

BASES DE CONVOCATORIA

RETO CULTURA GYE 2020

“Invirtiendo en creatividad, transformando sociedades”.

1. INTRODUCCIÓN

“Las industrias culturales representan sectores que conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, generalmente protegidos por el derecho de autor. También son denominadas en algunos países “industrias creativas” (creative industries) y conocidas en ámbitos económicos como “industrias de futuro” (sunrise industries) o, en medios tecnológicos como “industrias de contenido” (content industries)” UNESCO (2020).

La cultura es base fundamental para el desarrollo de una sociedad en todas sus esferas. El reconocimiento de la misma y de la diversidad de sus contenidos y formas de expresión se constituye, hoy más que nunca, en un momento en que la pandemia del COVID-19 está perturbando toda la cadena de valor cultural – creación, producción, distribución y acceso – y debilitando considerablemente la condición de los artistas y los profesionales de la cultura, quienes la mayoría de las veces carecen de acceso a los mecanismos convencionales de protección social. El **RETO CULTURA GYE** busca ofrecer un panorama general para mantener entornos de emprendimiento sostenibles, libres y diversos para la creación, la difusión y el acceso a la vida cultural.

La cultura permite la producción de conocimiento, la cohesión social y el desarrollo económico sostenible y competitivo, mediante la generación de industrias y productos basados en la propiedad intelectual. Por esto, se dice que la cultura juega múltiples roles en la competitividad de las naciones y es la fuente de la diferenciación que sustenta la transición de ventajas comparativas a competitivas; el valor agregado que suscita experiencias en una economía de los contenidos y los intangibles. De igual manera, se constituye en la principal fuente de innovación, creatividad y fuerza local.

En este sentido, la Dirección de Cultura del Municipio de Guayaquil considera que apostarle a los emprendimientos culturales, es apostarle a un sector de la economía que se destaca y se diferencia de otros: la cultura en sí misma puede generar un sinnúmero de ganancias sociales; más aún cuando se convierte en el insumo de una empresa. Además, permite el enriquecimiento espiritual y económico; se desarrolla de manera amable con el entorno y la naturaleza, genera cohesión social y permite la participación ciudadana. Por otra parte, convertir activos culturales en activos económicos no requiere de grandes capitales económicos; pero en cambio, sí de un importante capital social que, al ser potenciado y canalizado, pasa a ser motor y columna vertebral del desarrollo sostenible y sustentable de una comunidad. Es decir,

Las industrias culturales tienen una doble función: contribuyen al crecimiento económico de una nación y permiten mejorar la calidad de vida de sus ciudadanos por medio de la oferta y la demanda de bienes y servicios de cultura propia.

El objetivo de RETO CULTURA GYE es estimular el desarrollo de industrias creativas a través de propuestas de la ciudadanía guayaquileña que utilicen la innovación, creatividad y pertinencia dentro del contexto actual, para desarrollar emprendimientos culturales factibles y sostenibles y que se conviertan en una forma de generación de empleo para artistas que se han visto afectados por la pandemia.

2. CAMPOS DE ACCIÓN DEL EMPRENDIMIENTO CULTURAL

Pueden participar todos los proyectos culturales con base creativa que generen impacto social positivo y que demuestren su viabilidad técnica. Para iniciar el reto, las propuestas pueden estar en fase de idea o prototipo. Las propuestas seleccionadas tendrán que ser desarrolladas hasta convertirse en un emprendimiento ejecutable.

Las propuestas abordan el desarrollo de industrias creativas cuyas nociones involucran el uso de la tecnología y los nuevos espacios para el desarrollo de las mismas. Las temáticas en las que se pueden enmarcar las postulaciones se agrupan en 2 desafíos:

DESAFÍO 1: EMPRENDIMIENTOS CULTURALES CON BASE EN LA TECNOLOGÍA

DESAFÍO 2: NUEVOS ESPACIOS PARA LA CULTURA A PARTIR DE LA PANDEMIA

Desafío 1: Emprendimientos culturales con base en la tecnología:

El desarrollo es un proceso recíproco que involucra la tecnología y ésta, al mismo tiempo, envuelve a la cultura, a la sociedad, y al individuo, generando una transformación social de enriquecimiento para todas las partes.

Los cambios tecnológicos están encaminados al uso de recursos hipermediáticos, como internet y otras tecnologías móviles, las mismas que posibilitan mayor movilidad y portabilidad, y traen como resultado nuevos escenarios para difusión y consumo cultural.

Este reto invita a la creación de emprendimientos que involucren la práctica artística con base en el uso de la tecnología en: producción, circulación de contenidos u obras artísticas. Es decir, los participantes podrán presentar proyectos de modelos empresariales que promuevan la creatividad artística, que estén estrechamente relacionados con las artes plásticas, la música, el cine, la danza, el teatro, entre otras actividades, utilizando los recursos hipermediáticos como plataforma de acción y difusión.

Desafío 2: Nuevos espacios para la cultura a partir de la pandemia:

La pandemia ha restringido el uso y apropiación de los espacios para el desarrollo cultural, en este sentido se debe reconfigurar la forma como éstos se han estado usando para que logren nuevamente ser una herramienta efectiva para la relación cultura-sujeto colectivo.

Los interesados deberán presentar propuestas de emprendimientos culturales que identifiquen lugares en la urbe que puedan ser potencialmente dedicados al arte y a la cultura. Se priorizará la reinención de los espacios públicos/privados y selección de espacios no convencionales para la cultura, transformación de la audiencia hacia la virtualidad, generación de experiencias en afros pequeños y no masivos.

Con la identificación de los espacios, se deberá incluir dos elementos en la propuesta:

- Descripción del espacio y la justificación sobre su potencialidad técnica y de mercado para convertirse en lugar expositivo artístico/cultural, y
- Una propuesta preliminar de intervención sobre el uso del espacio (con identificación inicial de actores y actividades).

3. PROCESO



4. INSCRIPCIÓN

¿Cuáles son los requisitos?

- Todos los participantes deben ser mayores de 18 años.
- Inscribirse de manera individual, o en equipos de hasta 5 integrantes.
- La convocatoria abierta está dirigida al público en general que quieran proponer y desarrollar su emprendimiento cultural.
- Se debe llenar un solo formulario por persona o por equipo (de ser el caso de participación grupal). El equipo designará a un líder como responsable, quien garantizará la comunicación permanente entre los organizadores del reto y los participantes.
- Los participantes presentarán una propuesta en uno de los desafíos, pudiéndose postular a uno solo de ellos por persona o por equipo.
- Aceptar expresamente los términos y condiciones del concurso, así como las políticas de derecho de autor y propiedad intelectual, y código de conducta estipulados en el presente documento.
- Querer participar, colaborar y compartir sus conocimientos desarrollando una solución innovadora para la problemática planteada en una de las categorías.
- No podrán participar en el **RETO CULTURA GYE**, las personas naturales o jurídicas que se encuentren en las siguientes situaciones:
 - Vinculadas a las instituciones organizadoras del evento.
 - Ser cónyuge, ascendiente, descendiente hasta el cuarto grado de consanguinidad y/o segundo de afinidad de las personas señaladas en el punto anterior.
- La propuesta no puede tener contenido que infrinja derechos de terceros.
- La propuesta presentada no debe haber sido premiada en ningún evento previo, nacional o internacional.

¿Cuáles son los pasos?

Inscribirte con tu emprendimiento cultural es muy sencillo, solo debes completar los siguientes pasos:

- Ingresa a www.epico.gob.ec

- Llena el formulario de inscripción que incluye:
 - Datos personales del líder y de los miembros del equipo (de ser el caso).
 - Agrega un link en el que se muestre la propuesta y el estado en la que se encuentra, puedes colocar: trabajos previos, demos o cualquier otro elemento que permita a un jurado tomar la decisión con respecto a la calidad de tu emprendimiento.
 - Adjunta un borrador de cronograma de ejecución.
 - Especifica el DESAFÍO en que te estás inscribiendo y contesta las siguientes interrogantes:
 - ¿Cuál es el problema que vas a resolver?
 - ¿Por qué tu emprendimiento debería ser elegido?
 - ¿Cuál es el componente artístico o cultural de tu emprendimiento?
 - ¿En qué utilizarías el premio de ser uno de los ganadores?
- Se sugiere, acompañar las propuestas con imágenes, bocetos o ideas visuales (un máximo de 5, con un tamaño máximo de 10mb por adjunto).

Una vez enviado el formulario, recibirás una notificación vía correo electrónico, confirmando que has completado el registro y entrarás al proceso de preselección.

Las ideas semifinalistas seleccionadas serán notificadas a través de correo electrónico, dentro del lapso estipulado en estas bases.

5. ETAPAS Y FECHAS

*Lanzamiento del desafío – **Martes 27 de Octubre de 2020.***

*Apertura de inscripciones – **Martes 27 de Octubre de 2020.***

*Cierre de inscripciones – **20 de Noviembre de 2020.***

Fecha límite para inscribirte, se cerrará el sistema a las **23:59** ((hora de Guayaquil, Ecuador) del **20 de noviembre de 2020.**

*Notificación a semifinalistas – **25 de Noviembre de 2020.***

Luego de llevar a cabo un proceso de selección por parte del jurado, se invitará a los semifinalistas a participar en el Bootcamp para pulir el modelo de negocio. En la

invitación te brindaremos más instrucciones e información para que tú o tu equipo lleguen preparados a ese proceso de mentoría.

Taller 1 – 28 de Noviembre de 2020 8 Horas.

- ✓ Modelo de negocio.
- ✓ Análisis financiero (matriz de gastos del premio).
- ✓ Sostenibilidad emprendedora.
- ✓ Presentación de proyecto.

Taller 2 – 9 de Diciembre de 2020 8 Horas.

- ✓ Comunicación.
- ✓ Impacto del proyecto.
- ✓ Presentación de pitch.

Premiación – 18 de Diciembre de 2020.

Este evento marcará el cierre y premiación del reto, contará con panelistas y speakers de alto nivel quienes abordarán temas relacionados a la cultura y al emprendimiento de Guayaquil.

6. ETAPAS DEL CONCURSO

El **RETO CULTURA GYE** se desarrollará en 3 etapas:

1. En la primera etapa, los participantes (individual o en equipo) enviarán sus propuestas de acuerdo al reto elegido. En esta fase se seleccionarán, a partir de los requisitos establecidos en el formulario de inscripción, a las 50 propuestas de emprendimiento cultural que cumplan con el mayor puntaje en los criterios de selección, quienes serán invitados al Bootcamp para potencializar sus propuestas
2. La segunda etapa consiste en seleccionar, a las 30 propuestas de emprendimiento cultural que cumplan con mayor puntaje en los criterios de selección, para ello deberán presentar sus propuestas desarrolladas de acuerdo con el formato establecido.
3. La tercera etapa contempla jornadas de mentorías para que logren mejorar sus proyectos. Deberán enviar y presentar sus propuestas finales con las sugerencias y mejoras realizadas. En esta etapa se seleccionarán de acuerdo a los criterios de selección a los 15 emprendimientos culturales ganadores.

7. SOLUCIÓN ESPERADA

Las propuestas finalistas del RETO CULTURA GYE deberán entregar sus propuestas de acuerdo con el reto seleccionado, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- La solución debe demostrar que es: pertinente (resuelve el problema planteado), innovadora (localmente, nacional o internacional) y es viable (tomando en cuenta los recursos actuales existentes).
- El prototipo puede ser ideado o simulado.
- Las propuestas ganadoras del desafío podrán ser presentadas en una exposición, luego del proceso de mentorías, por lo que autorizan la publicación de las mismas al Municipio de Guayaquil y ÉPICO.
- Las propuestas ganadoras deberán demostrar a la Dirección de Cultura, en un lapso de hasta 90 días de la entrega del premio, un informe que evidencie la implementación de su emprendimiento.

8. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE PARTICIPANTES Y GANADORES

a. Selección de participantes (I Etapa)

Se preseleccionarán a todas las propuestas que hayan cumplido con los requisitos establecidos en el formulario de inscripción. Luego de ello, se seleccionarán las 50 propuestas de emprendimiento cultural que cumplan con el mayor puntaje de acuerdo los criterios de selección. La Dirección de Cultura y ÉPICO organizarán talleres complementarios que contribuirán en el desarrollo de dicha propuesta. Para este efecto se evaluará el cumplimiento de los siguientes criterios:

Criterios Generales	Puntaje
Innovación: La propuesta presentada es novedosa y no ha sido implementada anteriormente.	%30
Creatividad: Existe un componente artístico que denota originalidad en el planteamiento de la propuesta	%30
Pertinencia: Responde a una necesidad real de la ciudad y se justifica su implementación.	%20
Factibilidad: La propuesta tiene relación con el reto en el que está participando y propone una solución lógica y realizable.	%20

b. Selección de finalistas (II Etapa)

Del total de los 50 emprendimientos culturales previamente descritos, se seleccionarán a los 30 finalistas luego de una presentación pública. Para este efecto se evaluará el cumplimiento de los siguientes criterios:

Criterios Generales	Puntaje
Innovación: La propuesta presentada es novedosa y no ha sido implementada anteriormente.	%15
Creatividad: Existe un componente artístico que denota originalidad en el planteamiento de la propuesta	%15
Pertinencia: Responde a una necesidad real de la ciudad y se justifica su implementación.	%20
Factibilidad: La propuesta tiene relación con el reto en el que está participando y propone una solución lógica y realizable.	%20
Presentación formal: Fluidez, claridad y conocimiento en la exposición de la propuesta.	%30

c. Selección de ganadores (III Etapa)

Una vez seleccionados los 30 finalistas, estos desarrollarán su propuesta final. De estas propuestas se seleccionarán, luego de una presentación pública, a los 15 ganadores. Para este efecto se evaluará el cumplimiento de los siguientes criterios:

Criterios Generales	Puntaje
Innovación: La propuesta presentada es novedosa y no ha sido implementada anteriormente.	%15
Creatividad: Existe un componente artístico que denota originalidad en el planteamiento de la propuesta	%15
Pertinencia: Responde a una necesidad real de la ciudad y se justifica su implementación.	%15
Factibilidad: La propuesta tiene relación con el reto en el que está participando y propone una solución lógica y realizable	%15
Presentación formal: Fluidez, claridad y conocimiento en la exposición de la propuesta; así como calidad técnica.	%20
Organización: La exposición demuestra una mejora durante el proceso de mentoría y aplicación de las herramientas entregadas por los asesores y jurados.	%20

9. CONFORMACIÓN DEL COMITÉ TÉCNICO

a. Para selección de los participantes (I Etapa).

Todos los participantes que cumplan con los criterios definidos en el **formulario de inscripción** serán preseleccionados para postular a uno de los 50 emprendimientos culturales que continuarán a la II Etapa del Reto Cultura GYE. Este proceso será validado por parte de los organizadores del evento.

b. Para selección de los finalistas (II Etapa).

El proceso de selección de los finalistas será realizado por un comité técnico **para cada uno de los desafíos del RETO CULTURA GYE**, el mismo que estará compuesto por 3 representantes de ÉPICO y 3 representantes de la Dirección de Cultura, entre los que constarán: expertos e investigadores en arte y gestores culturales, consultores en sostenibilidad, desarrollo social, comunicación, emprendimiento, entre otros especialistas.

c. Para selección de ganadores (III Etapa).

Entre los finalistas, se realizará un proceso de evaluación a cargo de un comité técnico **para cada uno de los desafíos del RETO CULTURA GYE**, el mismo que estará compuesto por 3 representantes de ÉPICO y 3 representantes de la Dirección de Cultura entre los que constarán: expertos e investigadores en arte y gestores culturales, consultores en sostenibilidad, desarrollo social, comunicación, emprendimiento, entre otros especialistas.

10. PREMIOS

Se otorgará el valor de US\$3000,00 (Tres mil dólares) a cada uno de los 15 emprendimientos culturales que resulten ganadores, posterior al proceso de selección antes referido.

11. PROPIEDAD INTELECTUAL

Los postulantes deberán tener en cuenta los siguientes criterios de propiedad intelectual:

- ÉPICO y La Dirección de Cultura de la M.I. Municipalidad de Guayaquil, no permitirán actividades infractoras de los derechos de autor ni violación de ningún otro derecho de propiedad intelectual, por lo que se reservan el derecho de eliminar y descalificar cualquier presentación que consideren está en violación de los derechos de autor de terceros u otros derechos de propiedad intelectual.
- Los participantes en el RETO CULTURA GYE conservarán la propiedad exclusiva de su obra original.
- Los participantes acuerdan específicamente dar a ÉPICO y La Dirección de Cultura permiso para utilizar todo el contenido presentado para juzgar el concurso.
- Los finalistas y ganadores conceden a ÉPICO y La Dirección de Cultura licencia no exclusiva, libre de regalías para usar, reproducir y distribuir con fines de comunicación y divulgación de las actividades y operaciones.
- En caso de presentarse reclamos por infringir derechos de propiedad intelectual, u otros derechos de propiedad de terceros, la responsabilidad será estrictamente de los participantes, librando de toda responsabilidad a los organizadores del Reto Cultura GYE.
- En caso de utilización de imágenes de archivo, los participantes deberán contar con la respectiva autorización de uso, haciendo referencia a los derechos de autor.
- En general, en lo concerniente a propiedad intelectual, el Reto Cultura GYE se atiene a lo que dispone el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

12. CÓDIGO DE CONDUCTA

Al registrarse y participar en el Reto Cultura GYE, los participantes aceptan cumplir con todas instrucciones y restricciones proporcionadas por los organizadores del evento durante la socialización y desarrollo del concurso.

13. ACEPTACIÓN DE CONDICIONES

Al postular en el Reto Cultura GYE, los participantes declaran que aceptan las condiciones y cumplen con los requisitos recogidos en el presente documento.

14. PLAZO

Se recibirán inscripciones en línea desde el 27 de octubre de 2020 hasta el 20 de noviembre de 2020 a las 23h59 (hora de Guayaquil, Ecuador). Los envíos fuera de tiempo no serán tomados en cuenta para el proceso de selección.