

BASES GENERALES TORNEO PARTNER DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO DUOC UC

“Innova Sostenible, emprende circular”

1. Presentación

El presente documento corresponde a las bases generales de postulación del Torneo Partner 2024. *“Innova Sostenible, emprende circular”*, es un torneo que se acciona desde la estrategia para la detección de talento innovador y formación de capacidades emprendedoras de la ruta IE, parte de la Subdirección de Innovación y Emprendimiento Estudiantil de Duoc UC.

Estas bases deben ser leídas previo a la inscripción del equipo y su proyecto, ya que una vez inscritos, se considerarán de conocimiento pleno y aceptación total de las condiciones de las presentes Bases por parte de los participantes del concurso por el sólo hecho de postular.

En su segunda versión, “Innova Sostenible” es impulsado por Duoc UC con el apoyo de Banco Santander, en colaboración de HUB Providencia y GRYS Consultora, además, se enmarca en la estrategia de sostenibilidad impulsada por la Subdirección de Desarrollo Sostenible de Duoc UC.

“Innova Sostenible, emprende circular”, está orientado a favorecer el desarrollo de ideas de emprendimiento que generen beneficios económicos junto con abordar

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



problemas sociales y/o ambientales. Con este fin, desde el inicio del torneo, los equipos tendrán acceso a herramientas que acompañan y apoyan el proceso de concurso.

Se disponibilizará a la comunidad de Duoc UC que quede seleccionada para continuar participando, dos cursos online de formación introductoria en Innovación y Emprendimiento de manera totalmente gratuita. A través de estos cursos, se busca dotar de herramientas base que fortalezcan las capacidades de los equipos.

Para quienes logren avanzar en las etapas del torneo, accederán a instancias de formación en formato online con mentorías y talleres de expertos nacionales en el ámbito de la innovación, el emprendimiento y la sostenibilidad para ir perfeccionando sus iniciativas. Los equipos que lleguen a la final tendrán la posibilidad de recibir coaching personalizado, y dependiendo de su propio avance, podrán llegar a concretar la validación de usuarios, un modelo de negocio preliminar y contarán con un apoyo para el prototipo final de solución.

El torneo “Innova Sostenible” tiene por meta incentivar el diseño y desarrollo de soluciones que propendan al surgimiento de la conciencia global acerca de nuestro habitar y relación con el planeta. La invitación a estudiantes y titulados es a mirar con atención el entorno en que se desenvuelven atreviéndose a visionar nuevas maneras de hacer las cosas, haciendo uso de lo aprendido durante su etapa formativa en Duoc UC y de su experiencia laboral y/o personal para replantear sus contextos, innovando en la forma de desarrollar productos y servicios para un futuro ambientalmente sustentable.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



2. Objetivos

El objetivo general de esta convocatoria es la detección de talento innovador y formación de capacidades emprendedoras. De esta forma, en lo que dura la experiencia del torneo se fortalecerá el perfil emprendedor de los participantes, entregando herramientas de innovación y emprendimiento que les permitirá navegar con mayor seguridad en los distintos ámbitos de su vida, más allá del proyecto liderado.

En específico, “Innova Sostenible” busca apoyar a los equipos interesados en el desarrollo de una economía más equitativa y regenerativa, para que, desde sus espacios de influencia, presenten ideas con el potencial de convertirse en emprendimientos innovadores y sostenibles.

Se entenderá por ideas innovadoras a las iniciativas que presentan un nuevo o mejorado producto o servicio respecto de otras soluciones ya disponibles en el mercado, además de corresponder a un desarrollo del equipo emprendedor que atienda una problemática u oportunidad alineada con los desafíos y líneas de acción del torneo descrita en el punto 3 de este documento.

3. Desafío y líneas de acción

El torneo “Innova Sostenible” centra su trabajo en incentivar la generación de ideas de emprendimiento que favorezcan el **dar nueva vida a los residuos**.

Desafiamos a los equipos a explorar nuevas formas de alargar la vida de los residuos de cualquier industria, a través de detectar oportunidades de innovación en una o más

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



etapas de la cadena de producción y/o consumo del residuo elegido, con el fin de identificar ideas con el potencial de convertirse en emprendimientos innovadores y sostenibles.

DESAFÍO ÚNICO “BASURA CERO”

¿Cómo podemos dar una nueva vida a los residuos de distintas industrias, generando emprendimientos sostenibles que contribuyan a la transformación en un modelo circular de producción?

¿Qué tipo de residuos?

El que tu elijas. Aquí dejamos algunos ejemplos:

Papel y Cartón – Plástico – Metal – Eléctrico y Electrónico – Agrícola y Ganadero – Médicos y Laboratorios – Construcción y obras – Textil u Otros.

¿Qué etapa de su cadena de producción y/o consumo?

La o las que tu elijas. Las etapas de un modelo circular de producción son:

- Extracción/Elección de la materia prima
- Diseño del producto o del packaging
- Producción industrial/artesanal
- Distribución
- Consumo – Reduce/Reutiliza/Repara
- Recogida del residuo
- Gestión del Residuo – Reciclaje

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



LÍNEAS DE ACCIÓN

Para dar respuestas al desafío se plantean algunas líneas de acción orientadoras que tienen como función guiar a los postulantes en ámbitos de acción sobre los cuales podría enfocarse el problema-solución que presente al torneo. Estas líneas de acción no excluyen otros ámbitos que pudieran ser presentados por parte de los postulantes.

Productos a partir de descartes: Promover el uso de residuos descartados de una industria (alimentos, por ejemplo) como materia prima para generación de nuevos productos (farmacéutico, cosméticos, otros alimentos, etc.).

Plataformas de simbiosis industrial: Fomentar la conexión entre industrias para la generación de una cadena de suministro de residuos descartados por una empresa, y que sean de utilidad como materia prima para otra empresa.

Gestión de residuos en obras de construcción y demolición: El sector que más residuos genera y para el cual aún no existen propuestas de gestión es el que surge de materiales utilizados para obras gruesas.

Sistemas para la retornabilidad: Alternativas de gestión y recolección para los productores de envases y embalajes, ya sean industriales o domiciliarios.

Modelos de incentivo al reciclaje domiciliario: La ley REP está orientada a hacer responsable a los productores del residuo, lo cual es un desafío para los mismos, ya que el residuo en su disposición final está en manos del consumidor.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



Revisa ejemplos de emprendimientos sostenibles exitosos en el mundo e información sobre los tipos de residuos y el modelo circular en:

<https://www.duoc.cl/innovasostenible/recursos/>

**Al ser un programa enfocado en emprendimientos en etapa de ideación, no es requisito tener un proyecto ya desarrollado, pero sí contar con, al menos, una idea de producto o servicio (potencial solución) que dé respuesta a un problema identificado bajo el llamado de desafío del Torneo.*

***Se recomienda leer la rúbrica de evaluación a ser usada para la selección de las ideas/proyectos, contenida en el punto 9.1.2 de este documento.*

4. Contexto y antecedentes del Desafío

El desafío Basura Cero de “Innova sostenible”, se enmarca en el contexto nacional de la implementación progresiva de Política Nacional de Residuos Sólidos 2018 – 2030 por parte del Ministerio de Medio Ambiente y la entrada en vigencia de las metas de recolección y valorización de envases y embalajes de la **Ley de Responsabilidad Extendida del Productor (Ley REP)**.

Valorizar residuos, es un conjunto de acciones cuyo objetivo es recuperar de la basura un residuo, uno o varios de los materiales que lo componen. La valorización incluye la preparación para la reutilización, el reciclaje y la obtención energética generada por el poder calorífico del residuo. Valorizar para darle una segunda vida a los residuos se ha transformado en tendencia de emprendimiento para el desarrollo de la economía circular, no solo por su potencial ambiental sino por la oportunidad de generar beneficio económico.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección Desarrollo Local



La ley REP busca promover el diseño de productos que tengan una mayor vida útil y sean potencialmente valorizables al final del ciclo. Lo anterior está enfocado en lograr el aumento de la vida útil de los rellenos sanitarios y formalizar el mercado del reciclaje, dando cabida a una **nueva rama de productos y servicios innovadores con el potencial de atender la necesidad de soluciones sostenibles que serán exigidas a empresas de distintos rubros.**

Adicionalmente, “con la aprobación de la nueva política pública que establece la **hoja de ruta hacia la Economía Circular de Chile**, se busca generar 180 mil nuevos empleos verdes al 2040 por medio de nuevas plantas de reciclaje, proyectos municipales de compostaje y mano de obra para la reparación de productos.”¹

GRYS Consultora

Desafío Basura Cero de “Innova Sostenible, emprende circular”, recibe el apoyo técnico de GRYS, Consultora Ambiental experta en la asesoría a empresas en ley REP y transformación al cumplimiento de normativa industrial, en orientación a un modelo circular para la gestión de residuos.

Algunos antecedentes, entregados por GRYS Consultora, de la situación en Chile, con relación a la implementación de la ley REP y la potencialidad de generar soluciones al desafío nacional, pero también mundial, se pueden leer a continuación.

Son al menos, 19,6 millones de toneladas de residuos los que se generan en Chile anualmente². En términos globales, su generación proviene en un 50,8% del sector

¹ Chiappa, F. (2021). El Auge de los Empleos Verdes. Recuperado el 19 de marzo de 2024, de Reciclo Orgánicos website: <https://reciclorganicos.mma.gob.cl/el-auge-de-los-empleos-verdes/>

² <https://sinia.mma.gob.cl/estado-del-medio-ambiente/reporte-del-estado-del-medio-ambiente-2022/>

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



industrial, un 43,6% de origen municipal y un 2,4% de lodos provenientes de las plantas de tratamiento de agua existentes. Lamentablemente, de este total de residuos, **sólo el 20% es valorizado, dejando un 80% sin ser atendidos**, lo cual busca ser disminuido a través de la implementación gradual de la ley REP.

Los rellenos sanitarios, vertederos y basurales de nuestro país suman 124 sitios³, de los cuales su vida útil no supera los 10 años y las tasas de generación post COVID se han disparado. Generar un nuevo espacio para la disposición de residuos es una solución de corto plazo que ha demostrado quedar obsoleta. Simplemente acumular residuos en un lugar sin aprovecharlos, contabiliza al alza externalidades negativas tanto ambientales como sociales.

La ley de **Responsabilidad Extendida del Productor (REP)** supone un gran desafío de implementación de infraestructura para el reciclaje, que tiene por meta ir del 10% al 65% en 10 años⁴. Se pretende fomentar el reciclaje de los productos prioritarios, dónde **las industrias que ponen estos residuos en el mercado deberán pagar por su valorización**. Son **6 productos prioritarios** bajo el marco normativo de la ley: Envases y embalajes, neumáticos, artículos eléctricos y electrónicos, pilas, baterías, aceites lubricantes.

Quienes logren dar una nueva vida a los residuos y generen emprendimientos sostenibles y escalables, dominarán el ineludible nuevo modelo industrial, donde la transformación en un modelo circular de producción es imprescindible para la eficiencia en la demanda de materiales para la industria productiva. Dejando en el pasado los

³ <https://sinia.mma.gob.cl/estado-del-medio-ambiente/reporte-del-estado-del-medio-ambiente-2022/>

⁴ <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1157019>

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



miles de toneladas de materiales desperdiciados en depósitos como los rellenos sanitarios y, con esto, a empresas que no se hagan cargo de su descarte post consumo.

El mensaje tras los esfuerzos en rotar a un modelo circular de producción, tanto para productores como para consumidores, es que hemos venido operando bajo un error de diseño humano que debemos enmendar. Al mirar la naturaleza podemos ver que esta es perfecta, siendo maestra en el aprovechamiento de los recursos. Esta inspiración, nos impulsa a tomar el ecodiseño como una respuesta técnica al hecho de que los impactos ambientales están atados a los productos de consumo masivo al momento de su diseño. Somos entonces llamados a imitar a la naturaleza en sus características simbióticas y sinérgicas para seguir habitando nuestro planeta.

LLAMADO A LA ACCIÓN

Emprende Circular con Innova Sostenible,
¡Elige un residuo, Innova en su modelo de producción y Postula hoy!

¿Ideas sostenibles? Participa en el Desafío Basura Cero.

5. Resultados esperados del Torneo

Se espera que al concluir este programa se haya cumplido con las metas propuestas:

- Fomentar el desarrollo de ideas de emprendimiento que aborden problemas ambientales-sociales apremiantes y al mismo tiempo generen beneficios económicos.
- Dotar de herramientas introductorias de Innovación y emprendimiento a los postulantes.
- Detección de talentos innovadores y emprendedores en la comunidad de estudiantes y titulados Duoc UC.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



- Promover competencias de trabajo en equipo, creatividad, resolución de problemas, proactividad, responsabilidad social en torno a desafíos sostenibles en orientación a su formación académica y/o futuro interés de crecimiento formativo.
- Vincular al ecosistema de I&E a integrantes de la comunidad con interés en impulsar ideas sostenibles.

6. Categorías y Requisitos de Participación

Existen 2 categorías de participación:

- **Categoría Estudiantes**
- **Categoría Titulados**

En las dos categorías se puede participar en equipo con un mínimo de 2 integrantes y hasta 5 integrantes máximos, incluyendo al miembro titular.

El miembro titular del equipo es quien inscribe el proyecto con RUT propio y quien se compromete a dar cumplimiento a los requisitos que se detallan a continuación:

- El miembro titular del equipo en la categoría “Estudiantes” debe ser alumno regular de Duoc UC, estando matriculado al momento de la inscripción en el torneo. El equipo restante puede estar compuesto por otros miembros vinculados o no a Duoc UC.
- El miembro titular del equipo en la categoría “Titulados” debe estar titulado de cualquier carrera técnico o profesional de Duoc UC al momento de la inscripción. El equipo restante puede estar compuesto por otros miembros vinculados o no a Duoc UC.

Al momento de ingresar la postulación en la plataforma sólo el representante debe inscribir al resto de los integrantes de su equipo, por **una única vez**.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



Quedan inhabilitados de participar las personas que actúen como evaluadores y/o moderadores por parte del comité organizador del concurso.

Quedan inhabilitados de participar colaboradores administrativos y docentes con contrato vigente a abril del 2024.

Al momento de la inscripción, los participantes confirman estar en conocimiento de que las bases entregadas son reconocidas y aceptadas en su integridad por el postulante, sin reservas ni excepciones de ningún tipo.

7. Condiciones del Concurso

7.1 Inscripción de los participantes

La postulación será únicamente a través de la URL <https://innovasostenible.duoc.cl> Se da por entendido que todo participante del concurso que postule conoce y acepta las condiciones de participación en el concurso. Toda inscripción por otro medio será inválida y cada usuario o equipo inscrito puede postular únicamente en una de las categorías propuestas según corresponda.

Para participar en el concurso el postulante titular debe registrar a su equipo con su RUT y correo electrónico institucional (@duocuc.cl). Los postulantes titulados podrán registrarse utilizando su correo personal.

El inicio oficial de las postulaciones será el martes 23 de abril de 2024.

El cierre oficial de las inscripciones será el martes 21 de mayo de 2024.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



Quienes postulen los proyectos deben hacerlo dentro de los plazos establecidos en el Calendario descrito en la sección 13 de las presentes bases.

Las propuestas que sean ingresadas por los participantes serán conducidas a las siguientes etapas del proceso, y que deben ser ejecutadas íntegramente por la o las personas que presentaron dicha idea. Cada proyecto deberá hacer entrega de las evidencias (entregables obligatorios establecidos en cada etapa) a medida que sus ideas vayan clasificando y avanzando. La no entrega de evidencias, tendrá como resultado la descalificación e inhabilitación de continuar su participación en el concurso.

La participación mínima en las instancias formativas es de un 90%. En caso de participar un porcentaje menor de las instancias formativas online en las distintas etapas y presencial en la final, esto tendrá como resultado la descalificación e inhabilitación de continuar su participación en el concurso.

No pueden participar del torneo ganadores de versiones anteriores con el mismo proyecto. Sin perjuicio de lo anterior, sí pueden volver a participar con un proyecto distinto.

La convocatoria “Innova Sostenible” no acepta ideas o proyectos relacionados a pornografía, armas de fuego, y otro tipo, drogas y/o cualquier actividad penada por la ley o que atente contra la ética o moral de la Institución.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



7.2 Evaluación de las ideas postuladas

La evaluación de cada idea presentada responde a un conjunto de criterios de evaluación preestablecidos por la comisión del concurso. Las ideas que presenten los mayores puntajes avanzarán las etapas correspondientes. Estos criterios se detallan en la sección 9 de estas bases.

La evaluación de las tres etapas de la convocatoria estará a cargo de un equipo de jurados internos y externos, compuesto por expertos en el área y docentes mentores por que sean parte del programa curricular de Innovación y Emprendimiento. Sus integrantes serán los responsables de asignar un puntaje a los proyectos en competencia, de acuerdo con los criterios que se establezcan en cada etapa. La evaluación de la etapa Pitch final estará a cargo de un jurado externo, compuesto por especialistas en las áreas de emprendimiento, procesos de innovación, ecosistema y al menos un integrante de la institución organizadora, Duoc UC.

7.3 Notificación de seleccionados

Los proyectos seleccionados serán notificados a través del correo rutaie@duoc.cl. Este correo solicitará la confirmación de la participación en las etapas de continuación del torneo por parte del equipo. Es responsabilidad del Miembro Titular del equipo, que inscribió la postulación con su correo en plataforma Santander X, el revisar el día del anuncio para conocer el estado de su proyecto. Puedes revisar las etapas y fechas importantes en: <https://www.duoc.cl/innovasostenible/etapas/>

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



8. Propiedad Intelectual

Este concurso se rige por la política de propiedad intelectual del Instituto Profesional Duoc UC, resolución rectoría N 1/2017, artículo noveno, el cual establece que toda creación o invención de estudiantes de Duoc UC durante el desempeño de sus funciones como estudiante, **pertenece a dichos Estudiantes**, en la proporción a su participación en la creación. Si el alumno estuviese prestando servicios a Duoc UC, a honorarios y dicha creación se genera en el marco de sus funciones o servicios, la propiedad de dicha creación será de Duoc UC, cediendo en el contrato de prestación de servicios los derechos de toda creación o invención originada durante dicho servicio.

9. Etapas, Entregable y Criterios de Evaluación

9.1 Etapa 1, Convocatoria y Lanzamiento

Esta etapa da inicio a la convocatoria del torneo, en la que la postulación de los proyectos se realizará a través de la página web del torneo <https://innovasostenible.duoc.cl> que redirigirá a la plataforma SANTANDER X. Para considerar efectivamente realizada la postulación al torneo, los participantes deberán completar sus datos personales en la plataforma de inscripción señalada.

INSCRIPCIÓN A CURSOS MOOC I Y II

Todos los equipos e integrantes seleccionados tendrán acceso a 2 cursos MOOC en modalidad online a través de la plataforma AVA. Cada uno de estos cursos tiene cuatro módulos y la duración aproximada de cada módulo es de 45 minutos aproximadamente.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



Cabe destacar, que la realización de estos cursos NO es obligatoria para la selección de los 15 finalistas a seguir en concurso, pero **si son un prerrequisito a ser validado para llegar al evento final del torneo en que se realizará la premiación de los 6 equipos ganadores.**

La realización de estos cursos beneficiará a los participantes, pues obtendrán herramientas de Introducción a la Innovación y Emprendimiento, base para una participación alineada a los criterios de evaluación que enfrentarán durante todo el concurso. Su inscripción a estos y acceso en AVA será avisado oportunamente a los equipos en esta primera etapa de torneo para que comiencen su realización.

9.1.1 Entregables para evaluación de jurado interno

En el sitio de recepción de postulaciones los participantes deberán cumplir con los siguientes pasos:

- a. **Crear cuenta (registro del usuario) en plataforma partner de Duoc UC: SantanderX**, a la que serán redirigidos desde la web page de la convocatoria antes mencionada. Haz click en “¡POSTULA AQUÍ!” en <https://www.duoc.cl/innovasostenible/postula/>
- b. **Completar los datos del formulario de postulación:** Responder a todas las preguntas referentes a la descripción de la problemática u oportunidad detectada y la solución propuesta al desafío.

9.1.2 Evaluación de la Etapa 1: Convocatoria y Lanzamiento

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



Rúbrica de Evaluación Etapa 1: Convocatoria y Lanzamiento

CRITERIOS	5	4	3	2	1
Problema u oportunidad alineado al desafío (20%)	Identifica un problema u oportunidad de extrema relevancia y acorde al desafío planteado en el torneo.	Identifica un problema u oportunidad relevante y acorde al desafío planteado en el torneo.	Identifica un problema u oportunidad, pero poco relevante entorno al desafío planteado en el torneo.	Identifica un problema u oportunidad, pero no es claro si es relevante al desafío planteado en el torneo.	No se identifica un problema u oportunidad que aborde el desafío planteado en el torneo.
Coherencia de la idea/proyecto (30%)	Resuelve eficazmente la problemática planteada e identifica a quiénes impacta. Hace una acertada mención de los principales beneficios para usuarios y/o clientes.	Resuelve adecuadamente la problemática planteada e identifica a quiénes impacta. Hace una adecuada mención de los principales beneficios para usuarios y/o clientes.	Resuelve suficientemente la problemática planteada, pero puede mejorar en la identificación de a quiénes impacta. Hace una suficiente mención de los beneficios para usuarios y/o clientes.	No es claro si resuelve la problemática planteada para quiénes impacta y/o no menciona los beneficios para usuarios y/o clientes.	No resuelve la problemática planteada para quiénes impacta.
Potencial de la solución (30%)	Propone una solución altamente diferenciada , con sólido potencial de innovación y con clara oportunidad de ventaja competitiva y/o comparativa.	Propone una solución diferenciada respecto de las alternativas existentes y con posible oportunidad de ventaja competitiva y/o comparativa.	Propone una solución que puede mejorar en su diferenciación respecto de alternativas existentes y con limitado indicio de ventaja competitiva y/o comparativa.	Propone una solución y no es claro en si puede mejorar en su diferenciación respecto de alternativas existentes y sin indicios de ventaja competitiva.	Propone una solución que no presenta ninguna diferenciación respecto de otras alternativas existentes.
Formulación (20%)	Plantea la idea/proyecto de manera clara, sintética y organizada , junto con demostrar dominio de la temática que aborda, presentando datos y citas de fuentes formales .	Plantea la idea/proyecto de manera clara y organizado con oportunidades de mejorar en detalles, junto con demostrar dominio de la temática que aborda.	Plantea la idea/proyecto de manera suficientemente clara y organizada , pero puede mejorar en el dominio de la temática que aborda.	Plantea la idea/proyecto de manera poco clara y organizada en su planteamiento. No muestra dominio de la temática que aborda.	Plantea la idea/proyecto que no es clara en su planteamiento.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



Los criterios de evaluación y ponderaciones que utilizarán los evaluadores para las propuestas presentadas a la convocatoria de postulación son:

*CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD

Los criterios de elegibilidad serán aplicados a los proyectos con los mejores puntajes de cada categoría que cumplan con:

- Registro de RUT del Miembro Titular como alumno regular o titulado Duoc UC (categorías Estudiantes y Titulados)
- Que la postulación corresponda al desafío planteado en la sección 3 de este documento.

Luego del proceso de evaluación serán 60 equipos los que pasarán a la siguiente etapa por cada categoría asignados de la siguiente manera:

- Hasta 45 equipos de Categoría Estudiantes
- Hasta 15 equipos de Titulados

Adicionalmente, el jurado se reserva el derecho para determinar cuántos cupos por categoría serán seleccionados, en virtud de que la calidad de los proyectos o la cantidad de proyectos postulados por categoría que así lo amerite.

9.2 Etapa 2, Formación Específica

Los 60 equipos seleccionados, deberán participar en talleres y mentorías rápidas online que se realizarán durante un mes, entre el 05 de junio y el 27 de junio. El eje central de esta etapa es dotar de herramientas que les permita a los equipos robustecer sus propuestas con metodologías de emprendimiento.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



Obligatoriamente*, al menos el o la representante del equipo, debe participar en:

- **1 Taller “Emprendimiento siempre Itera” + rutaIE**

Contenidos:

1. Validación del Problema (VP canvas)
2. Validación de hipótesis del problema y testeo simple (herramientas)
3. Re formula tu Propuesta de Valor
+ Video Pitch de ejemplo

- **1 Taller de introducción a Sostenibilidad**

Contenidos:

1. Modelo Circular + Casos ejemplo de Emprendimiento Sostenible
2. Cómo funciona la Ley REP: Normativas y Oportunidades de mercado

- **3 Speedmentoring**

Contenidos:

1. Sesión 1 foco en Fit Problema/Solución
2. Sesión 2 foco en Investigación de tendencias y Competencia + Testeo
3. Sesión 3 foco en Preparación Pitch

Los equipos se conectan a una sesión de Speedmentoring en la que el mentor(a) los escucha exponer sus proyectos en no más de 4 minutos y durante los 15 minutos siguientes da indicaciones para mejorar con foco en el contenido correspondiente a cada sesión. Aunque no es obligatorio, los equipos podrán permanecer conectados para aprender de las oportunidades de mejora que el mentor(a) vaya señalando en la ronda de mentoría entregada a los equipos pares durante la sesión.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



Cada mentor(a) tendrá un máximo de 4 equipos por sesión de Speedmentoring.

Al final de cada sesión, los equipos reciben una ficha que el mentor(a) ha completado para recordar la retroalimentación entregada y dejar tareas en relación a lo identificado, recordando su revisión en la siguiente sesión con cada equipo.

- **2 Sesiones Pitch de preparación**

Contenidos:

1. Guión 1er Pitch:

- Nombre proyecto
- Problema/necesidad u oportunidad detectada y magnitud de mercado potencial
- Usuario y/o cliente y cuáles son los atributos de la propuesta que lo benefician
- Solución propuesta, cómo funciona
- Propuesta de valor

2. Guión 2do Pitch:

- Nombre proyecto
- Problema/necesidad u oportunidad detectada
- Testeo que permiten validar el problema, validación de hipótesis
- Usuario y/o cliente y cuáles son los atributos de la propuesta que lo benefician
- Solución propuesta y tamaño de mercado (product demo o prototipo beta)
- Propuesta de valor
- Competidores y diferenciación

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



Las sesiones Pitch son instancias en las que los equipos ensayan la llegada a la final, por lo que los contenidos exigidos a presentar son sumativos hasta llegar al último guión de este documento. El último guión abarca todos los contenidos a ser evaluados en la Rúbrica final del evento final de premiación.

En formato online, los equipos se conectarán para presentar por 4 minutos en una dinámica en la que van guiando su relato con una PPT que abarca los contenidos presentados en el guión Pitch correspondiente. En esta instancia, los dadores de feedback son expertos conectados con el ecosistema de Innovación y Emprendimiento y en materia de Sostenibilidad.

9.2.1 Evaluación de la etapa 2, Formación Específica

Rúbrica de Evaluación Etapa 2, Formación Específica

CRITERIOS	5	4	3	2	1
Propuesta de Valor (25%)	Conecta eficaz y sintéticamente al segmento de clientes con la solución. Los atributos presentados transmiten cuál es la principal frustración que se reduce/evita y cuál es la principal satisfacción que aumenta/permite la solución.	Conecta al segmento de clientes con la solución, pudiendo mejorar en algunos detalles. Los atributos presentados transmiten cuál es la principal frustración que reduce/evita y cuál es la principal satisfacción que aumenta/permite la solución.	Menciona lo que la propuesta de solución ofrece, sin una clara conexión con el segmento de clientes. Se entienden suficientemente los atributos de la solución presentados.	Menciona lo que la propuesta de solución ofrece sin mostrar una conexión con el segmento de clientes. Se entienden limitadamente los atributos de la solución presentados.	Menciona lo que la propuesta de solución ofrece sin mostrar una conexión con el segmento de clientes. No se entienden atributos de la solución.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



<p>Potencial de la Solución (25%)</p>	<p>Plantea una propuesta de solución con una clara diferenciación y muestra un sólido potencial de innovación. Se destaca el porqué es mejor que la competencia y se observa una clara oportunidad de tener ventaja competitiva y/o comparativa.</p>	<p>Plantea una propuesta de solución que tiene elementos de diferenciación. Se destaca el porqué es mejor que la competencia y se observa la posible oportunidad de tener ventaja competitiva y/o comparativa.</p>	<p>Plantea una propuesta de solución que tiene una baja diferenciación respecto de alternativas similares ya existentes. Se observa una baja oportunidad de tener ventaja competitiva y/o comparativa.</p>	<p>Plantea una propuesta de solución que tiene una baja diferenciación respecto de alternativas similares ya existentes. No se observa oportunidad de tener ventaja competitiva y/o comparativa.</p>	<p>La propuesta de solución no presenta ninguna diferenciación respecto de otras alternativas similares ya existentes.</p>
<p>Dominio de Mercado (25%)</p>	<p>Realiza una excelente cuantificación y caracterización del mercado potencial. Demuestra dominio estratégico del contexto, industria y/o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución e incluye datos y cifras de fuentes formales.</p>	<p>Realiza una adecuada cuantificación y caracterización del mercado potencial. Demuestra dominio del contexto, industria y/o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución e incluye datos y cifras.</p>	<p>Realiza una suficiente cuantificación y caracterización del mercado potencial. Muestra poco dominio del contexto, industria y/o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución.</p>	<p>Realiza una limitada caracterización y/o cuantificación del mercado potencial. Muestra muy poco dominio del contexto, industria o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución.</p>	<p>No se caracteriza ni se cuantifica el mercado potencial. No muestra dominio del contexto, industria o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución.</p>
<p>Validación del Problema /Oportunidad (25%)</p>	<p>Identifica una necesidad específica para usuarios y/o clientes que permite distinguir una hipótesis de problema, que ya fue testeada, generando evidencia observable que apoya o refuta la hipótesis inicial y se da cuenta de los hallazgos.</p>	<p>Identifica una necesidad específica para usuarios y/o clientes que permite distinguir una hipótesis de problema, que ya fue testeada, generando evidencia observable que apoya o refuta la hipótesis inicial.</p>	<p>Identifica una necesidad específica para usuarios y/o clientes que permite distinguir una hipótesis de problema, pero que aún no ha sido testeada.</p>	<p>Identifica un problema general, pero no una necesidad específica para usuarios y/o clientes que permita distinguir una hipótesis de problema, sin embargo, sí se ha realizado un testeo del problema general.</p>	<p>Identifica un problema general, pero no una necesidad específica para usuarios y/o clientes que permita distinguir una hipótesis de problema a ser testeada. Sin testeo aún.</p>

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



9.3 Etapa 3, Aceleración y Premiación

En esta última etapa, se busca generar lograr un *upgrade* sustantivo en los proyectos. Se llevará a cabo, un acompañamiento que considera dos sesiones online de mentoría experta y focalizada en formato individual por equipo, adicionalmente, cada equipo recibirá asesoría y apoyo en el desarrollo de un prototipo rápido mediante un servicio profesional entregado por la Escuela de Diseño de Duoc UC.

Al igual que en las etapas anteriores, se sugiere la participación de todos los integrantes del equipo. Sin embargo, la participación de la o el representante Titular del equipo es de carácter obligatoria en lo siguiente:

- **2 Sesiones de Mentoría 1 a 1**

Contenidos:

1. Sesión 1 foco en Validación con Usuarios y Prototipo Rápido
2. Sesión 2 foco en Preparación Pitch – NABC

Las sesiones de mentoría individual, o mentoría 1 a 1, son 60 minutos destinados a cada equipos por un mentor(a), donde se prepara a los equipos en cada sesión, según el contenido señalado anteriormente.

- **1 Sesión de Asesoría de Prototipo**

Contenidos:

1. Levantando el requerimiento - Product demo o Prototipo beta

Los equipos reciben un servicio profesional de prototipado entregado por la Escuela de Diseño, donde son acompañados en la decisión del tipo de prototipo que se

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



ajusta a las necesidades de testeo/validación que el emprendimiento requiere y realización del mismo.

- **1 Pitch de preparación**

Contenidos:

1. Guión 3er Pitch:

- Nombre proyecto
- Problema/necesidad u oportunidad detectada y magnitud de mercado potencial
- Usuario y/o cliente y cuáles son los atributos de la propuesta que lo benefician
- Propuesta de valor
- Competidores y diferenciación
- Solución propuesta (product demo o prototipo beta)
- Testeo validación de la solución con prototipo
- Modelo de negocio preliminar
- Equipo y Llamado a la acción

PREMIACIÓN DEMO DAY FINAL

En la jornada final de premiación se celebra presencialmente, a los 15 equipos finalistas presentarán por última vez su pitch por cuatro minutos cada uno y con el apoyo visual de una presentación enviada en PDF a las organizadoras del torneo en un horario y fecha que les será señalado oportunamente. El jurado estará conformado por representantes de nuestras alianzas de colaboración, Santander Universidades, GRYS Consultora, HUB Providencia y la Subdirección de Desarrollo Sostenible, junto a otros invitados expertos de la entidad organizadora Duoc UC.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



9.3.1 Evaluación de la etapa 3, Aceleración y Premiación

La instancia final del concurso estará compuesta por las siguientes categorías:

- 10 u 11 proyectos de Categoría Estudiantes
- 5 o 4 proyectos de Categoría Titulados

Rúbrica de Evaluación Etapa 3, Aceleración y Premiación

CRITERIOS	5	4	3	2	1
Propuesta de Valor y Beneficios (20%)	Conecta eficaz y sin-téticamente al segmento de clientes con la solución. Los atributos presentados transmiten cuál es la principal frustración que se reduce/evita y cuál es la principal satisfacción que aumenta/permite la solución.	Conecta al segmento de clientes con la solución, pudiendo mejorar en algunos detalles. Los atributos presentados transmiten cuál es la principal frustración que reduce/evita y cuál es la principal satisfacción que aumenta/permite la solución.	Menciona lo que la propuesta de solución ofrece, sin una clara conexión con el segmento de clientes. Se entienden suficientemente los atributos de la solución presentados.	Menciona lo que la propuesta de solución ofrece sin mostrar una conexión con el segmento de clientes. Se entienden limitadamente los atributos de la solución presentados.	Menciona lo que la propuesta de solución ofrece sin mostrar una conexión con el segmento de clientes. No se entienden atributos de la solución.
Potencial de la Solución (20%)	Plantea una propuesta de solución con una clara diferenciación y muestra un sólido potencial de innovación . Se destaca el porqué es mejor que la competencia y se observa una clara oportunidad de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	Plantea una propuesta de solución que tiene elementos de diferenciación . Se destaca el porqué es mejor que la competencia y se observa la posible oportunidad de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	Plantea una propuesta de solución que tiene una baja diferenciación respecto de alternativas similares ya existentes. Se observa una baja oportunidad de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	Plantea una propuesta de solución que tiene una baja diferenciación respecto de alternativas similares ya existentes. No se observa oportunidad de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	La propuesta de solución no presenta ninguna diferenciación respecto de otras alternativas similares ya existentes.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



Dominio de Mercado (20%)	Cuantifica y caracteriza de excelente manera el mercado potencial. Demuestra dominio estratégico del contexto, industria y/o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución e incluye datos y cifras de fuentes formales .	Cuantifica y caracteriza de manera adecuada el mercado potencial. Demuestra dominio del contexto, industria y/o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución e incluye datos y cifras .	Cuantifica y caracteriza de manera suficiente el mercado potencial. Muestra poco dominio del contexto, industria y/o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución.	Cuantifica y caracteriza de manera limitada el mercado potencial. Muestra muy poco dominio del contexto, industria o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución.	No se caracteriza ni se cuantifica el mercado potencial. No muestra dominio del contexto, industria o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución.
Validación del Prototipo (20%)	Realiza una excelente validación del prototipo, testeando con el cliente potencial. Los resultados no dejan dudas de la existencia de una sólida base de usuarios y clientes. Riguroso análisis costo/ingreso que refleja potencial sostenibilidad del negocio.	Realiza una adecuada validación del prototipo testeando con el cliente potencial. Los resultados logran prever la existencia de una sólida base usuarios y/o clientes. Buen análisis costo/ingreso que refleja potencial sostenibilidad del negocio.	Realiza validación del prototipo testeado con el cliente potencial. Los resultados no logran prever la existencia de una sólida base usuarios y/o clientes. Acceptable análisis costo/ingreso.	No se realiza validación del prototipo con el cliente potencial. No hay resultados que muestren existencia de usuarios y/o clientes. Limitado análisis costo/ingreso.	No se realiza validación del prototipo con el cliente potencial. No hay resultados que muestren existencia de usuarios y/o clientes. No se realizó análisis costo/ingreso.
Calidad del Pitch (20%)	Articula excelentemente un pitch, el uso del lenguaje es simple y claro, tiene un llamado a la acción cautivante y persuasivo . Las competencias del equipo son exactamente las requeridas para el proyecto.	Articula bien un pitch , el lenguaje es simple y claro y el llamado a la acción cumple su objetivo . Las competencias del equipo se observan en su mayoría en relación a lo necesario para el proyecto.	Articula aceptablemente un pitch , el lenguaje es mejorable o el llamado a la acción no es suficiente. El equipo debe fortalecer alguna de sus competencias, necesarias para el proyecto.	Articula de manera insuficiente un pitch, el lenguaje es confuso o el llamado a la acción no destaca. El equipo debe fortalecer bastantes de sus competencias, necesarias para el proyecto.	No articula un pitch o no sigue normas establecidas de formato. Al equipo le faltan competencias necesarias para el proyecto.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



10. Premios

El jurado, seleccionará las ideas ganadoras que serán anunciadas en dicha actividad.

Los premios serán entregados de la siguiente manera:

Categoría Estudiantes:

- 1er lugar 1.500.000
- 2do lugar 750.000
- 3er lugar 500.000

Categoría Titulados:

- 1er lugar 1.500.000
- 2do lugar 750.000
- 3er lugar 500.000

Los premios serán entregados al miembro titular del proyecto inscrito en el torneo mediante transferencia bancaria electrónica.

El plazo de entrega del premio no podrá exceder el año calendario en que se anunció a los ganadores del torneo.

Los ganadores de cada categoría serán becados para participar del programa de Pre-Incubación, el cual será realizado durante el primer semestre del año siguiente a haber resultado ganadores del torneo. Este programa tiene una duración de 3 meses y está orientado para que los proyectos puedan formalizar sus emprendimientos y realizar la prospección de fondos concursables.

IMPORTANTE: Los finalistas y ganadores de la convocatoria serán parte de una Base de datos de emprendedores de Duoc UC, donde recibirán participación instantánea en otras convocatorias, sin necesidad de postular y, además, invitaciones a charlas, talleres y fondos concursables para desarrollar sus proyectos.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



11. Obligaciones de los Participantes

Todos los participantes inscritos en el concurso tienen las siguientes obligaciones:

- Aceptar las bases del concurso, lo que será entendido, desde el momento en que el participante se registra en la plataforma para participar del concurso.
- Aceptar y cumplir las decisiones de evaluación de sus ideas ingresadas.
- Garantizar la exactitud y veracidad de los datos que se entreguen al momento de la inscripción.
- Presentar la propuesta de idea en el formato indicado en las bases.
- Respetar las fechas establecidas por la organización.
- Conocer y aceptar las condiciones de fraude o copia y legitimidad de la autoría de una idea.

12. Obligaciones de la Organización

Duoc UC se compromete a:

- Poner al alcance los recursos humanos e informativos que se estimen necesarios para cumplir los objetivos propuestos.
- Confirmar a los participantes la recepción de materiales e información, incluyendo lo relacionado a la inscripción.
- Informar a los participantes sobre cualquier modificación en las bases, actividades y/o fechas estipuladas de las distintas etapas del concurso.
- Entregar los premios a través del medio definido en las presentes bases y dentro del periodo indicado en las presentes bases.
- El comité organizador se reserva el derecho de verificación de autoría de ideas postuladas en caso de presentarse copia/plagio/fraude. Toda acusación de infracción de autoría deberá ser informada por medio del correo rutaie@duoc.cl

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



- El comité organizador se reserva el derecho de cambio de fechas ante eventos de fuerza mayor y que serán debida y oportunamente anunciadas a los participantes.
- Cualquier información al respecto de posibles vacíos o interpretación de estas bases será analizado por el comité organizador y publicado en la página del concurso y a través de cualquier otro medio de comunicación que el comité estime conveniente.

13. Calendario

Las fechas establecidas pueden sufrir cambios, previo aviso en la plataforma y correo electrónicos de los participantes seleccionados en las etapas correspondientes:

	Etapas 1	Etapas 2	Etapas 3	Cierre
Hito	Convocatoria y Lanzamiento	Formación Específica	Aceleración	Demo Day Final y Premiación
Inicio de etapa	23 abril	05 junio	01 julio	21 agosto
Término de etapa	21 mayo	27 junio	20 agosto	-
Periodo de Evaluación	23 – 27 mayo	-	-	-
Anuncio de Selección	31 mayo	28 junio	21 agosto	

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



ACEPTACIÓN DE CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN EN LO QUE EL ÁREA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO ESTUDIANTIL DE DUOC UC DEFINE COMO SU NORMATIVA DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO PARA ACTIVIDADES DEL ALUMNADO, CONCURSO Y USO DE PLATAFORMAS.

Usted se compromete a acceder y usar las plataformas que Duoc UC deja a disposición para el mejor desarrollo posible de sus proyectos de innovación y emprendimiento. Este programa está diseñado para Estudiantes regulares y titulados de Duoc UC. Si usted es alumno de Duoc UC, también debe cumplir con todas las políticas aplicables a la institución, incluyendo la Política Aceptable de respeto y buenas prácticas de comunicación. Duoc UC tiene el derecho de eliminar cualquier contenido que viole los términos de uso, o comentarios no atinentes a la temática y objetivos del concurso Innova Sostenible de Duoc UC.

1. Su contraseña y la cuenta de seguridad. Usted está de acuerdo y entiende que es responsable de mantener la seguridad y confidencialidad de las contraseñas asociadas a cualquier cuenta que utilice en las plataformas de innovación y emprendimiento de Duoc UC. En consecuencia, usted acepta que será único responsable ante Duoc UC por todas las actividades generadas desde su cuenta. Si usted se da cuenta de cualquier uso no autorizado de su contraseña o cuenta, usted se compromete a notificar al administrador de la plataforma y Duoc UC de inmediato.

2. Privacidad y confidencialidad. No se debe publicar o discutir la información confidencial. Usted está de acuerdo y entiende que es responsable de mantener la

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



seguridad, privacidad y confidencialidad de la información de los Estudiantes regulares de Duoc UC y cualquier otra información que Duoc UC y Asuntos Estudiantiles mantenga. También debe asegurarse de que esta información esté protegida en todo momento y tratada de acuerdo con todas las leyes aplicadas en Chile sobre el uso de información.

3. Consecuencias de violación de los términos de uso. Los participantes de esta y otras convocatorias institucionales están sujetos a las leyes y reglamentos relativos a la divulgación no autorizada de información confidencial, así como los requerimientos del programa que se refieran al uso prohibido o inapropiado, incluyendo las políticas de uso aceptable. El uso no autorizado puede resultar en acciones legales.

4. Sobre la información que usted proporciona. Al crear o acceder a una cuenta y publicar contenido, el usuario garantiza que posee todos los derechos sobre dicho contenido y que no existe el uso indebido del derecho de propiedad intelectual de un tercero.

5. Enlaces a otros sitios proporcionados por la comunidad. Una plataforma puede contener enlaces a otros sitios de Internet que son operados por personas distintas a las de Duoc UC. La plataforma no implica la aprobación de las destinaciones listadas por un tercero que usa como usuario la plataforma, ni garantiza la exactitud de la información que figura en dichos destinos, ni aprueba sus opiniones y propuestas.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



6. Propiedad intelectual. El contenido de los sitios vinculados son propiedad de sus respectivos dueños. Duoc UC respeta la propiedad intelectual de otros y pide a los usuarios de la plataforma que la respeten mediante:

Una firma física o electrónica de una persona autorizada para actuar en nombre del titular de un derecho exclusivo que presuntamente se ha infringido; identificación de la obra con los derechos de autor que habían sido infringidos, o, si múltiples obras con derechos de autor están cubiertas por una sola notificación, una lista representativa de tales obras; identificación del material que se reclama haber sido infringido o que podría ser objeto de la actividad infractora y que debe ser eliminado o cuyo acceso debe ser inhabilitado, e información razonablemente suficiente para permitir a Duoc UC pueda localizar el material; información razonablemente suficiente para permitir a la Subdirección de Innovación y Emprendimiento Estudiantil Duoc UC ponerse en contacto con usted, tales como dirección, número de teléfono y, si está disponible, una dirección de correo electrónico.

Una declaración de que usted (y, en su caso, la persona o entidad en cuyo nombre usted actúa) tienen una creencia de buena fe que el uso del material descrito en la reclamación no está autorizado por el propietario de copyright, su agente, o la ley; y
Una declaración de que la información contenida en la notificación es exacta, y que usted está autorizado para actuar en nombre del titular de un derecho exclusivo que presuntamente se ha infringido.

7. Uso de imagen. Al participar del concurso y aceptar las bases y condiciones el/la/los/las participantes autorizan expresamente, en forma gratuita, sin limitaciones de tiempo para Chile y para todos los países del mundo sin limitación geográfica

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



alguna a DUOC UC y a la agencia publicitaria que esta institución educacional contrate, a captar mi imagen, reproducirla, y publicarla en forma reconocible y visible. En virtud de esta autorización DUOC UC y la agencia estarán facultados, entre otras cosas para:

- i) captar mi imagen y retratarme ya sea mediante fotografías o videograbaciones;
- ii) reproducir dichas fotografías o videograbaciones;
- iii) modificar y editar las fotografías o videograbaciones,
- iv) exponer públicamente y publicar las fotografías y videograbaciones;
- v) exponer las fotografías y videograbaciones públicamente;
- vi) insertar las fotografías o videograbaciones en toda clase de documentos, folletos, “outdoors”, catálogos, calendarios, y todo tipo de material impreso cualquiera sea su formato, sitios de Internet, envases, películas y campañas publicitarias en general, así como para integrarlas en cualquier otro soporte material conocido o por conocer, y vii) en general, para utilizarlas en todas aquellas formas que guarden conformidad con la normativa legal vigente.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



AVISO LEGAL

CONCURSO Y PLATAFORMA DE SUBDIRECCIÓN DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO ESTUDIANTIL DUOC UC Y TODOS LOS MATERIALES CONTENIDOS EN ÉL SON DISTRIBUIDOS Y TRANSMITIDOS “TAL CUAL” Y “COMO DISPONIBLE”, SIN GARANTÍAS DE NINGÚN TIPO, YA SEAN EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO PERO NO LIMITADAS A LAS GARANTÍAS DE TÍTULO O LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZACIÓN O PARA UN DETERMINADO FIN CON RESPECTO LOCALIDAD, CONTENIDO, EXACTITUD, EXHAUSTIVIDAD, MONEDA DE CAMBIO/ACTUALIDAD, LA LIBERTAD DE LA INTERRUPTIÓN, LIBERTAD DE VIRUS DE COMPUTADORA, LA LIBERTAD DE ERRORES U OMISIONES, NO INFRACCIÓN DE CONTENIDO COLOCADO EN EL CONCURSO YA SEA POR DUOC UC O UN TERCERO EN NOMBRE DE DUOC UC, INCLUIDAS LAS DEL DISEÑO, INFORMACIÓN, TEXTO, GRÁFICOS, IMÁGENES, PÁGINAS, INTERFACES, ENLACES, SOFTWARE, U OTROS.

LA PLATAFORMA DE IDEAS DUOC UC NO SE HACE RESPONSABLE POR DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS, ACCIDENTALES O DERIVADOS (A PESAR DE QUE SEAN PREDECIBLES) QUE PUEDA SURGIR POR EL USO O LA IMPOSIBILIDAD DE USO, DEL CONTENIDO DEL CONCURSO, YA SEA SI ESTE FUE PROVISTO POR EL CONCURSO MISMO O UN TERCERO.

LA ACCIÓN DE DESCARGAR U OBTENER CUALQUIER MATERIAL A TRAVÉS DEL USO DE LA PLATAFORMA DEL CONCURSO DE DUOC UC DEBE SER REALIZADA BAJO PROPIO RIESGO, SERÁ EL ÚNICO RESPONSABLE DE CUALQUIER DAÑOS A SU SISTEMA COMPUTACIONAL U OTROS DISPOSITIVOS O PÉRDIDA DE DATOS RESULTANTE DE LA DESCARGA DE DICHO MATERIAL.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



CONDICIONES MISCELÁNEAS

Nada de lo que esté contenido o sea mostrado en la plataforma del concurso o en las presentes condiciones constituye o tiene la intención de constituir asesoramiento legal por la Subdirección de Innovación y Emprendimiento Estudiantil Duoc UC a cualquiera de sus organismos, funcionarios, empleados, agentes, abogados o representantes.

Usted acepta que si la Subdirección de Innovación y Emprendimiento Estudiantil de Duoc UC no se pronuncia sobre algún aspecto en las presentes bases en torno a algún aspecto del torneo, tal omisión no se tomará como una renuncia formal de los derechos de la Subdirección para expresarse posteriormente al respecto.

Si un tribunal de jurisdicción competente determina que cualquier disposición de estas condiciones no es válida, dicha disposición será eliminada de las condiciones sin afectar al resto de ellas. Las demás disposiciones de las condiciones seguirán siendo válidas y ejecutables.

La Subdirección de Innovación y Emprendimiento Estudiantil Duoc UC se reserva el derecho de revisar y modificar de cualquier manera los términos en cualquier momento y sin previo aviso. Cualquier modificación entrará en vigencia inmediatamente después de su publicación, a menos que se indique lo contrario. Al participar del concurso, se acuerda en estar en completo conocimiento de estas bases y cualquier modificación futura, también supone la aceptación de estas. Se sugiere que usted debe visitar periódicamente la página para revisar los presentes términos y condiciones de uso.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



Usted puede estar expuesto/a a contenido que encuentre ofensivo, indecente o censurables debido a la acción de otros participantes y/o terceros durante las sesiones online, eventos en vivo o en las distintas actividades que se realizan en el transcurso de la convocatoria. En este escenario los participantes deben asumir todos los riesgos asociados a esta exposición. Duoc UC no asume ninguna responsabilidad y renuncia expresamente a la responsabilidad de estas acciones. Las opiniones expresadas en este sitio son las de los titulares de cuentas individuales y aquellos que comentan, y no representan necesariamente la opinión de UC, y en su defecto, de Duoc UC.

Las condiciones constituyen un acuerdo completo entre usted y Duoc UC con respecto a los términos y participación en el concurso, y se sustituyen todas las comunicaciones y propuestas previas ya sean electrónicas, orales o escritas, entre usted y Duoc UC. Se asume que los términos incluyen todos los avisos, políticas, negaciones, y otros términos que figuran en el concurso de Duoc UC y cualquier subpágina provista, sin embargo, en el caso de un conflicto entre los demás términos y estas condiciones, prevalecen estas últimas.

Para todos los efectos del concurso los participantes fijan su domicilio en la comuna y ciudad de Santiago y se someten a los Tribunales ordinarios de Justicia de Santiago. La Subdirección de Innovación y Emprendimiento Estudiantil Duoc UC tendrá la más amplia potestad para resolver cualquier circunstancia que pueda surgir y que no esté prevista en estos términos, con el objeto de dar cumplimiento de mejor manera al concurso de innovación y emprendimiento Innova Sostenible Duoc UC.

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local



La representación legal para todos los efectos de la participación en el concurso de los menores de edad y los legalmente incapaces de cualquier índole, se ajustará a las normas de su respectivo estatuto jurídico. Al momento de aceptar participar en el concurso, se autoriza que las etapas del mismo sean notificadas a cada concursante vía correo electrónico a las casillas declaradas al momento de su inscripción.

La Personería de los representantes de la Fundación Instituto Profesional Duoc UC consta del acta de la Sesión N° 240 del Consejo Fundación Instituto Profesional Duoc UC, celebrada el 13 de mayo del año 2020, reducida a escritura pública con fecha 04 de noviembre de 2020 en la Notaría Pública de Santiago de don Álvaro David González Salinas.

Kiyoshi Fukushi Mandiola

Sergio Arteaga Infante

p.p. Fundación Instituto Profesional Duoc UC

Organiza:



Auspicia:



Colaboran:



soyprovidencia

HUB Dirección
Desarrollo Local

