

CONCURSO DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

“INNOVA 2019 HUB UIO”

A) POSTULACIÓN

El proyecto HUB-UIO, cumpliendo con uno de sus objetivos, el de promover la innovación y el emprendimiento a nivel inter-institucional, evidenciando y visibilizando los resultados innovadores concebidos por la comunidad universitaria, mediante proyectos de vinculación con la sociedad, proyectos integradores, proyectos de investigación y proyectos académicos en general, presenta la nueva convocatoria al CONCURSO INNOVA 2019 HUB UIO, concebido como un espacio propicio que permite identificar a proyectos con alto potencial innovador y apoyar a emprendimientos innovadores a desarrollarse, generando proyectos escalables que resuelvan problemas de la sociedad.

1. Objetivo del concurso.

Identificar proyectos innovadores que ha generado la comunidad universitaria, como resultado de sus actividades académicas, de investigación y vinculación; que serán evaluados con parámetros técnicamente definidos y la experiencia vivencial ante el jurado y potenciales inversionistas; y de esta manera promover la creación e implementación de emprendimientos basados en el conocimiento y la tecnología. Esta identificación se realizará en fases de preselección y selección.

2. Requisitos.

Requisitos de los participantes:

1. Personas naturales a partir de los 18 años, nacionales o extranjeras con residencia permanente en el Ecuador o personas jurídicas nacionales o extranjeras domiciliadas en el país.
2. Los integrantes del equipo mínimo deben ser parte de la comunidad académica de instituciones de educación superior (IES) del país, entre los que se detallan: docentes, investigadores y estudiantes de pregrado legalmente matriculados a partir de sexto nivel, estudiantes legalmente matriculados de postgrado, estudiantes que se encuentre desarrollando su proyecto de titulación o que se hayan graduado máximo hace 2 años de la fecha de convocatoria. El resto de integrantes del equipo no están obligados a ser miembros activos de la comunidad académica.
 - ✓ Equipo mínimo: deberá estar conformado con un mínimo de 3 personas (al menos 2 estudiantes y 1 docente/investigador) con perfiles diversos a fin de asegurar la multidisciplinariedad de los mismos, pudiendo ser inter-universitarios.
 - ✓ Equipo máximo: podrá estar conformado hasta por 5 miembros, incluyendo (al menos 2 estudiantes y 1 docente/investigador), con perfiles diversos a fin de asegurar la multidisciplinariedad de los mismos, pudiendo ser inter-universitarios. Los 2 miembros adicionales del equipo podrán pertenecer o no a Instituciones de Educación Superior.
3. Contar con un documento de la IES que certifique el estado (matriculado, graduado, en proceso de titulación), para el representante del proyecto y el equipo de trabajo, según corresponda.
4. Documentos que certifiquen su calidad de docente/investigador en una institución de educación superior del país, según corresponda.

Requisitos adicionales:

1. Todos los integrantes deberán registrar su perfil en la plataforma de banco ideas de la SENESCYT, en <http://www.bancodeideas.gob.ec>, completando todos los campos requeridos.
2. El representante o líder será el encargado de subir el proyecto a la plataforma, coordinar la participación de los integrantes del proyecto y vincularlos en la plataforma.
3. Los proyectos deberán contener todos los campos solicitados en la plataforma de banco de ideas y cumplir con todos los documentos solicitados.
4. Solamente se podrán postular proyectos en etapa de prototipo o producto mínimo viable (MVP siglas en inglés)¹.

3. Tipos de proyectos a presentarse.

Los proyectos a presentarse en el concurso deben estar en etapa de prototipo o Producto Mínimo Viable y tener componentes de innovación de base tecnológica. Entendiendo como innovación a un cambio novedoso o mejora sustancial de productos, servicios o procesos, la generación de una solución única en mercado o que sea disruptiva en su sector de aplicación. Se busca proyectos basados en investigación, creatividad, invención que generen valor a sus potenciales usuarios y que busquen satisfacer necesidades de carácter social, cultural y creativo, económico, ambiental y tecnológico.

Los proyectos innovadores para presentarse podrán ser:

- **Resultados académicos:** productos y/o servicios desarrollados como proyectos académicos, cátedras de emprendimiento, clubes de emprendimiento, gestión empresarial u otra cátedra de desarrollo práctico o técnico, en cada una de sus carreras.
- **Resultados de vinculación con la sociedad** productos y/o servicios innovadores que se hayan generado de los proyectos de vinculación con la sociedad; y que los estudiantes hayan logrado de esta forma ayudar a la comunidad.
- **Resultados de proyectos o trabajos de titulación:** productos y/o servicios que se hayan generado de estos proyectos tales como proyectos de investigación internos y/o externos de la Universidad, proyectos integradores, propuestas tecnológicas y otros.
- **Otros:** que no se hallen contemplados en los antes indicados

4. Categorías.

Los proyectos deberán estar dentro de unas de las siguientes categorías y estar al menos en etapa de prototipo o producto mínimo viable:

- **Tecnologías en el Agro (Agrotech):** Son proyectos que buscan solventar problemáticas del agro o proponer soluciones innovadoras en la mejora de procesos, procedimientos, servicios y productos de los sectores agropecuario y agroindustrial, orientados a zonas agro-productivas y agro urbanas del Ecuador. Las soluciones planteadas deberán incorporar la vinculación con diversos campos, a fin de incorporar tecnología y conocimiento relevante. Por ejemplo, a través de la incorporación de soluciones tecnológicas, nueva maquinaria, sistemas de información, soluciones de agricultura 4.0, aplicativos, automatización y control, trazabilidad, biotecnologías, entre otras.

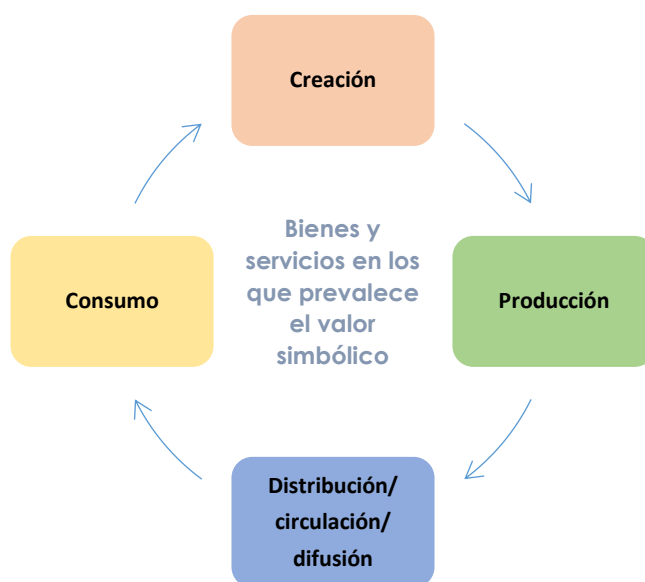
¹ MVP: Producto viable mínimo o MVP (del inglés *Minimum Viable Product*) es la versión de un producto/servicio con suficientes características para satisfacer a clientes iniciales y que permite a un equipo recolectar, con el menor esfuerzo posible, la máxima cantidad de información y conocimiento validado desde sus potenciales clientes, para validar o rechazar sus hipótesis.

- **Economías creativas:** Son proyectos que tienen como base la generación de bienes y servicios resultantes de la relación entre las expresiones culturales y artísticas, las ideas y creatividad del ser humano y los procesos productivos. Para esta convocatoria, los proyectos de la categoría “Economías Creativas”, podrán apoyarse en el uso de tecnologías e incorporar procesos innovadores de diversas ramas del conocimiento.

Entendemos a las Economías Creativas en una doble dimensión, por un lado, como poderoso generador de producción simbólica y por otro lado, como un dinamizador económico y social; conforman las economías creativas, entre otras, las actividades:

- Editorial (libro y lectura)
- Videojuegos y software para fines artísticos y culturales
- Música
- Artes escénicas: danza, teatro, circo, títeres, *performance*, y otros

Cadena de valor de las Economías Creativas.



Como ejemplo, los proyectos que postulen a esta categoría podrían ser iniciativas que desarrollen otras formas de producción, distribución, circulación de productos y servicios culturales y creativos, a través de plataformas o mecanismos tecnológicos; productos o servicios orientados a difundir o promocionar bienes y servicios culturales y creativos, mediante plataformas, dispositivos o aplicaciones; iniciativas que incorporen tecnologías emergentes para la creación y producción de bienes y servicios culturales y creativos entre los que podrían destacar: diseño y fabricación digital, realidad aumentada, economía colaborativa, inteligencia artificial.

- **Ciudades Sostenibles:** Son proyectos que buscan aportar a la sostenibilidad de territorios locales, mejorando la calidad de vida de sus habitantes, su eficiencia administrativa, sin poner en riesgo sus recursos. Estos proyectos se orientan a la sostenibilidad ambiental en áreas de recursos naturales y energéticos como: manejo de desechos sólidos (plásticos), disminución de efluentes industriales o domésticos, reducción de emisiones de gases de efecto invernadero, eficiencia de la movilidad multimodal y otros que aseguren el desarrollo de la ciudad bajo criterios ecológicos y de igualdad social.

B) PRESELECCIÓN, EVALUACIÓN Y SELECCIÓN

1. Fases del concurso.

Fase 1: Registro de proyectos postulantes

Los proyectos previa su inscripción deben verificar que cumplen con los requisitos detallados en los numerales 2, 3 y 4.

La inscripción de su proyecto la debe realizar en el siguiente link <http://www.bancodeideas.gob.ec>, cumpliendo con cada uno de los requerimientos solicitados en la plataforma (registro usuarios y creación de proyecto). Para completar el registro, de manera obligatoria, se debe subir toda la documentación requerida en la sección de Información específica, previo a la postulación final.

La información específica es la siguiente:

1. Formulario de presentación del proyecto completo y firmado. Disponible en la plataforma de la convocatoria.
2. Hoja de vida de todos los integrantes del proyecto.
3. Evidencia de existencia de producto mínimo viable (fotos, videos). Ver numeral 3.5 del formulario de presentación del proyecto
4. Documentos que certifiquen su calidad de estudiantes o docentes/investigadores (del equipo mínimo requerido).
5. Link de video pitch del proyecto. (video creativo de tres minutos de su propuesta, en el que se indique el problema detectado o la necesidad insatisfecha, el equipo de trabajo, el funcionamiento del producto mínimo viable que se propone y el estado actual de desarrollo, la propuesta de valor, mercado potencial, aspectos financieros y sostenibilidad del proyecto que se consideren relevantes).

En caso de no cumplir con la información específica al 100%, los proyectos serán descalificados en de manera inmediata, en esta fase.

La inscripción estará habilitada desde las 17:00 del 19 de agosto hasta las 17:00 del 1 de octubre de 2019.

Fase 2: Preselección de proyectos y evaluación de cumplimiento de requisitos

Los participantes que hayan llenado de manera correcta y completa todos los formularios de inscripción serán evaluados durante esta fase

Los evaluadores validarán el cumplimiento de todos los requisitos señalados en los numerales 2, 3 y 4, verificando el cumplimiento de los mismos, incluyendo los documentos solicitados en la inscripción.

Los proyectos que no hubieren subido toda la documentación (documentación incompleta: sin firmas, ilegibles, etc.) o no hayan evidenciado la existencia de un prototipo o PMV serán descalificados en esta fase.

Los proyectos que cumplan con todos los requisitos serán evaluados de manera general por un comité técnico y empresarial, para preseleccionar los mejores 8 proyectos por categoría, conforme a los siguientes criterios de evaluación.

Criterio	Peso
Presentación del proyecto de manera integral, cumpliendo con los formatos de la convocatoria.	10%
Identificación del problema a resolver o la necesidad de cliente a satisfacer	30%
Identificación del estado del prototipo o producto mínimo viable	10%
Viabilidad técnica del proyecto	30%
Grado de innovación	20%

A los equipos preseleccionados que cumplan con al menos el 70% de la evaluación, se les notificará el 14 de octubre de 2019, por correo electrónico.

Fase 3: Evaluación técnica de proyectos

Los proyectos seleccionados serán evaluados técnica y financieramente, incluyendo el formulario del proyecto presentado y el videopitch subido a cualquier plataforma de videos en línea (ejemplo: Youtube, Vimeo, etc.), el vínculo de dicho video debe ser subido acorde a lo especificado en el literal número 5 de la información específica requerida, mencionados en la “*Fase 1: Registro de proyectos postulantes*”. Esta evaluación será realizada por un comité técnico y empresarial, conformado acorde a estas bases o a las definiciones tomadas por el equipo organizador de la convocatoria.

Los criterios de evaluación en esta fase serán:

Criterios	Descripción	Peso
Presentación completa de la propuesta	La propuesta presentada ha utilizado el formato propuesto, completando todos sus campos sin excepción.	10%
Explicación clara de la propuesta	La propuesta ha sido explicada de manera adecuada y se entiende con facilidad (Video)	10%
Enfoque	La propuesta se enfoca a solucionar problemáticas enmarcadas en las categorías de la convocatoria y buscan generar desarrollo tecnológico, económico, cultural y creativo, social y/o ambiental.	10%
Grado de innovación	La propuesta se enfoca en generar un nuevo producto o servicio (único en mercado), desarrolla una mejora sustancial a nivel de producto, procesos y/o servicio, o genera una disrupción en toda la cadena de valor.	20%
Propuesta de valor	La solución está alineada a una necesidad o problemática del usuario, tiene una ventaja competitiva clara en el mercado y es una solución difícilmente replicable.	20%
Implementación	La propuesta puede ser puesta en marcha cumpliendo con las normativas locales y en un tiempo razonable (justificación normativa, técnica y financiera).	20%
Potencial de escalabilidad	La propuesta tiene potencial de ser replicada y escalar a nivel nacional e internacional, tras valorar la relación inversión/mercado potencial.	10%

Un máximo de 5 proyectos (por categoría) con al menos el 70% de calificación, conforme a los parámetros descritos, pasan a la siguiente fase. La fecha de notificación a los proyectos que continúan a la siguiente fase será el 29 de octubre de 2019.

Fase 4: Formación competencias empresariales

Los proyectos seleccionados deberán participar del Programa de Formación en Competencias Empresariales impartidas por funcionarios del HUB UIO y sus aliados, del 7 al 8 de noviembre de 2019, de acuerdo a la agenda que se entregará a los proyectos seleccionados. Durante este proceso, los proyectos podrán mejorar sus productos/servicios, su pitch de presentación y adquirir competencias esenciales para el desarrollo de sus proyectos/emprendimientos.

Fase 5: Selección y Finales: TestingLab, presentación finalistas y premiación proyectos ganadores

Durante la etapa final del concurso los proyectos/emprendimientos finalistas, deberán participar en sesiones de evaluación vivencial y tipo presentación pitch. La misma está dividida en tres etapas (TestingLab, Pich Final y Premiación). El evento se realizará el 16 de noviembre del 2019, el lugar será comunicado a los finalistas por parte del equipo organizador y será difundido en medios y redes digitales.

- Testing Lab:

En evento público, los proyectos de emprendimientos finalistas tendrán que presentar y validar sus productos/servicios frente al público en general y potenciales consumidores. Para lo cual se asignará un espacio de stand de presentación a cada proyecto, donde podrán tener todo el material requerido para realizar una presentación efectiva de proyecto, comunicar la propuesta de valor a sus potenciales clientes su productos/servicios y poder generar ventas o retroalimentación directa del consumidor. Durante esta etapa el jurado realizará una validación de cada uno de los stands y evaluará de manera vivencial su experiencia con el emprendedor desde la perspectiva del cliente. Para participar en esta actividad, los participantes deberán completar una capacitación de 3 horas, dictada por CONQUITO el 14 de noviembre del 2019. Los participantes serán informados y notificados vía correo electrónico respecto al lugar, fecha y hora de la capacitación, con al menos 14 horas de anticipación.

- Pitch Final:

Posterior al proceso de Testing Lab, los proyectos deberán realizar una presentación, en formato PITCH, en máximo 5 minutos, más 3 minutos de preguntas, ante un jurado técnico y empresarial. La fecha para esta presentación será el 16 de noviembre de 2019, luego del cual el jurado calificador deliberará para determinar los proyectos ganadores el concurso.

- Selección y Premiación:

Luego de las sesiones de Testing Lab y Pitch Final, el jurado calificador deliberará y nombrará ganador de cada categoría, al proyecto que obtenga la calificación promedio más alta del proceso de evaluación final, que deberá ser superior al 70% de la calificación total (calificación TestingLab + calificación PitchFinal).

En caso de existir un empate en la calificación final de los proyectos, se evaluará como criterio de priorización a la oportunidad de mercado del proyecto, donde cada miembro del jurado deberá asignar a cada proyecto una calificación adicional, según la siguiente escala:

CALIFICACIÓN	ESCALA
1	Bajo
3	Medio
5	Alto

Durante el acto público de premiación, las autoridades invitadas entregarán el reconocimiento a los ganadores de cada categoría y se entregarán hasta 2 menciones de honor por categoría, si el jurado calificador lo considera pertinente.

La coordinación general del HUB UIO, deberá-notificar a los proyectos seleccionados (ganadores y menciones de honor), a través de acta final de resultados, incluyendo todos los proyectos que participaron en la fase 5, sus puntajes y su determinación como proyectos seleccionados, menciones de honor y no seleccionado.

2. Comités.

Comité organizador:

Estará conformado por miembros de cada universidad miembro del HUB UIO, CONQUITO, INIAP, Ministerio de Cultura y Patrimonio y otros aliados.

Comités evaluadores y jurado calificador:

Estará integrado por representantes de las universidades del HUB UIO, directivos o delegados de las empresas e instituciones auspiciantes, expertos académicos en las áreas de la convocatoria, empresarios y especialistas en emprendimiento e innovación.

3. Premios.

- Hasta \$12.000,00 dólares en premios, **repartidos de manera individuales a cada proyecto seleccionado como ganador de cada categoría por un monto máximo de \$4.000,00 dólares en efectivo y/o productos/servicios de los auspiciantes, que deberán ser utilizados para el desarrollo del proyecto y gestionados a través del HUB-UIO.** Posterior a la notificación de ganadores, se deberá aprobar de manera conjunta el cronograma de actividades y ejecución de recursos, estableciendo los mecanismos de seguimiento entre los proyectos ganadores y los representantes o delegados del HUB UIO. En caso de existir recursos adicionales disponibles, el HUB UIO, podrá financiar proyectos adicionales que hayan culminado todas las fases de esta convocatoria.
- Una beca completa para cada ganador de categoría, para participar en el programa de incubación en IQLABS, valorado en \$1.200,00 dólares y entregado por CONQUITO. El programa tiene una duración máxima de 24 semanas, que incluye seguimiento y asesoría personalizada, así como espacios de coworking y networking. El programa se divide en 3 fases que buscan aportar en la identificación de mercado, mejora de la propuesta de valor, el desarrollo de marca, apoyar en planes para salir a mercado, así como apoyar en el relacionamiento con potenciales inversionistas.
- Oportunidad de acompañamiento, seguimiento, asesorías y mentorías a los proyectos ganadores mediante las redes de contacto dentro y fuera de los organizadores de la convocatoria.
- Acompañamiento del Instituto Nacional de Investigaciones Agropecuarias para la prueba de los prototipos en el sector socio productivo.
- Acceso a la línea de crédito Impulso Cultura con BanEcuador para capital de trabajo y activos fijos, a través del Ministerio de Cultura y Patrimonio.
- Acceso a los módulos de educación financiera con BanEcuador, a través del Ministerio de Cultura y Patrimonio.
- Presentación de los proyectos ganadores ante potenciales inversionistas.

4. Cronograma de actividades. *

Fecha	Actividades
19 de agosto al 1 de octubre de 2019	Fase 1: Postulación e Inscripción de proyectos
2 de octubre al 14 de octubre de 2019	Fase 2: Preselección de proyectos
15 de octubre al 29 de octubre de 2019	Fase 3: Selección de proyectos
7 y 8 de noviembre de 2019	Fase 4: Formación competencias empresariales
16 de noviembre de 2019	Fase 5: Presentación finalistas y selección de proyectos ganadores

*Las fechas y actividades del cronograma podrán ser modificadas según considere pertinente el comité organizador. Se informará por medios digitales, en caso de existir modificación en las fechas y actividades planteadas dentro de las bases de este concurso.

5. Confidencialidad y propiedad intelectual de los proyectos participantes en el concurso.

Los organizadores y las empresas auspiciantes se obligan a guardar completa reserva y confidencialidad de la información proporcionada por los participantes y generada durante el evento, para lo cual las empresas auspiciantes firmarán una carta o acuerdo de compromiso. La difusión de la misma solo podrá realizarse previa autorización de los participantes.

La propiedad intelectual de la información (derechos de autor) así como de los prototipos o producto mínimo viable: productos, servicios o procesos (patentes, diseños industriales, obtenciones vegetales u otros) será de sus creadores, de acuerdo con lo que dispone la normativa nacional vigente y los acuerdos internacionales de los cuales Ecuador es signatario.

C) ACREDITACIÓN

Los proyectos seleccionados, se deberán acreditar acorde a lo que determina el artículo 19 del reglamento de INCENTIVOS FINANCIEROS, TRIBUTARIOS Y ADMINISTRATIVOS A LA INNOVACIÓN SOCIAL, Nro. SENESCYT-2018-024, emitido por la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.

D) ASIGNACIÓN DE RECURSOS

La asignación de recursos a los proyectos seleccionados se realizará a través de los formatos y procedimientos establecidos por la Coordinación General del HUB UIO. Los proyectos seleccionados deberán incluir todos los formatos, presupuestos, cronogramas y demás documentación solicitada, a fin de que la asignación de recursos sea aprobada.

1. Gastos admisibles

Los gastos admisibles deberán estar detallados en los formatos establecidos en esta convocatoria, acorde al cronograma de actividades e inversión y serán sujetos de aprobación o negación por parte del HUB UIO. Estos son:

- a) Personal investigación y de apoyo técnico para la ejecución del proyecto. En todos los casos, el personal debe acreditar competencia para la realización del proyecto.
- b) Equipamiento imprescindible requerido para la ejecución del proyecto (bienes de capital).
- c) Capacitación y reentrenamiento de recursos humanos relacionados con las actividades del proyecto.
- d) Adquisición de licencias de tecnología.
- e) Alquiler de maquinaria específica.
- f) Insumos y/o materiales necesarios para la ejecución del proyecto.
- g) Servicios tecnológicos y empresariales asociados al prototipaje de productos.
- h) Actividades de exploración y validación comercial que permitan comprobar la aceptación del producto en el mercado.
- i) Tasas derivadas de las certificaciones de productos ante las entidades reguladoras.
- j) Actividades de difusión y empaquetamiento comercial del producto/s resultante en la ejecución del proyecto tales como: diseño de envase, diseño de marca, fabricación de muestras, etc.
- k) Servicios de mentoría especializada.
- l) Gastos por emisión de garantías requeridas para la suscripción del contrato de inversión para la ejecución del proyecto.
- m) Otros gastos relacionados con la ejecución del proyecto considerados como necesarios en el dictamen técnico – económico.

Nota: Todo gasto admisible deberá considerar el Impuesto al Valor Agregado (IVA).

2. Restricciones en financiamiento - Gastos no admisibles

No serán considerados gastos aceptables dentro del presupuesto del proyecto (formato de cronograma de actividades y financiamiento) los siguientes:

- a) Gastos generales y de administración (no inherentes a la ejecución del proyecto).
- b) Cancelación de deudas, pago de dividendos o recuperaciones de capital.
- c) Transferencias de activos: adquisición de acciones, participaciones en el capital social, otros valores mobiliarios, etc.
- d) Pago de cesantías.
- e) Inversiones en capital de trabajo y bienes de uso, con excepción de los que sean calificados y aprobados por el HUB UIO como imprescindibles para la ejecución del proyecto.
- f) Compras o alquiler de inmuebles.
- g) Contribuciones en especie.
- h) Retiros de socios y pagos de honorarios por asamblea.

- i) Retiro de socios, sueldos, vacaciones y décimos, dividendos.
- j) Las adquisiciones de bienes, servicios o consultorías a empresas en las que los miembros del equipo emprendedor sean socios o accionistas.
- k) Todo otro gasto o inversión innecesarios, calificados como tales por el HUB UIO, para el logro de los resultados previstos en el proyecto.

Corresponde a todo postulante, efectuar los estudios, análisis y/o valoraciones que considere pertinente para presentar la propuesta de inversión en la presente convocatoria, asumiendo todos los gastos y riesgos que ello implique, valores que no serán reembolsados en ningún caso y bajo ningún concepto. Por lo tanto, tampoco se reconocerá gastos derivados de posibles deficiencias en estos estudios, análisis y/o valoraciones.

E) EJECUCIÓN Y CONTROL

El plazo de ejecución de recursos, premios, beneficios, productos y/o servicios deberá ser definido y aprobado de manera conjunta entre los proyectos seleccionados, y no deberá exceder de los 8 meses a partir de la notificación a los proyectos seleccionados.

La ejecución y control de los premios entregados se realizará acorde a los procedimientos establecidos en estas bases y aquellos definidos por la coordinación general del Hub UIO y sus miembros. La ejecución de los recursos, premios, beneficios, servicios y/o productos deberán regir a los planes, formatos y cronogramas de inversión aprobados por el HUB UIO y los proyectos seleccionados.

F) CIERRE

Para el cierre de esta convocatoria, se culminará una vez concluidos los plazos de ejecución aprobados y posterior a una evaluación final por parte de los miembros del HUB UIO, así como todo procedimiento establecido por la Coordinación General del HUB UIO, referentes a la liquidación financiera y técnica de los proyectos.

G) EVALUACIÓN EX POST

Concluida la fase de implementación, se elaborará un informe de evaluación ex post para velar por los resultados que está produciendo el proyecto; por lo que, el postulante acepta entregar a la Coordinación General del HUB UIO toda la información necesaria para evaluar el impacto del proyecto desde el inicio de la ejecución de los planes de trabajo y de inversión y hasta tres años después de finalizada su ejecución.

H) NOTIFICACIONES

A través de la postulación en línea dentro de esta convocatoria, el postulante autoriza expresamente que los actos administrativos sean notificados mediante el correo electrónico asociado a su registro en la plataforma Banco de Ideas y en el formulario de proyecto presentado. Cualquier notificación surtirá efectos a partir de la fecha y hora en el que reciba el correo electrónico informativo.

I) CONSULTAS

Las consultas sobre el proceso de postulación serán recibidas a través del correo electrónico quitohub@gmail.com hasta tres días hábiles antes del término del plazo estipulado en la presente convocatoria para recepción de postulaciones.

J) ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La participación en la presente convocatoria asume la aceptación de las bases descritas en este documento.

K) DISPOSICIONES GENERALES

Los resultados serán inapelables en cualquiera de las etapas de la convocatoria.

En lo no regulado en el presente documento se aplicará lo dispuesto por la Coordinación General del HUB UIO y sus procedimientos y/o formatos, así como el reglamento “*INCENTIVOS FINANCIEROS, TRIBUTARIOS Y ADMINISTRATIVOS A LA INNOVACIÓN SOCIAL*”, Nro. SENESCYT-2018-024, emitido por la Secretaría de Educación Superior Ciencia Tecnología e Innovación.