

Rúbrica de Evaluación Emprendetón Mérida 2026

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

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://rubricaevaluacion.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. Objeto	4	16. Pesos de la Buildatón	8	28. Evidencia de mercado y adopción	11
2. Principios generales de evaluación	4	17. Criterios cualitativos	9	29. Métricas	11
3. Fases evaluadas	5	18. Cálculo de una fase	9	30. Inteligencia artificial y evaluación	11
4. Resultado competitivo final	5	19. Evaluación individual de los jueces	9	31. Material preexistente	12
5. Puntuaciones	5	20. Falta de competencia especializada	9	32. Feedback de fase	12
6. Escala interpretativa	5	21. Conflictos de interés e incompatibilidades	9	33. Comentarios intermedios	12
7. Los seis criterios	5	22. Diferencias significativas entre jueces	10	34. Quizzes y calibración	12
8. Pertinencia	6	23. Criterios profesionales complementarios	10	35. Reconocimientos	12
9. Evidencia	6	24. Entregables ausentes o incompletos	10	36. Revisión de resultados	12
10. Valor	7	25. Simulación, demostración y transparencia	10	37. Trazabilidad	12
11. Ejecución	7	26. Madurez del producto	10	38. Relación entre puntuación y feedback	13
12. Evolución	7	27. Madurez y puntuación	11	39. Interpretación de la Rúbrica	13
13. Viabilidad	7			40. Vigencia	13
14. Pesos de la Ideatón	8			41. Resumen operativo	13
15. Pesos de la Hackatón	8				

1. Objeto

La presente Rúbrica establece el sistema oficial de evaluación competitiva del **Emprendetón Mérida 2026**.

Su propósito es ofrecer una base común para todos los jueces, hacer comprensibles los criterios para los participantes, favorecer evaluaciones consistentes, reconocer la evolución real de los equipos y valorar resultados demostrables por encima de promesas.

En materias estrictamente relacionadas con puntuación y evaluación competitiva, esta Rúbrica constituye el documento de referencia.

2. Principios generales de evaluación

2.1. Se evalúa lo demostrable

La evaluación se realizará sobre aquello que el equipo haya demostrado, documentado, presentado, hecho observable o razonablemente verificable. El juez no deberá completar mediante imaginación aquello que el equipo no haya demostrado.

2.2. Evidencia antes que promesa

Una afirmación futura puede explicar una dirección, pero no posee el mismo valor que una evidencia presente. Debe distinguirse entre intención, hipótesis, resultado observado y evidencia verificable.

2.3. Estándar absoluto antes que comparación relativa

Cada equipo se evalúa primero frente a los criterios de esta Rúbrica. La comparación con otros equipos se utiliza después para ordenar e interpretar el desempeño competitivo relativo.

2.4. Evolucionar no significa cambiar por cambiar

información → aprendizaje → decisión → cambio

Cambiar sin poder explicar por qué no constituye necesariamente evolución positiva.

2.5. Mayor madurez no equivale automáticamente a mayor calidad

Una iniciativa más avanzada técnicamente solo obtiene ventaja cuando esa madurez mejora evidencia, valor, viabilidad o reduce incertidumbre.

2.6. Comunicación no equivale a espectáculo

La claridad importa para comprender resultados; no se evalúa carisma, espectacularidad o diseño gráfico como criterio independiente.

3. Fases evaluadas

Las fases competitivas son **Ideatón, Hackatón y Buildatón**. Cada una se evalúa sobre una escala de 0 a 100 puntos y tiene igual peso en el resultado final.

Refinamiento 1 y Refinamiento 2 no reciben puntuación independiente, aunque pueden producir evidencia, aprendizaje y decisiones que influyan en fases posteriores.

4. Resultado competitivo final

Resultado final = (Ideatón + Hackatón + Buildatón) / 3

No existen multiplicadores adicionales por fase.

5. Puntuaciones

Cada juez asignará puntuaciones en **números enteros de 0 a 100**. Los promedios producidos por el sistema sí podrán contener decimales.

6. Escala interpretativa

Puntuación	Interpretación
0	Ausencia total o imposibilidad real de evaluación.
1–20	Gravemente insuficiente: material evaluable con carencias fundamentales.
21–40	Incipiente: base reconocible pero todavía débil.
41–60	Adecuado: cumple razonablemente con el criterio.
61–80	Sólido: supera claramente el nivel básico esperado.
81–100	Excepcional: desempeño extraordinariamente fuerte para el contexto de la fase.

Uso del cero. El 0 no significa simplemente “muy malo”. Se reserva para ausencia total o imposibilidad real de evaluar.

7. Los seis criterios

Pertinencia ¿Merece ser abordado?

Evidencia ¿Qué tan bien se demuestra?

Valor ¿Por qué importa?

Ejecución ¿Qué se convirtió en resultado?

Evolución ¿Qué aprendió y cambió?

Viabilidad ¿Puede continuar en el mundo real?

8. Pertinencia

¿El equipo está abordando algo que realmente merece ser abordado?

Evalúa la relación entre problema u oportunidad, actores afectados, contexto, necesidad y evidencia disponible.

Desempeño fuerte

- Comprensión del contexto.
- Problema u oportunidad claramente formulado.
- Actores relevantes correctamente identificados.
- Importancia razonablemente defendida.

Desempeño débil

- Problema asumido sin investigación.
- Solución buscando un problema.
- Actores mal definidos.
- Relevancia basada únicamente en opinión.

9. Evidencia

¿Qué tan bien puede el equipo demostrar aquello que afirma?

Evalúa calidad, relevancia, trazabilidad, consistencia y capacidad de contraste.

Opinión → intención declarada → comportamiento observado → acción verificable → compromiso → transacción o resultado real

La progresión es orientativa: la fuerza de una evidencia depende siempre de la afirmación que intenta demostrar.

Toda evidencia presentada debe representar de buena fe aquello que el equipo afirma que representa.

Fabricación, manipulación material, ocultamiento deliberado de limitaciones o tergiversación pueden afectar la evaluación y constituir incumplimiento.

10. Valor

¿Existe una razón convincente para que esta iniciativa importe a alguien?

Considera beneficio producido, necesidad o deseo atendido, utilidad, reducción de fricción, mejora frente a alternativas y adopción potencial o real.

Un desempeño fuerte conecta claramente necesidad, actor, propuesta y evidencia. Un desempeño débil confunde funcionalidad con valor o trata interés verbal como adopción confirmada.

11. Ejecución

¿El equipo fue capaz de convertir sus decisiones en un resultado verificable?

Considera capacidad de construir, funcionamiento, integración, resolución de problemas y coherencia entre intención y resultado.

Un resultado funcional no necesita ser completo, libre de errores, totalmente automatizado, escalable ni listo para producción. Debe permitir verificar que una parte crítica funciona, es observable, reproducible o razonablemente demostrable.

12. Evolución

¿El equipo aprendió algo importante y utilizó ese aprendizaje para mejorar sus decisiones?

Estado inicial → evidencia → aprendizaje → decisión → cambio → estado posterior

Evolución no exige que el equipo tuviera razón desde el comienzo ni que cambie por obligación. Mantener una dirección también puede ser una decisión fuerte si fue contrastada.

13. Viabilidad

¿Existen condiciones razonables para que la iniciativa pueda continuar y operar en el mundo real?

Puede incluir viabilidad técnica, operativa, económica, comercial, de adopción, legal y regulatoria.

Se valora reconocer restricciones importantes, explicitar supuestos, identificar recursos necesarios, plantear sostenibilidad y comprender riesgos significativos.

14. Pesos de la Ideatón

Criterio	Peso
Pertinencia	23%
Evidencia	23%
Valor	24%
Ejecución	15%
Evolución	15%
Viabilidad	Cualitativa

Comprender antes de construir.

15. Pesos de la Hackatón

Criterio	Peso
Ejecución	23%
Evidencia	23%
Valor	24%
Pertinencia	15%
Evolución	15%
Viabilidad	Cualitativa

Convertir hipótesis y decisiones en algo verificable.

16. Pesos de la Buildatón

Criterio	Peso
Viabilidad	23%
Valor	23%
Evidencia	24%

Pertinencia	15%
Evolución	15%
Ejecución	Cualitativa

Demostrar que la iniciativa tiene razones para continuar después del Emprendetón.

17. Criterios cualitativos

Cuando un criterio figure como cualitativo, el juez deberá observarlo y podrá comentarlo, pero no asignará una puntuación independiente ni modificará matemáticamente la puntuación de fase.

Un criterio cualitativo no debe convertirse indirectamente en un criterio numérico oculto.

18. Cálculo de una fase

Para cada criterio con peso numérico se multiplica la puntuación por el peso correspondiente. La suma produce la puntuación individual del juez para la fase.

$\text{Pertinencia} \times \text{peso} + \text{Evidencia} \times \text{peso} + \text{Valor} \times \text{peso} + \dots$

El sistema podrá realizar los cálculos automáticamente.

19. Evaluación individual de los jueces

Cada juez califica de forma individual. No existe obligación de consenso previo. El sistema promedia las puntuaciones válidas de los jueces competentes.

La deliberación puede aclarar hechos, detectar errores o compartir información, pero no debe utilizarse para forzar puntuaciones idénticas.

20. Falta de competencia especializada

Un juez puede declarar “**No suficientemente evaluable desde mi especialidad**” cuando carezca del conocimiento necesario para valorar responsablemente un criterio o aspecto específico.

La abstención queda registrada, no se asigna una puntuación artificial y el promedio se calcula con los jueces competentes disponibles.

21. Conflictos de interés e incompatibilidades

Los jueces deberán declarar conflictos de interés relevantes.

Mentor ↔ juez. Las funciones son absolutamente incompatibles dentro de una misma edición del Emprendetón. No se resuelve mediante abstención parcial ni por limitarse a equipos distintos.

Interés económico directo. Una inversión, participación económica o interés financiero directo en un equipo constituye incompatibilidad para evaluar específicamente a ese equipo.

Otros conflictos pueden gestionarse mediante sustitución, limitación, exclusión respecto de determinados equipos o criterios, u otra medida que preserve independencia.

22. Diferencias significativas entre jueces

Cuando exista una diferencia de **40 puntos o más** entre jueces en un mismo criterio, se activa una revisión administrativa.

La revisión busca identificar errores de registro, información distinta, conflictos de interés o interpretaciones procedimentales incorrectas. No obliga a los jueces a converger.

23. Criterios profesionales complementarios

Los jueces pueden declarar criterios profesionales complementarios relacionados con su especialidad, siempre que se hagan públicos antes de la evaluación y permanezcan subordinados a los seis criterios comunes.

No pueden crear puntuaciones adicionales, alterar pesos, sustituir criterios oficiales, crear obligaciones retroactivas ni penalizar herramientas o metodologías no exigidas.

24. Entregables ausentes o incompletos

La ausencia de un entregable obligatorio constituye un asunto de cumplimiento conforme al Reglamento.

Desde la evaluación, no implica automáticamente cero: el juez evalúa aquello que sea razonablemente demostrable. El cero se reserva para ausencia total o imposibilidad real de evaluar.

25. Simulación, demostración y transparencia

Una demostración puede utilizar simulaciones, procesos manuales, videos, entornos controlados, prototipos o datos sintéticos. Esto es válido si se declara con transparencia.

El juez debe distinguir qué es real, simulado, automatizado o dependiente de intervención humana. Ocultar deliberadamente una simulación puede afectar Evidencia, Ejecución e integridad.

26. Madurez del producto

Idea → PoC → Prototipo → MVP → Producción

PoC: responde principalmente “¿Puede funcionar?”.

Prototipo: incorpora decisiones razonadas sobre comportamiento, interacción, arquitectura o funcionamiento.

MVP: suficientemente funcional y maduro para encontrarse próximo a una utilización real o paso a producción.

Producción: opera bajo condiciones reales.

27. Madurez y puntuación

La madurez no posee puntuación independiente. Un nivel superior puede contribuir a Ejecución, Evidencia, Valor o Viabilidad cuando realmente mejora lo demostrable.

Construir más de lo necesario no garantiza una mejor puntuación.

28. Evidencia de mercado y adopción

interés ≠ intención ≠ prueba ≠ uso ≠ repetición ≠ compromiso ≠ pago

Estas señales no son equivalentes. Una persona que dice “lo usaría” no ofrece la misma evidencia que una persona que lo prueba, vuelve a utilizarlo, compromete recursos o paga.

29. Métricas

Decisión → pregunta → evidencia → métrica

Una métrica no es valiosa simplemente porque pueda medirse. Debe ayudar a responder una pregunta que afecte una decisión.

30. Inteligencia artificial y evaluación

El uso de IA no aumenta ni reduce automáticamente la puntuación. El juez evalúa resultado, comprensión, evidencia, integración y responsabilidad asumida.

“La IA lo dijo” no constituye evidencia por sí sola.

Cuando el uso de IA sea material, el equipo debe poder explicar cómo verificó razonablemente sus resultados.

31. Material preexistente

Los equipos pueden utilizar código, diseños, investigación, datasets, componentes, frameworks, modelos y otros activos previos.

La evaluación debe distinguir punto de partida, trabajo producido durante el recorrido y evolución generada durante el Emprendetón.

32. Feedback de fase

Al finalizar cada fase competitiva deberá existir una instancia de feedback. Puede incluir fortalezas, debilidades, preguntas pendientes, riesgos, oportunidades de mejora e interpretación de evidencia.

El feedback no obliga al equipo a seguir una recomendación específica.

33. Comentarios intermedios

Los comentarios intermedios son orientativos, no constituyen puntuación provisional, no vinculan al juez posteriormente y pueden cambiar cuando aparezca nueva evidencia.

34. Quizzes y calibración

Podrán utilizarse quizzes, ejercicios o mecanismos de calibración para explorar comprensión, orientar, detectar vacíos y apoyar feedback. No tendrán peso numérico independiente salvo modificación expresa y pública de esta Rúbrica.

35. Reconocimientos

Los reconocimientos son independientes de la puntuación competitiva. Pueden existir reconocimientos de jueces, elección de participantes, votación popular u otras categorías anunciadas.

No modifican automáticamente la clasificación ni se incorporan como puntos adicionales.

36. Revisión de resultados

Las solicitudes de revisión se rigen por el Reglamento. Una revisión puede verificar errores materiales, errores de cálculo, conflictos de interés, aplicación incorrecta del procedimiento u otros motivos de peso.

No constituye una nueva evaluación completa, segunda presentación ni oportunidad para incorporar evidencia posterior al cierre.

37. Trazabilidad

La organización deberá conservar razonablemente puntuaciones, jueces participantes, abstenciones, comentarios, ajustes administrativos y resultados calculados para preservar la trazabilidad del proceso.

38. Relación entre puntuación y feedback

Puntuación: ¿Qué tan fuerte fue el resultado demostrado?

Feedback: ¿Qué puede aprender o mejorar el equipo?

Un comentario crítico no implica necesariamente puntuación baja. Una puntuación alta no implica ausencia de aspectos por mejorar.

39. Interpretación de la Rúbrica

La Rúbrica debe interpretarse buscando consistencia, criterio profesional, equidad, trazabilidad, utilidad pedagógica e integridad competitiva.

No debe convertirse en una lista mecánica que sustituya el juicio profesional, ni utilizarse el juicio profesional para ignorar los criterios comunes.

40. Vigencia

Esta Rúbrica corresponde al **Emprendetón Mérida 2026** y entra en vigor desde su publicación oficial.

La versión web vigente constituye la referencia oficial. Las versiones PDF son representaciones secundarias para descarga, archivo, impresión y consulta offline.

Las modificaciones deberán identificarse mediante versión o fecha, comunicarse mediante canales oficiales y evitar cambios retroactivos injustificados.

41. Resumen operativo

Ideatón

Pertinencia + Evidencia + Valor

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

Hackatón

Ejecución + Evidencia + Valor

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

Buildatón

Viabilidad + Valor + Evidencia

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

No se evalúa cuánto promete un equipo. Se evalúa qué puede demostrar, qué aprendió, qué decidió y qué logró convertir en realidad.

Emrendetón Mérida 2026

Rúbrica de Evaluación · Versión 1.0 · Septiembre de 2026

Versión web de referencia: <https://rubricaevaluacion.emrendeton.global/>