

Guía rápida de campo Emprendetón Mérida 2026

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

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://guiadecampo.emprendeton.global/>

Manual del Participante

De la incertidumbre a una iniciativa capaz de crear valor.

Reglamento

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

Guía Operativa para Jueces

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

Guía rápida de campo

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

Rúbrica de Evaluación

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

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

1. Cómo usarla	4	9. Evidencia	7
2. Fórmula de trabajo	4	10. Equipo y decisiones	8
3. Si no sabes qué hacer	4	11. Mercado y adopción	8
4. Ideatón	5	12. Producto y madurez	9
5. Refinamiento 1	5	13. IA, datos y terceros	9
6. Hackatón	6	14. Presentar y demostrar	10
7. Refinamiento 2	6	15. Qué miran los jueces	10
8. Buildatón	7	16. Checklist final	11

1. Cómo usarla

No la leas como un libro. Úsala cuando necesites decidir qué hacer a continuación.

Estoy perdido

Ve a Si no sabes qué hacer.

Estoy en una fase

Ve directamente a Ideatón, Refinamiento, Hackatón o Buildatón.

Necesito validar

Ve a Evidencia y Mercado.

Voy a presentar

Ve a Presentar y demostrar + Qué miran los jueces.

Aprender → conectar → producir → competir.

2. Fórmula de trabajo

1. ¿Qué creemos?
2. ¿Qué no sabemos?
3. ¿Qué sería costoso si fuera falso?
4. ¿Cómo podemos comprobarlo?
5. ¿Qué señal cambiaría nuestra decisión?
6. ¿Qué hacemos después?

El recorrido completo puede leerse como:

Entorno → Observación → Hallazgo → Problema/Oportunidad → Supuesto → Hipótesis → Experimento
→ Señal → Evidencia → Aprendizaje → Decisión → Solución / nueva hipótesis

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

3. Si no sabes qué hacer

1. **Identifica la incertidumbre más peligrosa.** ¿Qué supuesto, si resulta falso, hace perder más trabajo?
2. **Prioriza impacto × facilidad de prueba.** Alto impacto y prueba fácil va primero.
3. **Diseña una prueba pequeña.** Busca información, no perfección.
4. **Define antes qué resultado cambia tu decisión.**
5. **Ejecuta, registra y decide.** No acumules datos sin consecuencia.

Regla práctica: no construyas durante dos días algo que podrías invalidar con una conversación, una prueba o una observación en dos horas.

4. Ideatón

Pregunta central: ¿Vale la pena avanzar con esto y qué sabemos realmente?

Tu misión

Comprender el problema u oportunidad antes de enamorarte de una solución.

DEBES

- definir actores relevantes;
- distinguir hechos, supuestos e hipótesis;
- reunir evidencia suficiente para defender la importancia del problema;
- proponer una dirección de solución coherente;
- mostrar qué aprendiste respecto del punto de partida.

TE RECOMENDAMOS

- observar comportamiento, no solo preguntar opiniones;
- comparar alternativas actuales, incluida la inacción;
- formular 2–4 hipótesis de alto impacto;
- evitar desarrollar demasiado pronto.

Salida mínima razonable: problema/oportunidad defendible + actor claro + evidencia + hipótesis prioritarias + dirección de solución.

5. Refinamiento 1

No tiene puntuación independiente. Su valor está en mejorar lo que llegará a la Hackatón.

Usa este periodo para

- contrastar los supuestos más peligrosos;
- descartar o reformular lo que no resiste evidencia;
- ordenar backlog y responsables;
- definir qué flujo crítico debe funcionar en la Hackatón;
- cerrar brechas del equipo o buscar mentoría.

Cambiar por evidencia es evolución. Mantenerse por evidencia también.

6. Hackatón

Pregunta central: ¿Podemos convertir lo aprendido en algo que funcione y pueda demostrarse?

Tu misión

Transformar decisiones en un resultado verificable. Prioriza el flujo crítico.

DEBES

- construir o integrar aquello que permita probar la propuesta;
- distinguir claramente lo funcional, manual y simulado;
- probar componentes críticos;
- mostrar evidencia que conecte ejecución con valor;
- explicar limitaciones sin maquillarlas.

Evita

- construir funcionalidades periféricas;
- ocultar simulaciones;
- confundir muchas líneas de código con progreso;
- hacer una demo imposible de verificar.

Funcional no significa terminado: significa que una parte crítica realmente funciona y puede observarse, reproducirse o verificarse.

7. Refinamiento 2

Convierte el resultado de la Hackatón en una iniciativa con razones para continuar.

Enfócate en

- usuarios, clientes, pagadores y decisores;
- adopción y canales;
- costos, recursos y dependencias;
- riesgos técnicos, operativos, legales y comerciales;
- pruebas de compromiso más fuertes;
- qué debe ser cierto para llegar a uso real.

Pregunta de control: si mañana tuvieras que operar esto con usuarios reales, ¿qué te impediría hacerlo?

8. Buildatón

Pregunta central: ¿Existe una razón defendible para que esta iniciativa continúe después del Emprendetón?

Tu misión

Demostrar valor, evidencia y viabilidad suficiente para justificar continuidad.

DEBES

- mostrar el estado real del producto o servicio;
- defender quién obtiene valor y por qué;
- explicar cómo puede adoptarse, operarse y sostenerse;
- mostrar evolución desde la Ideatón;
- reconocer riesgos críticos y próximo movimiento.

No necesitas fingir “empresa terminada”. Necesitas demostrar que existe un camino razonable hacia una operación real.

9. Evidencia

Una señal se convierte en evidencia cuando es relevante para la afirmación y puede sostener una decisión.

Señal	Qué puede indicar
Opinión	Percepción inicial.
Intención declarada	Interés verbal, no comportamiento.
Comportamiento observado	Lo que alguien realmente hace.
Acción verificable	Prueba, registro, uso o respuesta concreta.
Compromiso	Tiempo, reputación, acceso, recurso o esfuerzo puesto en juego.
Transacción / resultado real	Señal fuerte cuando la hipótesis exige adopción o valor económico.

Integridad: toda evidencia debe representar de buena fe aquello que afirmas que representa. No selecciones, edites u ocultes material de forma que cambie sustancialmente su significado.

10. Equipo y decisiones

Unidad mínima de trabajo

Objetivo → Resultado esperado → Criterio de finalización → Responsable

Para cada resultado importante, define un responsable único. Puede haber muchos colaboradores, pero una sola persona debe saber que responde por el cierre.

Cuando haya desacuerdo

1. Define la decisión concreta.
2. Expón criterios.
3. Busca evidencia.
4. Decide.
5. Registra por qué.
6. Reabre solo si aparece información nueva.

Consenso preferido; parálisis no.

Scope

Imprescindible

Sin esto la prueba no sirve.

Importante

Mejora significativamente el resultado.

Deseable

Aporta, pero puede esperar.

Fuera de alcance

No lo hagas ahora.

11. Mercado y adopción

No trates como sinónimos:

Usuario ≠ Cliente ≠ Pagador ≠ Beneficiario ≠ Decisor ≠ Bloqueador

Define quién cumple cada función en tu iniciativa.

Competencia

Incluye competidores directos, alternativas indirectas, sustitutos, solución actual e inacción.

La inacción también compite.

Adopción

Interés → Intención → Prueba → Uso → Repetición → Compromiso → Pago

No presentes “lo usaría” como si significara “pagó” o “volvió a usarlo”.

Mercado

Empieza desde abajo: problema → población afectada → segmento relevante → mercado alcanzable → adopción plausible. TAM/SAM/SOM es opcional.

12. Producto y madurez

Idea → PoC → Prototipo → MVP → Producción

PoC	¿Puede funcionar? Prueba factibilidad fundamental.
Prototipo	Hace visibles decisiones razonadas sobre funcionamiento e interacción.
MVP	Suficientemente funcional y maduro para estar próximo a uso real.
Producción	Opera bajo condiciones reales.

Más madurez no significa automáticamente mejor puntuación. Avanza cuando el siguiente nivel reduce una incertidumbre relevante o mejora valor, evidencia o viabilidad.

13. IA, datos y terceros

IA

- puedes usarla libremente como herramienta;
- sigues siendo responsable del resultado;
- “la IA lo dijo” no es evidencia;
- si su uso es significativo, explica para qué la usaste y cómo verificaste.

Código y herramientas externas

Puedes usar código abierto, APIs, frameworks, datasets, modelos, plantillas, servicios y hardware respetando licencias y derechos.

Datos y seguridad

- minimiza datos personales;
- no expongas credenciales o secretos;
- que un dato sea público no significa que sea irrestrictamente reutilizable;
- si existe una incertidumbre legal, ética, de seguridad o derechos de terceros significativa, escálala antes de seguir.

14. Presentar y demostrar

Una buena presentación hace visible el trabajo. No intenta reemplazarlo.

Estructura recomendada

1. **Contexto:** qué problema u oportunidad existe.
2. **Evidencia:** qué aprendiste y cómo lo sabes.
3. **Decisión:** qué elegiste hacer y por qué.
4. **Demostración:** qué funciona realmente.
5. **Valor:** para quién importa.
6. **Evolución:** qué cambió durante el recorrido.
7. **Próximo movimiento:** qué falta comprobar o ejecutar.

Declara simulaciones. Una simulación transparente puede ser válida. Una simulación presentada como realidad destruye confianza.

15. Qué miran los jueces

Pertinencia ¿Importa lo que estás abordando?

Evidencia ¿Puedes demostrar tus afirmaciones?

Valor ¿Hay una razón real para adoptarlo?

Ejecución ¿Convertiste decisiones en algo verificable?

Evolución ¿Aprendiste y cambiaste decisiones?

Viabilidad ¿Puede continuar en el mundo real?

Fase	Prioridad	Pregunta
Ideatón	Pertinencia + Evidencia + Valor	¿Vale la pena avanzar?
Hackatón	Ejecución + Evidencia + Valor	¿Funciona y puede demostrarse?
Buildatón	Viabilidad + Valor + Evidencia	¿Tiene razones para continuar?

No se evalúa cuánto prometes. Se evalúa qué puedes demostrar, qué aprendiste, qué decidiste y qué convertiste en realidad.

16. Checklist final

- ✓ ¿Podemos explicar el problema en una frase concreta?
- ✓ ¿Sabemos quién es el actor principal y quién decide/paga?
- ✓ ¿Separamos hechos, supuestos e hipótesis?
- ✓ ¿Nuestra evidencia realmente responde a las afirmaciones?
- ✓ ¿Mostramos qué cambió por lo aprendido?
- ✓ ¿El flujo crítico funciona o declaramos claramente qué es simulado?
- ✓ ¿Podemos demostrar valor sin depender de una promesa futura?
- ✓ ¿Reconocemos las limitaciones y riesgos importantes?
- ✓ ¿Distinguimos trabajo previo, herramientas de terceros y trabajo realizado aquí?
- ✓ ¿Cada afirmación importante puede defenderse ante una pregunta?
- ✓ ¿Sabemos cuál es el próximo movimiento después de esta fase?

¿Qué afirmamos?

¿Qué podemos demostrar?

¿Qué aprendimos?

¿Qué decidimos?

¿Qué hacemos ahora?

Emprendetón Mérida 2026

Guía rápida de campo · Versión 1.0 · Septiembre de 2026

Versión web de referencia: <https://guiadecampo.emprendeton.global/>