

División de Innovación,  
Emprendimiento  
y Articulación con el Entorno

- c. Productos típicos o con identidad regional
  - d. Cocina tradicional
  - e. Museos
  - f. Galerías de arte
  - g. Centros de documentación histórica
  - h. Bibliotecas
  - i. Arquitectura y restauración
  - j. Parques naturales y eco-turismo
  - k. Monumentos, sitios arqueológicos
  - l. Centros históricos
  - m. Conocimientos tradicionales
  - n. Carnavales y Festivales
  4. Educación artística y cultural
  5. Editorial
    - a. Libros, periódicos y revistas
    - b. Industria gráfica
    - c. Edición
    - d. Literatura y librerías
  6. Audiovisual
    - a. Cine
    - b. Televisión
    - c. Video
  7. Fonográfica
    - a. Radio
    - b. Música grabada
  8. Diseño
    - a. Interiores
    - b. Artes gráficas e ilustración
    - c. Joyería
    - d. Juguetes
    - e. Industrial (productos)
  9. Software de contenidos
    - a. Video juegos
    - b. Otros contenidos interactivos audiovisuales
    - c. Medios de soporte para contenidos digitales
  10. Agencias de noticias y otros servicios de innovación
  11. Publicidad
  12. Moda (Pret a porté)
- **Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) o WIPO por sus siglas en inglés:** es una organización internacional cuyo objetivo es velar por la protección de los derechos de los creadores y los titulares de propiedad intelectual a nivel mundial y, por consiguiente, contribuir a que se reconozca y se recompense el ingenio de los inventores, autores y artistas.



Universidad  
del Cauca

## Vicerrectoría de Investigaciones

División de Innovación,  
Emprendimiento  
y Articulación con el Entorno

- **Propiedad Intelectual:** según la OMPI, la propiedad intelectual (P.I.) se relaciona con las creaciones de la mente: invenciones, obras literarias y artísticas, así como símbolos, nombres e imágenes utilizados en el comercio.
- **Producto:** es cualquier elemento producido para el consumo y la inversión. También es todo lo que circule en el mercado o comercio. Este puede ser de diversa índole: consumo, industrial, técnico, agrícola, artesanal, entre otros.
- **Servicio:** se define como las actividades identificables e intangibles que son el objeto principal de una transacción ideada para brindar a los clientes satisfacción de deseos o necesidades. Su producción puede o no estar ligada a un producto físico. La principal diferencia entre producto y servicio es que el intercambio de éste último no resulta en la propiedad de un bien, sino en el mero beneficio, resultado de haber recibido el servicio.
- **Vigilancia tecnológica:** Según la Norma UNE 1666006:2006 EX define el proceso de vigilancia tecnológica como una forma “organizada, selectiva y permanente de captar información del exterior sobre tecnología, analizarla y convertirla en conocimiento para la toma de decisiones con menor riesgo y poder anticiparse a los cambios”.
- **Validación de mercado:** proceso que a diferencia de un estudio de mercado, recoge información primaria con actores relevantes de la industria o del segmento que se quiere abordar.