



Valle del Cauca Agrifoodtech Challenge

**Convocatoria para la identificación de
solucionadores que respondan a retos de
innovación en la industria alimentaria y agrícola**

Agrifoodtech Challenge
Valle del Cauca

Ejecuta:



**EATABLE
ADVENTURES**

Tabla de contenido

1. Presentación	4
2. Objetivo	4
3. Dirigido a	4
4. Retos de innovación	5
4.1 Temática 1. Reducción y Aprovechamiento de Desperdicios Alimentarios	5
4.1.1 Retos de innovación de la temática 1.....	6
4.2 Temática 2. Agricultura Regenerativa y Sostenible.....	6
4.2.1 Retos de innovación de la temática 2.....	6
4.3 Temática 3. Desarrollo de Alimentos Funcionales y Nutraceuticos	6
4.3.1 Retos de innovación de la temática 3.....	7
5. Beneficios que recibirán los <i>solvers</i>	7
6. Etapas de participación de los <i>solvers</i>	8
6.1 Etapa 1. Inscripción de <i>solvers</i>	8
6.2 Etapa 2. Capacitación y sensibilización a <i>solvers</i> seleccionados.....	8
6.3 Etapa 3. Registro de soluciones en la plataforma Fusióni360	8
6.4 Etapa 4. Evaluación y selección de soluciones presentadas por los <i>solvers</i>	10
6.5 Etapa 5. Demo Day.....	11
7. Criterios de evaluación y selección de los 15 <i>solvers</i> que ingresarán a la etapa 2. Capacitación y sensibilización	11
8. Criterios de evaluación y selección de las propuestas presentadas por <i>solvers</i> en la etapa 4	12
9. Cronograma	14
10. Propiedad Intelectual	15
10.1 Propiedad Intelectual Preexistente	15

10.2	Desarrollo Independiente.....	15
10.3	Protección de Ideas y Confidencialidad	15
10.4	No Exclusividad y Plagio	16
11.	Autorización de datos personales	16
12.	Términos y Condiciones	17
13.	Anexos	17
14.	Contacto	17

1. Presentación

El *Agrifoodtech Challenge* es una iniciativa de la Gobernación del Valle del Cauca y NIDO, diseñada para fortalecer, dinamizar y acelerar el ecosistema emprendedor de alto impacto y base tecnológica en la región. *Agrifoodtech Challenge* busca resolver desafíos específicos en los sectores de la agroindustria y la alimentación mediante la implementación de innovación abierta, convocando a empresas líderes, startups, Instituciones de Educación Superior, centros de investigación y Micro, Pequeñas y Medianas empresas (MiPyMES) con soluciones innovadoras.

Esta iniciativa es ejecutada por Reddi Colombia, Agencia de Desarrollo Tecnológico y de Innovación, con el respaldo de Eatable Adventures, la aceleradora de negocios y fondo de inversión en *agrifoodtech* líder a nivel mundial.

2. Objetivo

Conectar al ecosistema de Ciencia, Tecnología e Innovación (CTeI) para promover soluciones que aborden retos clave de la industria alimentaria y agrícola, impulsando el avance tecnológico y generando un impacto ambiental positivo.

3. Dirigido a

Solucionadores (*Solvers*) del Valle del Cauca o de Colombia, siempre y cuando operen en el departamento del Valle del Cauca, con capacidades para abordar los retos clave de innovación en la industria alimentaria y agrícola. Los *solvers* deben ser alguno de los siguientes:

- **Startups:** Empresas emergentes con soluciones disruptivas y potencial de crecimiento.
- **Instituciones de Educación Superior (IES):** Universidades, institutos técnicos, tecnológicos, academias, y escuelas especializadas, y otras instituciones autorizadas para otorgar títulos de nivel superior.

- **Centros o Institutos de Investigación:** Organizaciones públicas, privadas o mixtas dedicadas a la generación de conocimiento fundamental para el país mediante proyectos de investigación científica básica y/o aplicada en líneas de investigación específicas¹.
- **Centros de Desarrollo Tecnológico:** Organizaciones públicas o privadas, dedicadas al desarrollo de proyectos de investigación aplicada, el desarrollo de tecnología propia y actividades de transferencia que responden a necesidades y/o oportunidades de desarrollo social y económico del país, sus regiones y/o ciudades².
- **MiPyMEs:** Micro, Pequeñas y Medianas empresas.

4. Retos de innovación

Las soluciones propuestas por los *solvers* deben enfocarse en abordar uno de los siguientes retos de innovación, alineados con las tres (3) temáticas definidas:

4.1 Temática 1. Reducción y Aprovechamiento de Desperdicios Alimentarios

Soluciones que aborden la reducción del desperdicio de alimentos en todas las etapas de la cadena de suministro. Desde tecnologías o prácticas que maximicen la reutilización de productos alimenticios, fomentando la sostenibilidad y eficiencia en el uso de los recursos; así como soluciones que prolonguen la vida útil de los productos.

¹ Minciencias. Reconocimiento de Actores – Centros / Institutos de Investigación. Disponible en: [Centros / Institutos de Investigación | Minciencias](#). 2024

² Minciencias. Reconocimiento de Actores – Centros / Institutos de Investigación. Disponible en: [Centros de Desarrollo Tecnológico | Minciencias](#). 2024

4.1.1 Retos de innovación de la temática 1

1. **K-listo:** Revalorización sencilla y progresiva de más del 50% de las materias primas (productos vegetales) que se depositan actualmente como residuos orgánicos, con nuevas aplicaciones como por ejemplo alimentos para animales o nuevos empaques.
2. **Haceb:** Modelos de negocio basados en soluciones tecnológicas que permitan reducir los residuos de los hogares colombianos y monetizar a su vez los datos de dichos hogares, impactando en la mejora de la experiencia del usuario final.

4.2 Temática 2. Agricultura Regenerativa y Sostenible

Desarrollo de prácticas agrícolas que restauren la salud del suelo, promuevan la biodiversidad, contribuyan a una agricultura más resiliente y sostenible, y sean aplicables a diferentes tipos de cultivos y condiciones ambientales.

4.2.1 Retos de innovación de la temática 2

1. **Ingenio Pichichí:** Crear un sistema de compostaje eficiente, ajustado a las necesidades de cada área, usando cachaza, cenizas y otros residuos orgánicos. El objetivo es mejorar la productividad de la caña de azúcar orgánica, hacer el proceso agrícola más sostenible y reducir el uso de productos químicos, asegurando una fertilización balanceada y efectiva.

4.3 Temática 3. Desarrollo de Alimentos Funcionales y Nutracéuticos

Innovaciones orientadas a desarrollar alimentos que ofrezcan beneficios adicionales para la salud, como la prevención de enfermedades y la mejora del bienestar general. Estas innovaciones pueden abarcar los ingredientes, la formulación y los procesos de producción del producto.

4.3.1 Retos de innovación de la temática 3

1. **Blanquita:** Desarrollar un alimento funcional, indulgente y asequible, elaborado a partir del salvado de arroz, que no solo le brinde un valor agregado, sino que también ofrezca beneficios nutricionales significativos y se ajuste a las necesidades del consumidor moderno.
2. **Ingredientes y Productos Funcionales (IPF):** Aplicación de edulcorantes naturales (Tagatosa) en productos alimenticios funcionales con efectos prebióticos, particularmente en el sector de panadería y galletería. Esto debe ocurrir sin modificar las propiedades sensoriales del producto.

5. Beneficios que recibirán los solvers

Los solvers seleccionados tendrán acceso a:

- Formación internacional en desarrollo de soluciones para los retos.
- Mentoría especializada por parte de expertos de Eatable Adventures y Reddi Colombia.
- *Networking* con líderes industriales y académicos.
- Validación técnica o comercial de la solución propuesta con corporativos.
- Visibilidad internacional y oportunidades de conexión para escalar sus soluciones.
- Posible implementación de las soluciones en proyectos piloto con el apoyo de la Gobernación del Valle del Cauca y aliados estratégicos.
- Al menos dos (2) solvers por reto tendrán el acompañamiento en desarrollo de pitch para presentar a corporativos.

6. Etapas de participación de los solvers

Las etapas de participación y selección de los solvers permitirán identificar y elegir propuestas que aborden de manera innovadora, sostenible y escalable los tres (3) retos clave en la industria alimentaria y agrícola planteados en el *Agrifoodtech Challenge*.

A continuación, se describen las cinco (5) etapas por las que avanzarán los solvers.

6.1 Etapa 1. Inscripción de solvers

Los solvers interesados deberán realizar su inscripción a través del siguiente formulario: [Formulario Solvers \(Solucionadores\) Agrifoodtech Challenge \(google.com\)](#)

Cada registro corresponde a una solución propuesta. Si se desea postular más de una solución, deberá completarse un formulario por cada una.

6.2 Etapa 2. Capacitación y sensibilización a solvers seleccionados

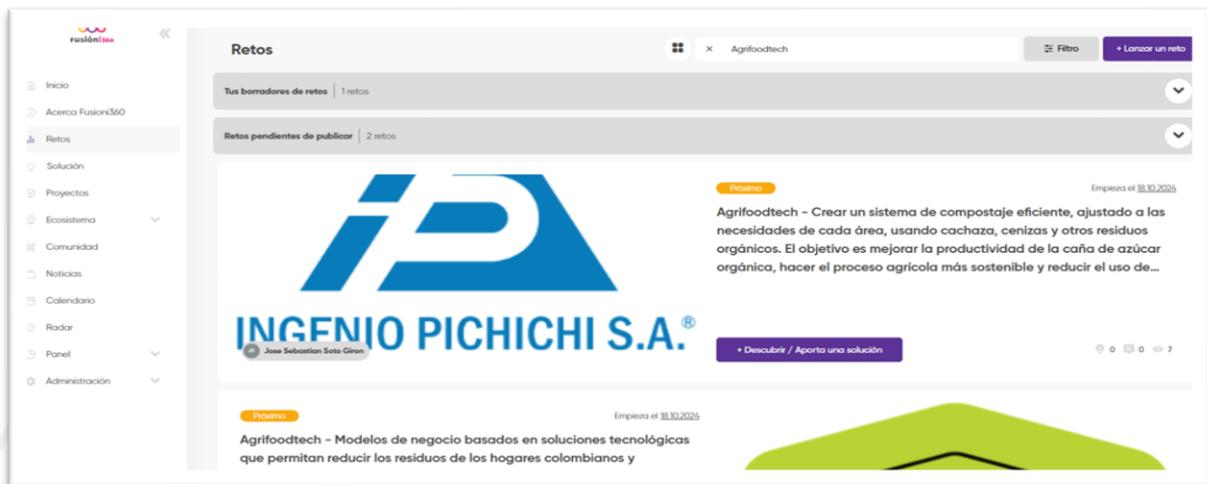
En esta etapa avanzarán los 15 solvers seleccionados en el proceso de evaluación de la etapa 1, de acuerdo con los criterios descritos en el numeral 7 de la presente convocatoria.

Los 15 solvers seleccionados participarán en un taller presencial de inspiración internacional sobre tendencias globales, y en un workshop virtual para el lanzamiento del reto al que se inscribió.

6.3 Etapa 3. Registro de soluciones en la plataforma Fusióni360

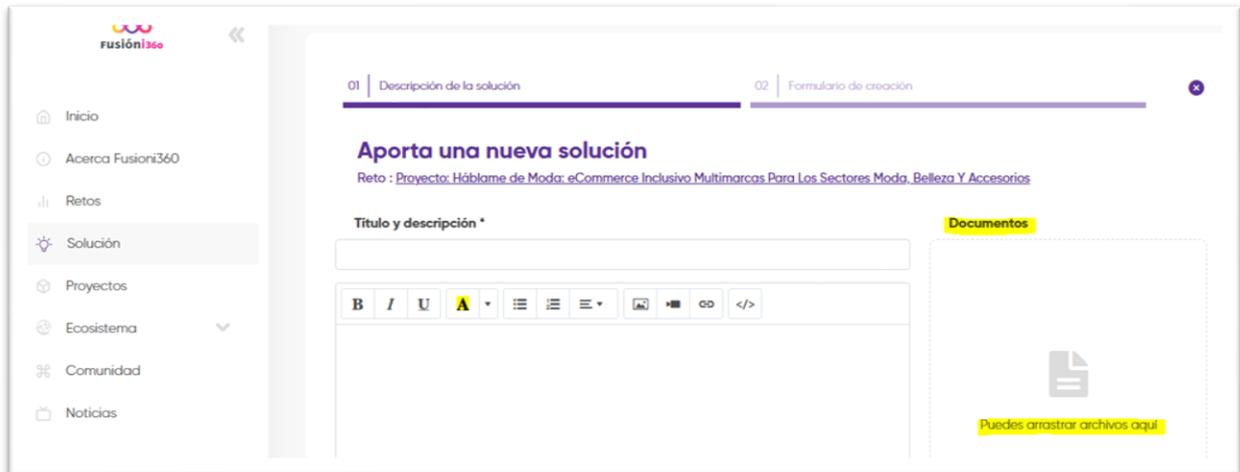
Los solvers deberán registrarse en la plataforma de innovación abierta [Fusióni360](#), de la siguiente manera:

- a. Creación de usuarios en la plataforma Fusióni360:** Ingrese a la plataforma en el siguiente enlace: [Fusióni360](https://fusioni360.com). Si no tiene una cuenta registrada, cree una nueva cuenta.
- b. Creación de organización en la plataforma Fusióni360:** Ingrese a la plataforma con el usuario creado. En el menú izquierdo extienda el botón “Ecosistema” y seleccione la opción “Organizaciones”. Aquí podrá crear su organización y vincular su usuario como miembro de la organización.
- c. Postulación de la solución:**
 - i. En el menú izquierdo seleccione “Retos”.
 - ii. En la opción de búsqueda en la parte superior, ingrese “Agrifoodtech” para filtrar y visualizar únicamente los tres (3) retos de innovación que busca responder la presente convocatoria.



- iii. Las soluciones postuladas en retos que no incluyan esta identificación no serán consideradas en la presente invitación.
- iv. Una vez que haya definido el reto al que desea postular una solución, seleccione el botón “+ Aporta una nueva solución”.

- v. Por favor, asegúrese de llenar todos los campos solicitados en la descripción de la solución y en el formulario de creación. Además, deberá adjuntar el plan de implementación y Presupuesto (anexo 1) en el campo de “Documentos” (ver imagen).



- vi. Cuando haya ingresado toda la información requerida, deberá seleccionar el botón “Publicar”. De esta manera, su solución será ingresada.

Si presenta dudas sobre el proceso de registro en la plataforma Fusi360, consultar el manual de usuario de Fusi360 en el siguiente enlace: [Manual de usuario](#). También podrá apoyarse en el siguiente tutorial: [Tutorial](#).

6.4 Etapa 4. Evaluación y selección de soluciones presentadas por los solvers

En esta etapa, se evaluarán las propuestas presentadas en función de los criterios de evaluación descritos en el numeral 8 de la presente convocatoria.

La evaluación se realizará preseleccionando doce (12) *solvers* participantes, de acuerdo con los criterios de evaluación, los cuales pasarán a una fase de entrevista con un equipo especializado.

Los equipos designados se reunirán para seleccionar los seis (6) *solvers* finalistas.

6.5 Etapa 5. Demo Day

Los seis (6) *solvers* finalistas presentarán sus pitches en el Demo Day, el evento de cierre. Un jurado compuesto por representantes de instituciones y corporativos evaluará sus propuestas y seleccionará las tres (3) mejores soluciones.

7. Criterios de evaluación y selección de los 15 *solvers* que ingresarán a la etapa 2. Capacitación y sensibilización

Las soluciones registradas en el formulario de inscripción, de acuerdo con las orientaciones dadas en el numeral 6.1 Inscripción de *solvers*, se les aplicará los siguientes criterios de evaluación:

No.	Criterio	Descripción	Puntaje Máximo
1	Ubicación geográfica del <i>solver</i>	<ul style="list-style-type: none"> El <i>solver</i> tiene domicilio en el departamento del Valle del Cauca (20 puntos) El <i>solver</i> opera en el departamento del Valle del Cauca, pero no tienen domicilio en este departamento (10 puntos) El <i>solver</i> no tienen domicilio ni opera en el departamento del Valle del Cauca (0 puntos) 	20
2	Alineación de la solución propuesta con el reto de innovación	<ul style="list-style-type: none"> La descripción y justificación del reto evidencia claramente cómo responde al reto de innovación planteado (30 puntos) La descripción y justificación del reto no es suficiente para demostrar una respuesta adecuada al reto de innovación planteado (11 a 29 puntos) La descripción y justificación del reto no evidencia una respuesta al reto de innovación planteado (0 a 10 puntos) 	30
3	Experiencia y trayectoria del equipo de trabajo en las áreas relacionadas con	<ul style="list-style-type: none"> La experiencia y trayectoria del equipo de trabajo es lo suficientemente amplia para abordar el reto (20 puntos) La experiencia y trayectoria del equipo de trabajo puede ser suficiente, aunque parte de 	20

No.	Criterio	Descripción	Puntaje Máximo
	la temática del reto	esta no está directamente relacionada con el reto (11 a 19 puntos) <ul style="list-style-type: none"> La experiencia y trayectoria del equipo de trabajo no es suficiente para lograr responder al reto o no está relacionada con el reto (0 a 10 puntos) 	
4	Nivel de desarrollo de la solución propuesta	<ul style="list-style-type: none"> Solución implementada en un entorno real, con resultados demostrables (30 puntos) La solución cuenta con un prototipo funcional, que ha sido demostrado a escala de laboratorio (11 a 29 puntos) Se tiene planteada una solución a nivel de concepto, no se cuenta con un prototipo (0 a 10 puntos) 	30
Total			100

El proceso de selección seguirá un estricto orden descendente basado en la calificación de las soluciones propuestas. Los quince (15) *solvers* con las puntuaciones más altas continuarán a la etapa 2. Capacitación y sensibilización de *solvers* seleccionados.

En caso de empate en la calificación de *solvers*, se procederá a su desempate con la aplicación de los siguientes criterios:

1. Mayor puntuación en el criterio 1 “Ubicación geográfica del *solver*”.
2. Si persiste el empate, se considerará el mayor puntaje en el criterio 2 “Alineación de la solución propuesta con el reto”.
3. Si aún persiste el empate, se dará prioridad a la solución que se haya inscrito primero.

8. Criterios de evaluación y selección de las propuestas presentadas por *solvers* en la etapa 4

Las soluciones propuestas en la plataforma [Fusióni360](#), de acuerdo con las orientaciones dadas en el numeral 6.3 Registro de soluciones, que cumplan con el

12

registro completo de la solución, se les aplicará los siguientes criterios de evaluación:

No	Criterio	Descripción	Puntaje Máximo
1	Viabilidad técnica y presupuestal	1.1 Capacidad tecnológica, conocimiento especializado y recursos necesarios para implementar la solución	20
		1.2 Coherencia entre las actividades, los resultados esperados y el presupuesto destinado	20
2	Innovación	Grado de originalidad y novedad de la solución propuesta	15
3	Impacto potencial	Posible efecto positivo de la solución en la reducción de desperdicios, regeneración agrícola o desarrollo de alimentos funcionales	15
4	Escalabilidad	Potencial para implementar la solución a mayor escala y su replicabilidad en diferentes entornos	15
5	Sostenibilidad	Nivel de alineación con los objetivos ambientales, sociales y económicos	15
Total			100

El proceso de selección seguirá un estricto orden descendente basado en la calificación de las soluciones propuestas. Las doce (12) soluciones con las puntuaciones más altas serán preseleccionadas y avanzarán a una fase de entrevistas con un equipo especializado.

En caso de empate en la calificación de soluciones propuestas, para la ubicación de estas en el listado de resultados de la convocatoria, se procederá a su desempate con la aplicación de los siguientes criterios:

1. Mayor puntuación en el criterio 1 “Viabilidad técnica y presupuestal”.
2. Si persiste el empate, se considerará el mayor puntaje en el criterio 4 “Escalabilidad”.
3. Si aún persiste el empate, se dará prioridad a la solución que se haya inscrito primero.

Los doce (12) *solvers* preseleccionados participarán en una etapa de entrevistas con el equipo especializado, que evaluará y seleccionará a seis (6) finalistas. Estos finalistas presentarán su pitch durante el Demo Day, el evento de cierre, según las fechas indicadas en el numeral 9 Cronograma de la presente convocatoria.

9. Cronograma

Actividad	Fecha límite
Publicación de la convocatoria de <i>solvers</i>	18 de octubre de 2024
Cierre de postulación de <i>solvers</i>	4 de noviembre de 2024 a las 18:00 hrs
Periodo de evaluación de <i>solvers</i> inscritos en la Etapa 1	Del 05 al 08 de noviembre de 2024
Publicación de <i>solvers</i> que ingresarán a la etapa 2. Capacitación y sensibilización	12 de noviembre de 2024
Periodo de registro de soluciones en la Plataforma Fusión360 (Etapa 3)	Del 19 al 25 de noviembre de 2024 a las 18:00 hrs
Periodo de revisión de requisitos mínimos de registro de soluciones	Del 26 al 27 de noviembre de 2024
Periodo de subsanación de requisitos mínimos de registro de soluciones	Del 28 al 29 de noviembre de 2024 a las 18:00 hrs
Periodo de evaluación, entrevistas y selección de soluciones presentadas por los <i>solvers</i> (Etapa 4)	02 al 03 de diciembre de 2024
Publicación de <i>solvers</i> beneficiarios	04 de diciembre de 2024
Presentación final de <i>solvers</i> seleccionados en el evento de cierre – Demo Day (Etapa 5)	06 de diciembre de 2024

10. Propiedad Intelectual

10.1 Propiedad Intelectual Preexistente

LAS PARTES reconocen que cada una de ellas puede contar con ideas, invenciones, conceptos, tecnologías, productos, servicios, metodologías, y otros derechos de propiedad intelectual (en adelante, "Propiedad Intelectual Preexistente") que fueron desarrollados de manera independiente y previa a su participación en el presente reto o competencia (en adelante, el "Reto").

La Propiedad Intelectual Preexistente de cada parte continuará siendo propiedad exclusiva de dicha parte y no se verá afectada por su participación en el Reto.

10.2 Desarrollo Independiente

LAS PARTES reconocen que los corporativos y gestores del Reto pueden estar desarrollando, de forma independiente, soluciones, ideas o tecnologías que puedan ser similares o coincidentes con las presentadas por los *solvers* durante el Reto. En virtud de esto, se acuerda que la presentación de ideas, conceptos o soluciones por parte de los *solvers* no impedirá que los corporativos o gestores del Reto continúen desarrollando o utilizando sus propias soluciones similares, siempre que dichas soluciones no infrinjan derechos de Propiedad Intelectual Preexistente de los *solvers*.

10.3 Protección de Ideas y Confidencialidad

Durante el Reto, los *solvers* podrán compartir ideas, propuestas y soluciones (en adelante, "Contribuciones") que estarán sujetas a las normativas de confidencialidad acordadas en los Términos de Referencia. Sin embargo, los *solvers* reconocen que su participación no otorga derechos de propiedad intelectual sobre Contribuciones similares desarrolladas de manera independiente por los corporativos o gestores antes o después del Reto.

La Gobernación del Valle del Cauca, Reddi Colombia y Eatable Adventures manifiestan expresamente que no adquiere ningún derecho de propiedad intelectual sobre el material que se llegue a desarrollar producto de la presente convocatoria a menos que se establezca expresamente lo contrario.

10.4 No Exclusividad y Plagio

LAS PARTES aceptan que la mera coincidencia o similitud de ideas o conceptos no constituirá una violación de derechos de propiedad intelectual ni se considerará plagio.

Los *solvers* reconocen que su participación en el Reto no les otorga exclusividad sobre ideas generales que no sean patentables o que estén en el dominio público. En consecuencia, renuncian expresamente a cualquier reclamación o acción legal contra los corporativos, los gestores del Reto o terceros por similitud o coincidencia de ideas, soluciones o tecnologías desarrolladas independientemente.

11. Autorización de datos personales

Para todos los efectos legales, la presentación, inscripción o registro de la postulación, de forma inequívoca y exclusivamente para los fines de la presente convocatoria implica obligatoriamente la autorización expresa del titular de la información, para el tratamiento de sus datos personales, por parte de La Gobernación del Valle del Cauca, Reddi Colombia y Eatable Adventures.

Lo anterior, en virtud de la Ley Estatutaria 1581 del 2012 mediante la cual se dictan las disposiciones generales para la protección de datos personales y su Decreto Reglamentario 1377 de 2013.

Quien presente, inscriba o registre la postulación declara que ha recibido autorización expresa de todas las personas naturales y jurídicas vinculadas a esta postulación, para suministrar las informaciones a que hace referencia la ley de manejo de datos, comprometiéndose a responder ante La Gobernación del Valle

del Cauca, Reddi Colombia y Eatable Adventures, por cualquier demanda, litigio presente o eventual, reclamación judicial o extrajudicial, formulada por cualquiera de las personas naturales o jurídicas vinculadas a la postulación y el proyecto.

12. Términos y Condiciones

- Todas las propuestas deben ser originales y no deben infringir derechos de propiedad intelectual de terceros.
- La participación en el reto implica la aceptación de los términos de referencia y las decisiones del jurado evaluador.
- El *Agrifoodtech Challenge* se reserva el derecho de modificar el cronograma o las condiciones si fuera necesario.

13. Anexos

Anexo 1. Plan de implementación y Presupuesto. Este Anexo se presenta únicamente en la etapa 3. Registro de soluciones.

14. Contacto

Para más información, por favor enviar un correo electrónico con el asunto “Convocatoria solvers Agrifoodtech Challenge” al siguiente contacto:

Laura Monroy Acevedo
Marketing & Ecosystem Associate
laura@eatableadventures.com