SISTEMA OFICIAL DE DOCUMENTOS

Manual del Participante Emprendetón Mérida 2026

De la incertidumbre a una iniciativa capaz de crear valor.

Versión 1.0 Septiembre de 2026 **PDF secundario**

La versión web vigente constituye la referencia oficial de este documento.

Versión de referencia y documentos relacionados

La versión web vigente es la referencia oficial. Este PDF se ofrece para descarga, impresión, archivo y consulta offline.

Versión web: https://manualdelparticipante.emprendeton.global/

Manual del Participante

De la incertidumbre a una iniciativa capaz de crear valor.

Guía rápida de campo

Qué hacer ahora, cómo decidir y qué demostrar durante el Emprendetón.

Reglamento

Condiciones de participación, convivencia, continuidad, cumplimiento e integridad de la competencia.

Rúbrica de Evaluación

Criterios, pesos, bandas y reglas para transformar el desempeño demostrado en evaluación competitiva.

Guía Operativa para Jueces

Cómo aplicar la Rúbrica con criterio profesional, consistencia, trazabilidad e independencia.

> **Criterio editorial común.** Esta edición PDF utiliza una presentación gráfica uniforme para el sistema documental: fondo blanco, un único color institucional de acento, llamadas discretas y sin elementos que simulen botones.

Índice general

Parte 1 - Entender el Emprendetón 4

Parte 2 - Pensar como emprendedor 10

Parte 3 - Trabajar como equipo 14

Parte 4 - Construir y validar 17

Parte 5 - Recorrer las cinco fases 21

Parte 6 - Herramientas 28

Parte 7 - Competir y continuar 33

PARTE 1

Entender el Emprendetón

Comprender el recorrido, sus principios, sus actores y qué significa realmente avanzar.

En esta parte

Qué es el Emprendetón

Para qué existe

Las cinco fases

Dos formas de comenzar

Problema, oportunidad y desafío

No existe una única forma correcta de trabajar

Libertad y responsabilidad

Quiénes participan

Los equipos pueden evolucionar

Puedes equivocarte

Qué significa avanzar

Evaluación en una frase

Qué debería quedarte claro

Qué es el Emprendetón

El Emprendetón es un recorrido educativo y competitivo para transformar incertidumbre en iniciativas capaces de crear valor.

> descubrir → refinar → construir → validar → convertir

Se trata de demostrar que puedes comprender una situación, encontrar evidencia, tomar decisiones, construir, aprender, mejorar y presentar una iniciativa defendible.

> La prioridad del recorrido es *aprender → conectar → producir → competir.*



Una lectura de síntesis para ubicarte antes de profundizar en el recorrido.

Para qué existe

El Emprendetón busca fortalecer la capacidad de sus participantes para identificar problemas y oportunidades, interactuar con el ecosistema, investigar, experimentar, construir soluciones, comprender mercados y comunicar resultados.

> **Te recomendamos**
>
> No leas el manual como un libro lineal. Úsalo como sistema de consulta: entra por la fase, el concepto o la herramienta que necesitas.



El recorrido completo cambia de pregunta y de tipo de evidencia, pero mantiene una misma lógica de aprendizaje.

Las cinco fases



Ideatón, Hackatón y Buildatón son competitivas; Refinamiento 1 y 2 existen para mejorar las decisiones que alimentan la siguiente fase.

Las fases competitivas son Ideatón, Hackatón y Buildatón. Refinamiento 1 y Refinamiento 2 son fases de evolución y preparación.

Relacionado**Ver el recorrido operativo por fases**

Dos formas de comenzar

Innovación Incógnita

El equipo descubre el problema u oportunidad que desea abordar.

Innovación Requerida

Una organización plantea un desafío. Esto no elimina la investigación: el equipo todavía debe descubrir qué problema u oportunidad existe realmente detrás del desafío.

Problema, oportunidad y desafío

ProblemaSituación relevante no deseada, necesidad o fricción.

OportunidadPosibilidad de crear valor o mejorar una situación.

DesafíoProblema u oportunidad planteado por un tercero.

No existe una única forma correcta de trabajar

Puedes utilizar Design Thinking, Lean Startup, investigación cualitativa, experimentación, Scrum, Kanban, Business Model Canvas, herramientas propias o combinaciones.

> **Puedes explorar**
> Los métodos son herramientas. Ninguna metodología es el objetivo del Emprendetón.

> *Flexibilidad en los medios;* rigor en la evidencia.

Libertad y responsabilidad

Tienes libertad para decidir cómo investigar, organizar al equipo, qué tecnología utilizar y cómo construir. Esa libertad implica responsabilidad sobre decisiones, afirmaciones, datos, entregables y riesgos.

> **Debes**
> Poder distinguir aquello que sabes, aquello que infieres y aquello que todavía es una hipótesis.

Quiénes participan

Participante / equipo

Investiga, aprende, construye, decide y compite.

Organización

Coordina el recorrido, administra las reglas y facilita el ecosistema.

Mentor

Acompaña, pregunta, orienta y aporta experiencia.

> El mentor mejora la capacidad del equipo; no se convierte en un miembro invisible del equipo.

Juez

Evalúa resultados y aporta feedback desde su experiencia.

Aliado

Apoya al evento mediante recursos, infraestructura, conocimiento, mentores, jueces o ponentes.

Los equipos pueden evolucionar

Cuando necesites incorporar una persona pregunta: **¿qué capacidad concreta necesitamos que hoy no tenemos?**

Puedes equivocarte

No necesitas acertar desde el comienzo. Puedes descubrir que el problema era otro, el usuario era distinto o la solución no funcionaba. Lo importante es convertir nueva información en mejores decisiones.



El razonamiento es iterativo: nueva evidencia puede obligar a revisar hipótesis, problema o contexto.

> Profundiza**Ir a Pensar como emprendedor**

Qué significa avanzar

Avanzar no significa producir más archivos.

> Avanzar significa poder decir: *sabemos algo importante que antes no sabíamos y eso mejoró nuestra siguiente decisión.*

Evaluación en una frase

Las fases competitivas observan seis dimensiones: **Pertinencia · Evidencia · Valor · Ejecución · Evolución · Viabilidad**.

> Relacionado**Entender cómo funciona la competencia**

Qué debería quedarte claro

- No necesitas tener todas las respuestas.
- Debes investigar antes de afirmar.

- Puedes cambiar de dirección.
- Las herramientas no son el objetivo.
- Construir sirve también para aprender.
- Demostrar importa más que prometer.

PARTE 2

Pensar como emprendedor

Convertir observaciones e incertidumbres en hipótesis, evidencia, aprendizaje y decisiones.

En esta parte

Comprender antes de resolver
Formular la incertidumbre
Probar
Decidir
Checkpoint

Comprender antes de resolver

Empieza por el entorno, no por la solución. Observa situaciones, comportamientos, fricciones, necesidades, restricciones y oportunidades. Un hallazgo es una señal para investigar, no una conclusión.

> **Debes**
> Distinguir qué sabes, qué infieres y qué todavía necesitas comprobar.

La cadena de razonamiento



La evidencia puede obligarte a volver atrás y revisar hipótesis, problema u oportunidad.

Problema, oportunidad y desafío

ProblemaSituación relevante no deseada, necesidad o fricción.

OportunidadPosibilidad de crear valor o mejorar una situación.

DesafíoProblema u oportunidad planteado por un tercero.

Formular la incertidumbre

Un **supuesto** es algo que crees pero aún no has demostrado. Una **hipótesis** convierte ese supuesto en una afirmación que puede contrastarse.

Plantilla de hipótesis

> Creemos que [afirmación] para [actor/contexto]. Lo comprobaremos mediante [prueba] y consideraremos una señal suficiente cuando [criterio].

Priorizar lo que no sabes

Prioriza por **impacto si estás equivocado × costo o dificultad de comprobarlo**. Ataca primero incertidumbres de alto impacto que puedas comprobar con relativa facilidad; las de alto impacto y alta dificultad necesitan un plan explícito.



> Herramienta**Abrir Matriz de Incertidumbre y Verificación**

Probar

Un experimento útil conecta una hipótesis con una observación capaz de cambiar una decisión: **hipótesis → comportamiento esperado → prueba → criterio → resultado → aprendizaje**.

Señales y evidencia

Una señal es un dato u observación. Es evidencia cuando aporta soporte relevante a una afirmación. Su fuerza depende de lo que intentas demostrar.

> **Te recomendamos**
>
> Usa encuestas para medir o contrastar hipótesis definidas; no como sustituto automático del descubrimiento o la observación.

Métricas desde la decisión

> Decisión → pregunta → evidencia → métrica

No empieces por “qué puedo medir”. Empieza por la decisión que necesitas tomar.

Decidir

El aprendizaje vale cuando cambia una decisión. Registra: **qué observaste → qué aprendiste → qué decidiste → qué cambia ahora**.

Cuidado con los sesgos

Busca información que pueda contradecirte. Correlación no implica causalidad y una observación favorable no valida por sí sola toda la hipótesis.

Checkpoint

- ¿Puedo separar datos, inferencias y supuestos?
- ¿Tengo hipótesis contrastables?
- ¿Priorizo incertidumbres por impacto y costo de prueba?
- ¿Sé qué evidencia cambiaría una decisión?
- ¿Puedo mostrar qué aprendí y qué haré diferente?

PARTE 3

Trabajar como equipo

Coordinar capacidades, responsables, decisiones y trabajo sin confundir actividad con progreso.

En esta parte

Empieza por las capacidades
Funciones, no títulos
La unidad de trabajo
Tomar decisiones
Controlar el alcance
Trabajar con mentores
Bitácora y memoria de trabajo
Retrospectiva
Checkpoint

Empieza por las capacidades

Identifica fortalezas, conocimientos, experiencia, tiempo disponible, recursos, intereses y vacíos. Añadir una persona solo tiene sentido si incorpora una capacidad, acceso o carga de trabajo concreta que hoy falta.

> Antes de sumar a alguien pregunta: *¿qué capacidad concreta necesitamos que hoy no tenemos?*

Funciones, no títulos

Cubre cinco funciones recurrentes sin convertirlas en cargos rígidos: **problema/investigación · producto/diseño · tecnología/construcción · negocio/mercado · comunicación/presentación**.

> **Debes**
> Asegurar que cada resultado importante tenga una única persona responsable final, aunque varias colaboren.

La unidad de trabajo

Objetivo → Resultado esperado → Criterio de finalización → Responsable

Backlog orientado a resultados

Ordena trabajo por resultados e incertidumbres, no por necesidad de “estar ocupado”. Si cambia la evidencia, cambia el backlog.

Tomar decisiones

Usa una secuencia simple: **definir → criterios → evidencia → decidir → registrar**. Las decisiones reversibles pueden probarse antes; las difíciles de revertir merecen más análisis.

> El consenso es preferible; la parálisis no.

Controlar el alcance

ImprescindibleSin esto la prueba pierde sentido.	**Importante**Aporta valor, pero puede esperar.
DeseableMejora la experiencia, no el aprendizaje crítico.	**Fuera de alcance**Decisión explícita de no hacerlo ahora.

> **Te recomendamos**
> Protege tiempo, energía y margen de error. No confundas intensidad con velocidad sostenible.

Trabajar con mentores

Llega con una solicitud concreta: **Contexto → Pregunta → Evidencia → Qué intentamos → Ayuda específica**. Después registra **Aprendizaje → Contraste → Decisión → Acción**.

> El mentor mejora la capacidad del equipo; no se convierte en un miembro invisible del equipo.

Bitácora y memoria de trabajo

La bitácora es **recomendada, no obligatoria**, y privada por defecto. Úsala si te ayuda a conservar hipótesis, decisiones, aprendizajes y evidencia. Comparte solo lo que resulte útil como evidencia.

Retrospectiva

Al cerrar una etapa responde: **qué funcionó · qué no · qué aprendimos · qué dejamos de hacer · qué cambia ahora**.

Checkpoint

- ¿Cada resultado importante tiene una persona responsable?
- ¿Sabemos qué está fuera de alcance?
- ¿Las decisiones importantes tienen criterio y evidencia?
- ¿Usamos mentoría para aprender, no para delegar?
- ¿El ritmo actual puede sostenerse?

PARTE 4

Construir y validar

Elegir qué investigar, qué construir y qué evidencia necesitas para reducir incertidumbre.

En esta parte

1. Investigación y experimento
2. Producto y diseño
3. Tecnología y construcción
4. Datos, IA y seguridad
5. Mercado y adopción
6. Negocio y sostenibilidad
Checkpoint

1. Investigación y experimento

Investiga para decidir. Define qué necesitas aprender, qué hipótesis está en juego y qué prueba puede producir evidencia relevante.

> **Debes**
>
> Ser transparente sobre simulaciones, trabajo manual y limitaciones de cualquier prueba.

> Relacionado**Diseñar una prueba que cambie una decisión**

2. Producto y diseño

Convierte una intención en algo que alguien pueda observar, usar o evaluar. Cada decisión de diseño debería responder a una necesidad, restricción o hipótesis.

Madurez del producto



Mayor madurez solo aporta valor cuando reduce incertidumbre o mejora la evidencia. **Idea** → **PoC** → **Prototipo** → **MVP** → **Producción** describe exposición creciente a condiciones reales, no una carrera por construir más.

3. Tecnología y construcción

Funcional significa que la parte crítica funciona de manera observable, reproducible o verificable. No significa completo, sin errores, totalmente automatizado ni listo para producción.

La demo puede ser en vivo, controlada, grabada, simulada o física. Declara qué funciona realmente, qué se simula y qué depende de trabajo manual o terceros.

4. Datos, IA y seguridad

Puedes usar IA como herramienta; el equipo sigue siendo responsable. “La IA lo dijo” no es evidencia.

> **Debes**
>
> Cuando el uso de IA sea significativo, explicar para qué se utilizó y cómo verificaste sus resultados. El código generado con IA debe ser comprendido, probado e integrado por el equipo.

Registra procedencia y permisos de los datos, minimiza datos personales y aplica seguridad proporcional al riesgo: credenciales, permisos, entradas, dependencias, APIs, secretos, servicios y respaldos.

5. Mercado y adopción

Distingue **usuario, cliente, pagador, beneficiario, decisor, bloqueador e influenciador**. Una iniciativa puede fracasar aunque el usuario la valore si otro actor controla la adopción.



La competencia incluye alternativas directas, indirectas, sustitutos, la solución actual y la inacción. **La inacción también compite.**

Evita “todos” como segmento. Estima mercado desde abajo: **problema → población afectada → segmento relevante → mercado alcanzable → adopción plausible**.

Ir al mercado

> Segmento → Propuesta → Canal → Mecanismo de adopción → Experimento → Métrica → Aprendizaje

No confundas interés, intención, prueba, uso, repetición, compromiso y pago: son señales distintas.

6. Negocio y sostenibilidad

Piensa el negocio como un sistema capaz de **crear, entregar y capturar o sostener valor**. El Business Model Canvas puede ayudarte, pero no es obligatorio.

Trabajar con números

Etiqueta cada cifra como **dato observado → estimación → supuesto → proyección**. Esa separación hace más defendible cualquier conversación financiera.

Viabilidad

Técnica¿Puede funcionar?

Operativa¿Puede operarse de forma consistente?

Económica¿Puede sostener sus costos y recursos?

Comercial / adopción¿Puede lograr uso o compromiso real?

Legal / regulatoria¿Puede continuar bajo las restricciones aplicables?

> **Debes**
> Escalar a la organización cualquier incertidumbre significativa no resuelta sobre legalidad, ética, seguridad o derechos de terceros.

Checkpoint

- ¿Lo que construimos reduce una incertidumbre relevante?
- ¿Podemos demostrar qué funciona y qué no?
- ¿Sabemos quién debe adoptar, decidir y pagar?
- ¿Datos, IA y seguridad son proporcionales al riesgo?
- ¿Podemos explicar qué hace viable o inviable la iniciativa?

PARTE 5

Recorrer las cinco fases

La zona operativa central: qué pregunta responder, qué producir y cómo saber si estás listo para avanzar.

En esta parte

Cómo usar esta parte
Ideatón
Refinamiento 1
Hackatón
Refinamiento 2
Buildatón
Si haces una pausa

Cómo usar esta parte

Entra directamente en la fase donde estás. Ideatón, Hackatón y Buildatón tienen el mismo peso en el resultado final. Refinamiento 1 y Refinamiento 2 no reciben puntuación independiente: existen para mejorar lo que llega a la siguiente fase.



Ideatón

Dónde estás

Estás al comienzo. Todavía puedes saber poco y cambiar de dirección con facilidad.

Misión

Comprender qué problema u oportunidad vale la pena abordar y justificar una dirección inicial.

Pregunta central

> ¿Qué vale la pena abordar y por qué?

> **Debes**
>
> Separar evidencia, inferencias y supuestos; formular el problema u oportunidad; identificar actores; y declarar las incertidumbres que siguen abiertas.

> **Te recomendamos**
>
> Prioriza entrevistas, observación, revisión de alternativas, mapa de actores e hipótesis tempranas. Evita diseñar demasiado antes de comprender.

> HerramientasIr a herramientas para comprender

Qué observan los jueces

Predominan **Pertinencia, Evidencia y Valor**. Ejecución y Evolución también importan; Viabilidad se observa cualitativamente.

Errores frecuentes

- Enamorarse de una solución antes de comprender el problema.
- Confundir opinión con evidencia.
- Definir el público como “todos”.
- Hablar de mercado sin explicar a quién puedes alcanzar.

Checkpoint

¿Podemos explicar qué sabemos, qué suponemos y qué debemos comprobar antes de construir?

Salida

Problema u oportunidad formulado, dirección inicial defendible y mapa de incertidumbres prioritarias.

Refinamiento 1

Dónde estás

Ya existe una dirección inicial, pero todavía hay supuestos capaces de invalidarla.

Misión

Reducir incertidumbres críticas antes de invertir esfuerzo significativo en construcción.

Pregunta central

> ¿Qué necesitamos descubrir antes de construir?

> **Debes**
> Priorizar incertidumbres, definir criterios de prueba y recortar el alcance hasta que el flujo crítico pueda comprobarse.

> **Te recomendamos**
> Convierte las incertidumbres de alto impacto en experimentos concretos y registra por qué cambia cada decisión importante.

> HerramientasIr a herramientas para reducir incertidumbre

Errores frecuentes

- Usar el refinamiento como pausa sin aprendizaje.
- Construir funcionalidades de bajo impacto.
- No registrar por qué cambió una decisión.

Checkpoint

¿Sabemos cuál es la principal incertidumbre técnica, de valor o de adopción que la siguiente fase debe atacar?

Salida

Hipótesis prioritarias, criterios de prueba y alcance de construcción razonado.

Hackatón

Dónde estás

La pregunta deja de ser solo qué debería existir y pasa a qué puede funcionar de manera observable.

Misión

Construir un resultado funcional que reduzca incertidumbre y permita verificar decisiones.

Pregunta central

> ¿Podemos hacerlo funcionar?

> **Debes**
> Demostrar el flujo crítico funcionando y declarar limitaciones, simulaciones, dependencias y trabajo manual.

> **Te recomendamos**
> Prioriza el flujo crítico sobre cantidad de funcionalidades, protege secretos y usa repositorio privado cuando aplique.

> Herramientas**Ir a herramientas para construir**

Qué observan los jueces

Predominan **Ejecución, Evidencia y Valor**. Pertinencia y Evolución siguen importando; Viabilidad se observa cualitativamente.

Errores frecuentes

- Confundir demo visual con funcionalidad.
- Construir mucho sin explicar qué incertidumbre redujo.

- Ocultar partes manuales o simuladas.
- Dejar seguridad para el final cuando afecta la prueba.

Checkpoint

¿La parte crítica funciona de forma observable, reproducible o verificable?

Salida

Resultado funcional, evidencia técnica y aprendizaje suficiente para decidir qué validar a continuación.

Refinamiento 2

Dónde estás

Ya existe algo que puede funcionar. Ahora debes descubrir si tiene sentido para actores reales y bajo qué condiciones puede sostenerse.

Misión

Fortalecer valor, adopción y viabilidad antes de integrar la propuesta final.

Pregunta central

¿Qué debemos validar para que pueda sostenerse?

> **Debes**
> Distinguir quién usa, decide y paga; identificar bloqueadores; y separar datos observados, estimaciones, supuestos y proyecciones.

> **Te recomendamos**
> Diseña pruebas de adopción, estimaciones bottom-up, métricas vinculadas a decisiones y una revisión explícita de viabilidad.

> Herramientas**Ir a herramientas de mercado y sostenibilidad**

Errores frecuentes

- Confundir interés con compromiso.
- Proyectar números sin distinguir su nivel de certeza.
- Ignorar al decisor o al bloqueador.

Checkpoint

¿Podemos explicar quién debe adoptar la iniciativa, qué valor recibe y qué podría impedir su continuidad?

Salida

Mayor claridad sobre valor, adopción, sostenibilidad y riesgos prioritarios.

Buildatón

Dónde estás

Llegas con todo el recorrido anterior. La pregunta ya no es solo si funciona, sino por qué merece continuar.

Misión

Integrar evidencia, producto, adopción y viabilidad en una iniciativa defendible y con siguiente paso claro.

Pregunta central

> ¿Por qué debería continuar después del Emprendetón?

> **Debes**
> Mostrar el estado actual, la evolución demostrable, el valor, la evidencia, la viabilidad y un siguiente paso verificable.

> **Te recomendamos**
> Usa una demo controlada, una Línea de Evolución y un cierre que explique qué ocurrirá después del evento.

> Herramientas**Ir a herramientas para comunicar**

Qué observan los jueces

Predominan **Viabilidad, Valor y Evidencia**. Pertinencia y Evolución siguen importando; la historia de Ejecución se interpreta cualitativamente.

Errores frecuentes

- Intentar parecer “terminado” ocultando incertidumbres reales.
- Presentar visión futura sin suficiente evidencia presente.
- No demostrar evolución respecto de fases anteriores.

Checkpoint

¿Podemos defender por qué esta iniciativa merece su siguiente experimento, cliente, inversión, alianza o etapa de construcción?

Salida

Propuesta integrada, defendible y con continuidad explícita.

Si haces una pausa

Todas las fases son obligatorias, pero puedes pausar y reincorporarte. Antes de Buildatón debes ponerte al día con el trabajo pendiente; cuando corresponda, las presentaciones anteriores pueden realizarse en diferido.

PARTE 6

Herramientas

Una biblioteca organizada por la necesidad que tienes ahora,
no por una lista que debas completar.

En esta parte

Cómo usar esta biblioteca
Necesito comprender
Necesito reducir incertidumbre
Necesito construir
Necesito llevarlo al mercado
Necesito saber si puede sostenerse
Necesito trabajar mejor con mi equipo
Necesito comunicar

Cómo usar esta biblioteca

Entra por la necesidad que tengas ahora. Las herramientas sirven al criterio; no se evalúa cuántas usas, sino si te ayudan a comprender, decidir y producir mejor.



Necesito comprender

Mapa de actores Quién usa, decide, paga, beneficia, influye o bloquea.

Mapa de alternativas Competencia directa, indirecta, sustitutos e inacción.

Mapa del problema Causas, efectos, actores y contexto.

Necesito reducir incertidumbre

Matriz de Incertidumbre y Verificación

Prioriza por impacto si estás equivocado y costo o dificultad de comprobarlo.



Plantilla de hipótesis Afirmación + actor/contexto + prueba + criterio suficiente.

Diseño de experimento Hipótesis → comportamiento → prueba → criterio → resultado → aprendizaje.

Escala de evidencia Opinión → intención → comportamiento → acción → compromiso → resultado.

Registro de decisiones Qué observamos → qué aprendimos → qué cambia.

Necesito construir

Alcance I/I/D/F Imprescindible, Importante, Deseable, Fuera de alcance.

Flujo crítico Qué debe funcionar para que la prueba tenga sentido.

Escala de madurez Idea → PoC → Prototipo → MVP → Producción.

Checklist de demo Qué funciona, qué se simula, qué depende de terceros y qué puede reproducirse.

Necesito llevarlo al mercado

Mapa de Adopción Actores + recorrido desde descubrimiento hasta compromiso.

SegmentaciónGrupos con problema, contexto y acceso comunes.

Mercado bottom-up Población afectada → segmento → mercado alcanzable → adopción plausible.

GTM experimental Segmento → propuesta → canal → mecanismo → experimento → métrica.

Necesito saber si puede sostenerse

Mapa de viabilidadTécnica, operativa, económica, comercial y legal/regulatoria.

Modelo de negocioCómo crear, entregar y capturar o sostener valor.

Etiquetas financieras Dato observado, estimación, supuesto y proyección.

Mapa de riesgos Qué puede fallar, impacto, probabilidad, mitigación y responsable.

Necesito trabajar mejor con mi equipo

Mapa de capacidades Fortalezas, experiencia, tiempo, recursos y vacíos.

Unidad de trabajo Objetivo → resultado → criterio → responsable.

Backlog dinámico Trabajo ordenado por resultados e incertidumbres.

Solicitud de mentoría Contexto → pregunta → evidencia → intento → ayuda específica.

Necesito comunicar

Línea de Evolución

Úsala para mostrar cómo información nueva produjo aprendizaje, decisión y cambio.



Narrativa de evidencia Afirmación → evidencia → interpretación → decisión.

DemoProblema → flujo crítico → resultado → limitaciones → siguiente paso.

PitchClaridad, valor y evidencia antes que teatralidad.

RetrospectivaQué funcionó, qué no, qué aprendimos y qué cambia.

PARTE 7

Competir y continuar

Entender qué se evalúa, cómo interpretar el feedback y cómo convertir el final del evento en un siguiente paso.

En esta parte

- Competir sin perder el propósito
- Los seis criterios
- Cómo se combinan las fases
- Se evalúa lo demostrado
- Jueces y feedback
- Reconocimientos
- Qué pertenece a otros documentos
- Continuar después del Emprendetón
- Cierre

Competir sin perder el propósito

Todos los equipos pueden llegar al final. El podio se decide por el desempeño integral en las fases competitivas, pero el ranking no reemplaza el aprendizaje.

> El estándar es absoluto primero; la comparación relativa viene después.

Los seis criterios

PertinenciaRelevancia de lo abordado para contexto y actores.

EvidenciaSolidez de las pruebas que respaldan las afirmaciones.

ValorValor que puede crear la iniciativa y para quién.

EjecuciónQué tan bien se materializa y demuestra el resultado.

EvoluciónQué aprendió y cambió el equipo a partir de evidencia.

ViabilidadQué tan defendible es la continuidad en condiciones reales.

Cómo se combinan las fases

Ideatón, Hackatón y Buildatón tienen el mismo peso. Cada fase se evalúa sobre 100 puntos y el resultado final es el promedio simple de las tres. Refinamiento 1 y Refinamiento 2 no tienen puntuación independiente.

Qué cambia por fase

Ideatón: predominan Pertinencia, Evidencia y Valor. **Hackatón:** Ejecución, Evidencia y Valor. **Buildatón:** Viabilidad, Valor y Evidencia. Evolución está presente en las tres.

> **Puedes profundizar**
>
> Consulta la Rúbrica para pesos exactos, bandas de puntuación y mecánica de evaluación.

Se evalúa lo demostrado

Los jueces evalúan evidencia demostrada, documentada o presentada; no el potencial imaginado. La comunicación importa como vehículo de claridad y demostración, no como concurso de carisma o pulido estético.

> Demostrar importa más que prometer.

Jueces y feedback

Cada juez evalúa individualmente. El feedback intermedio orienta: no es una puntuación provisional ni obliga al equipo a seguirlo.

Cómo usar el feedback

1. Separa observación de opinión.
2. Identifica qué evidencia adicional necesitas.
3. Contrasta el comentario con tus datos y otras perspectivas.
4. Decide qué cambiar, qué mantener y por qué.

Reconocimientos

Los reconocimientos son independientes del ranking principal y pueden incluir elección de jueces, elección de participantes —sin votar por el propio equipo— y voto popular.

Qué pertenece a otros documentos

El **Manual** explica cómo participar mejor. El **Reglamento** contiene obligaciones y consecuencias formales; la **Rúbrica**, la mecánica de evaluación; la **Guía de Jueces**, la operación del jurado; y las políticas complementarias cubren IA, propiedad intelectual e imagen cuando corresponda.

Continuar después del Emprendetón

El final puede conducir a una prueba con usuarios, piloto, alianza, cliente, iteración técnica, búsqueda de inversión o la decisión informada de no continuar. El recorrido también puede dejar evidencia, conocimiento, portafolio, contactos y capacidad profesional.

Define un siguiente paso verificable

> En los próximos [plazo], haremos [acción] para comprobar [incertidumbre o resultado] y decidiremos [decisión] usando [criterio].

Cierre

> El Emprendetón termina; la capacidad de observar, probar, construir y decidir continúa.

Emprendetón Mérida 2026
Manual del Participante · Versión 1.0 · Septiembre de 2026
Versión web de referencia: https://manualdelparticipante.emprendeton.global/