

**LLAMAMIENTO DE LOS PREMIADOS EN LA 1ª EDICIÓN DE LOS PREMIOS
TFM-EMPRENDE DEL CONSEJO SOCIAL DE LA UC3M
29 de mayo de 2019**

Los Premios TFM-EMPRENDE constituyen una iniciativa del Consejo Social para apoyar *el ecosistema emprendedor y promover la creación de empresas en la Universidad Carlos III de Madrid.*

Estos premios van dirigidos a los Trabajos Fin de Master que constituyen ideas de negocio que han destacado por su **brillantez y viabilidad.**

EL CONSEJO SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID, EN SU PLENO CELEBRADO EL PASADO 18 DE DICIEMBRE DE 2018, TOMÓ ACUERDO RELATIVO A LA RESOLUCIÓN DE LA PRIMERA EDICIÓN DE LOS PREMIOS TFM-EMPRENDE DEL CONSEJO SOCIAL, Y CONFORME A DICHA RESOLUCIÓN SE VA A HACER ENTREGA DE LOS PREMIOS EN ESTE ACTO.

SEGUIDAMENTE, SE VA A PROCEDER AL LLAMAMIENTO DE LOS PREMIADOS. Hace entrega de las Acreditaciones el Presidente del Consejo Social de la Universidad Carlos III de Madrid, MATÍAS RODRÍGUEZ INCIARTE.

PRIMER PREMIO DE LA PRIMERA EDICIÓN DE LOS PREMIOS TFM-EMPRENDE

Título: LYRANCH: LÍNEA DE BOLSOS CON MATERIALES RECICLADOS

Dotación: 10.000 euros

Esta propuesta de negocio consiste en el desarrollo de una línea de complementos cuyo material principal es el poliéster o nylon reciclado, obtenido a partir de las botellas de plástico PET. El proyecto busca una buena estética y una alta utilidad de los diseños. El análisis de mercado realizado permite definir productos que satisfacen al 100% las necesidades del segmento de mercado formado por mujeres con edades entre 19 y 35 años y dentro de un rango de precios entre 80 y 150€. Para ello se crea un concepto de marca que permita mantener la ventaja

competitiva y el canal de venta, con el lanzamiento de una e-commerce de nombre LYRANCH.

Este trabajo ha sido presentado por **LYDIA GUTIÉRREZ DE LA LLAVE** a quien SE RUEGA SUBA AL ESTRADO.

SEGUNDO PREMIO DE LA PRIMERA EDICIÓN DE LOS PREMIOS TFM-EMPRENDE

Título: eSPORTS: LEAGUE OF LEGENDS Y EL PANORAMA COMPETITIVO EN LA ESCENA AMATEUR

Dotación: 10.000 euros

Esta propuesta de negocio se centra en el mercado de los deportes electrónicos, los *eSports*. En el panorama competitivo español existen ya tres organizaciones dedicadas a los eSports, apoyadas por la empresa Riot Games, desarrolladora de la *League of Legends*. Dos de estas iniciativas son ligas dirigidas a usuarios profesionales y torneos puntuales y la tercera es una liga dirigida específicamente al sector universitario y escolar. El objetivo de la presente propuesta es cubrir el nicho de mercado que falta, esto es, una *Liga Amateur Online* dirigida a todo el público usuario de *League of Legends*, independientemente de su nivel y de sus recursos económicos, ya que éstos son los factores que, esencialmente, limitan el acceso a las competiciones actuales en el mercado. La principal forma de monetizar el proyecto es la obtención de patrocinios lo cual se facilitará a través de la empresa “Riot Games” que será la desarrolladora de este juego.

Los autores de este trabajo son **LUIS GONZÁLEZ TOSCANO** y **LUIS MOSQUERA TOSCANO** a quienes se RUEGA SUBAN AL ESTRADO. **Por encontrarse ausentes recoge LYDIA GUTIÉRREZ DE LA LLAVE**