

## BASES TORNEO DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO RUTAIE DUOC UC

### ALL IN CHILE 2024

#### 1. Presentación

El presente documento corresponde a las bases generales del torneo **“ALLINCHILE”**. Estas bases deben ser leídas previo a la inscripción del equipo y su proyecto, ya que una vez inscritos, se considerarán de conocimiento y aceptación total por parte de los participantes del concurso por el hecho de postular.

“All In Chile” 2024, en su decimosegunda versión, es un torneo extracurricular de Innovación y Emprendimiento impulsado por la SD de I&E Estudiantil de Duoc UC orientado a la detección de talento y formación de capacidades emprendedoras. A su vez, se busca que la comunidad Duoc UC tenga acceso a herramientas que potencien la generación de nuevas ideas que impulsen una economía más equitativa e inclusiva desde sus espacios de influencia.

El torneo está abierto a toda idea o proyecto original, creado por un equipo, con o sin fines de lucro, de cualquier ámbito del conocimiento con potencial de convertirse en proyectos de emprendimientos innovadores, entendiendo por esto, iniciativas que presenten un nuevo o mejorado producto o servicio respecto de otras soluciones ya disponibles. Debe corresponder a un desarrollo del equipo emprendedor que atienda una problemática u oportunidad relevante y esté alineada con el desafío del torneo.

A partir del 2 de septiembre del 2024 hasta el 1 de octubre 2024, todos los Estudiantes regulares y Titulados de la comunidad Duoc UC podrán postular al torneo que tendrá formato híbrido (online y presencial). Al ser seleccionados, los postulantes acceden y comprometen su participación al desarrollo de cursos online, mentorías y formación especializada en formato de Bootcamp presencial. La metodología formativa en torno a los Bootcamp fomenta la cultura de innovación y emprendimiento mediante el encuentro e intercambio de perspectivas, conocimiento, experiencias y buenas prácticas entre estudiantes y titulados que participan del torneo.

Durante el desarrollo de las 2 instancias de Bootcamp presenciales, los equipos recibirán asesoría de expertos del ámbito de la innovación y el emprendimiento a través de mentorías durante estas jornadas.

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, aprovechando las herramientas de esta convocatoria para generar propuestas de valor distintas a las existentes, innovando en el diseño de productos, servicios, procesos y modelos de negocios.

## 2. Desafío

El torneo presenta un desafío sobre el cual los participantes deberán inspirarse para la ideación de propuestas de productos y/o servicios que se orienten en dar respuesta a la problemática impulsada. Se valorará la integración de componentes de innovación con potencial de convertirse en proyectos de emprendimiento, siempre considerando el enfoque al usuario final.

### DESAFÍO MULTISECTORIAL

¿Cómo puedo dar una **solución innovadora** a los presentes problemas u oportunidades, en **mi ámbito de desarrollo profesional**, considerando las nuevas tendencias de crecimiento en la industria?

En este desafío buscamos iniciativas con componentes de innovación que resuelvan un problema de un sector económico o segmento de interés propia del equipo que concursa, es decir, que pudiera impactar en la disciplina de estudio/trabajo y potencial ámbito de desarrollo de los postulantes.

Agregar valor por parte del emprendimiento a un sector industrial, puede surgir desde atreverse a innovar en cómo se vienen realizando las cosas hasta la fecha, proponiendo nuevas soluciones que surjan de problemáticas identificadas por quienes, desde un espíritu emprendedor, se anticipen en investigación y observación a oportunidades de mejora en su propia disciplina de estudio y trabajo.

Se busca impulsar la creación de propuestas novedosas con y sin fines de lucro; en los ámbitos de construcción, diseño, informática y telecomunicaciones, ingeniería, recursos naturales, turismo y hotelería, administración y negocios, comunicaciones, gastronomía u otros ámbitos del conocimiento o disciplinas.

*\*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 u oportunidad identificado bajo el llamado de desafío del Torneo.*

## 3. 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 y subir los documentos adjuntos necesarios de todos los integrantes **una única vez**.

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

Quedan inhabilitados de participar colaboradores administrativos y docentes con contrato vigente a septiembre 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.

## 4. Condiciones del Torneo

### 4.1 Inscripción de los participantes

La postulación será únicamente a través de la URL torneos.duod.cl

Se da por entendido que todo participante del concurso que postule conoce y acepta las condiciones de participación en el concurso descritas en estas bases. 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 (alumno@duocuc.cl). Los postulantes titulados podrán registrarse utilizando su correo personal. El representante del equipo deberá completar un formulario de postulación, el cual deberá contener información personal de los integrantes del equipo e información básica del proyecto.

En este formulario se solicita información escrita sobre el proyecto, que debe responder a los siguientes temas:

- La problemática u oportunidad detectada
- La idea de solución propuesta
- El Área o disciplina de conocimiento del postulante que origina la solución propuesta y que, por lo tanto, permite identificar la factibilidad de un posible desarrollo futuro de la misma.

El inicio oficial de las postulaciones será el **lunes 2 de septiembre de 2024**.

El cierre oficial de las inscripciones será el **martes 1 de octubre de 2024 a las 23:59 horas**.

Las propuestas que sean ingresadas por los participantes serán conducidas a las siguientes etapas del proceso, siempre que hayan sido desarrolladas íntegramente por la o las personas que presentaron dicha

idea. En caso de detectarse evidencias de plagio, tendrá como resultado la descalificación e inhabilitación de continuar su participación en el torneo. La organización asume que los proyectos presentados son originales y son de autoría de uno o más de los estudiantes que forman cada equipo. Los proyectos basados en ideas que no sean propias quedarán descalificados del torneo.

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 en las distintas etapas en sus formatos online y presencial, 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 "ALLINCHILE" 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.

## 4.2 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 5 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 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.

## 4.3 Notificación de seleccionados

Los proyectos seleccionados en cada etapa serán notificados a través del correo del miembro titular del equipo, entregado al momento de postulación por los participantes, siendo su responsabilidad revisar para conocer el estado de su proyecto en las fechas clave indicadas en el calendario del torneo.

## 5. Etapas, Entregables y Criterios de Evaluación

### 5.1 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, la cual redirigirá a la plataforma de inscripción. Para considerar efectivamente realizada la postulación al torneo, los participantes deberán completar sus datos personales en la plataforma de inscripción y haber recibido un correo electrónico notificando la correcta recepción.

#### 5.1.1 Entregables para evaluación de jurado interno

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

- Crear cuenta (registro del usuario) en plataforma SantanderX, a la que serán redirigidos desde la web page de la convocatoria antes mencionada.
- 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.

#### 5.1.2 Evaluación de la etapa 1 Lanzamiento de la Convocatoria

Los criterios de evaluación y ponderaciones que utilizarán los evaluadores para las propuestas presentadas a la convocatoria de postulación se detallan en la siguiente rúbrica:

Rúbrica de evaluación Etapa 1					
CRITERIOS	5	4	3	2	1
<b>Problema u oportunidad alineado al desafío (20%)</b>	Identifica un problema u oportunidad de <b>extrema relevancia, haciendo clara mención de cómo impacta</b> el sector o industria en que se desarrolla, acorde al desafío planteado en el torneo.	Identifica un problema u oportunidad <b>relevante, haciendo mención del sector o industria</b> al que busca impactar, acorde al desafío planteado en el torneo.	Identifica un problema u oportunidad, pero <b>no es claro si es relevante para el sector o industria</b> identificado, acorde a lo planteado en el desafío del torneo.	Identifica un problema u oportunidad, pero <b>no hace mención del sector o industria</b> que busca impactar, acorde a lo planteado en el desafío del torneo.	<b>No se identifica</b> un problema u oportunidad que apunte a un sector o industria definido, acorde a lo planteado en el desafío del torneo.
<b>Coherencia de la Idea/Proyecto (30%)</b>	Resuelve <b>eficazmente</b> la problemática planteada e identifica a quiénes impacta. Hace una <b>acertada</b> mención de los principales beneficios para usuarios y/o clientes.	Resuelve <b>adecuadamente</b> la problemática planteada e identifica a quiénes impacta. Hace una <b>adecuada</b> mención de los principales beneficios para usuarios y/o clientes.	Resuelve <b>suficientemente</b> la problemática planteada, pero puede mejorar en la identificación de a quiénes impacta. Hace una <b>suficiente</b> mención de los beneficios para usuarios y/o clientes.	<b>No es claro</b> si resuelve la problemática planteada para quiénes impacta y/o <b>no menciona</b> los beneficios para usuarios y/o clientes.	<b>No resuelve</b> la problemática planteada para quiénes impacta.

<b>Potencial de la solución (30%)</b>	Plantea una propuesta de solución con una <b>clara diferenciación</b> y muestra un sólido <b>potencial de innovación</b> . Se destaca el porqué es mejor que la competencia y se observa una <b>clara oportunidad</b> de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	Plantea una propuesta de solución que tiene <b>elementos de diferenciación</b> . Se destaca el porqué es mejor que la competencia y se observa la <b>posible oportunidad</b> de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	Plantea una propuesta de solución que tiene una <b>baja diferenciación</b> respecto de alternativas similares ya existentes. Se observa una <b>baja oportunidad</b> de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	Plantea una propuesta de solución que tiene una <b>baja diferenciación</b> respecto de alternativas similares ya existentes. <b>No se observa oportunidad</b> de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	La propuesta de solución <b>no presenta ninguna diferenciación</b> respecto de otras alternativas similares ya existentes.
<b>Formulación (20%)</b>	Plantea la idea/proyecto de manera <b>clara, sintética y organizada</b> , junto con demostrar dominio de la industria que aborda, presentando <b>datos y citas de fuentes formales</b> .	Plantea la idea/proyecto de manera <b>clara y organizado</b> con oportunidades de mejorar en detalles, junto con demostrar dominio de la industria que aborda.	Plantea la idea/proyecto de manera <b>suficientemente clara y organizada</b> , pero puede mejorar en el dominio de la industria que aborda.	Plantea la idea/proyecto de manera <b>poco clara y organizada</b> en su planteamiento. No muestra dominio de la industria que aborda.	Plantea la idea/proyecto <b>que no es clara</b> en su planteamiento.

#### \*CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD

Los criterios de elegibilidad para la primera selección serán aplicados a los 100 proyectos con los mejores puntajes para validar que cumplan con:

- Registro de RUT del miembro titular como alumno regular en Categoría Estudiantes.
- Registro de RUT del miembro titular como titulado Duoc UC en Categoría Titulados. El RUT del miembro titular No debe encontrarse en el registro de contratación como administrativo o docente de Duoc UC en Categoría Titulados.

Adicionalmente, se considerará una lista de espera que se activará en orden de ranking de puntaje de evaluación en caso de que alguno de los equipos inicialmente seleccionados no cumpla con los criterios de elegibilidad.

Luego del proceso de evaluación y validación de criterios se selecciona a los 100 equipos los que pasan a la etapa 2 de la siguiente manera:

- Se selecciona hasta 100 proyectos del total de los mejores puntajes, 75 Categoría Estudiantes y 25 Categoría Titulados.

Se considera una lista de espera que se activará en orden de ranking de puntaje de evaluación si algún equipo seleccionado no responde al primer llamado de la primera selección.

Finalmente, el jurado se reserva el derecho para determinar cuántos cupos por categoría se seleccionarán, pues la calidad de los proyectos o la cantidad de proyectos postulados por categoría lo amerite.

## 5.2 Etapa 2, Bootcamp 1

Los proyectos seleccionados, deberán participar en una jornada que se realizará bajo la metodología de bootcamp que se realizará presencialmente en sedes anfitrionas de Duoc UC, el sábado 19 octubre. La jornada tendrá una duración de 5 horas, desde las 09:00 de la mañana hasta las 14:00 horas. El eje central de esta etapa es potenciar el grado de innovación de los proyectos, pitch y el ajuste del problema-solución.

Los equipos deben cumplir con los siguientes puntos, siempre considerando que para el miembro titular del equipo será de carácter obligatorio:

- Asistir al 100% de las jornadas Bootcamps.

Participar activamente durante la jornada según las instrucciones que recibirán de tutores y mentores.

Adicionalmente y de manera no obligatoria se pondrá a disposición de los equipos que avanzan a la etapa siguiente, dos cursos en formato MOOC dentro de plataforma AVA Duoc UC que entrega formación inicial en aspectos esenciales de innovación & emprendimiento para su mejor desempeño de entrada al torneo. A continuación, se detalla contenido general de los cursos.

### **CURSOS MOOC Introductorio de Innovación y Emprendimiento II 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.

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 torneo. Su inscripción a estos y acceso en AVA será notificado oportunamente por mail a los representantes de equipos en la primera etapa de torneo para que comiencen su realización.

Cabe destacar, que la realización de estos cursos NO es obligatoria para la selección de los 25 finalistas a seguir en concurso, pero si es un prerrequisito aprobar los cursos para los 25 finalistas antes de llegar al evento final del torneo en que se realizará la premiación de los 6 equipos ganadores. La fecha de cierre para cumplir este prerrequisito será informada oportunamente a los equipos finalistas.

## 5.2.1 Evaluación de la etapa 2, Bootcamp 1

La evaluación de los seleccionados se realizará de acuerdo con los siguientes criterios:

Rúbrica de evaluación Etapa 2					
CRITERIOS	5	4	3	2	1
<b>Propuesta de Valor (35%)</b>	<b>Conecta eficaz y sintéticamente</b> al segmento de clientes con la solución. Los <b>atributos presentados transmiten</b> cuál es la principal frustración que se reduce/evita y cuál es la principal satisfacción que aumenta/permite la solución.	<b>Conecta</b> al segmento de clientes con la solución, pudiendo <b>mejorar en algunos detalles</b> . Los <b>atributos presentados transmiten</b> cuál es la principal frustración que reduce/evita y cuál es la principal satisfacción que aumenta/permite la solución.	<b>Menciona</b> lo que la propuesta de solución ofrece, <b>sin una clara conexión</b> con el segmento de clientes. Se entienden <b>suficientemente</b> los atributos de la solución presentados.	Menciona lo que la propuesta de solución ofrece <b>sin mostrar una conexión</b> con el segmento de clientes. Se entienden <b>limitadamente</b> los atributos de la solución presentados.	Menciona lo que la propuesta de solución ofrece <b>sin mostrar una conexión</b> con el segmento de clientes. <b>No se entienden</b> atributos de la solución.
<b>Potencial de la Solución (30%)</b>	Plantea una propuesta de solución con una <b>clara diferenciación</b> y muestra un sólido <b>potencial de innovación</b> . Se destaca el porqué es mejor que la competencia y se observa una <b>clara oportunidad</b> de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	Plantea una propuesta de solución que tiene <b>elementos de diferenciación</b> . Se destaca el porqué es mejor que la competencia y se observa la <b>posible oportunidad</b> de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	Plantea una propuesta de solución que tiene una <b>baja diferenciación</b> respecto de alternativas similares ya existentes. Se observa una <b>baja oportunidad</b> de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	Plantea una propuesta de solución que tiene una <b>baja diferenciación</b> respecto de alternativas similares ya existentes. <b>No se observa oportunidad</b> de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	La propuesta de solución <b>no presenta ninguna diferenciación</b> respecto de otras alternativas similares ya existentes.
<b>Calidad del Pitch (35%)</b>	<b>Articula excelentemente</b> un pitch, el uso del lenguaje es simple y claro, tiene un llamado a la acción <b>cautivante y persuasivo</b> .	<b>Articula bien un pitch</b> , el lenguaje es simple y claro y el llamado a la acción <b>cumple su objetivo</b> .	<b>Articula aceptablemente</b> un pitch, el lenguaje es mejorable o el llamado a la acción no es suficiente.	<b>Articula de manera insuficiente</b> un pitch, el lenguaje es confuso o el llamado a la acción no destaca.	<b>No articula</b> un pitch o no sigue normas establecidas de formato.

La selección de los 25 equipos finalistas que pasa a la instancia BOOTCAMP 2 y FINAL, será comunicada hasta el lunes 21 de octubre, mediante notificación vía correo y web de postulación los participantes podrán conocer quienes avanzan a la última etapa, siendo su responsabilidad revisar estos canales para conocer el estado de su proyecto en las fechas clave indicadas en el calendario del torneo.

El equipo organizador del Torneo se reserva el derecho de determinar cuántos cupos por categoría se seleccionarán, según la calidad de los proyectos o la cantidad de proyectos postulados por categoría lo amerite.

- Desafío Multisectorial 15 proyectos de Estudiantes
- Desafío Multisectorial 10 proyectos de Titulados

### 5.3 Etapa 3, Bootcamp 2 y Final

Los 25 proyectos con el mejor puntaje del BOOTCAMP 1 avanzarán a la jornada final “Bootcamp 2” a realizarse el día 7 de noviembre.

El Bootcamp 2 tiene por objetivo impulsar a los equipos a ir más allá en el desarrollo de su propuesta con el apoyo de talleres y mentorías. El foco está en armar un modelo de negocio preliminar que permita a los equipos responder preguntas sobre cómo implementar la propuesta de valor ya desarrollada hasta esta etapa.

Al cierre de esta jornada los equipos prepararán sus presentaciones finales de pitch, a modo de ensayo para el día siguiente, donde tendrán que exponer ante un jurado experto que evaluará sus propuestas, eligiendo finalmente a los ganadores en cada Categoría.

- La participación de la o el representante titular del equipo, es de carácter obligatoria, tanto para Bootcamp 2 como para

El día 8 de noviembre se realizará la Final del torneo.

#### 5.3.1 Entregables para evaluación del Jurado Externo

Participación presencial en dependencias de Duoc UC Casa Central, exposición en formato Pitch de 4 minutos con apoyo visual (ppt).

Para el pitch los equipos deben considerar los componentes que se muestran a continuación, independientemente, se deja a decisión del equipo el orden de estos elementos al momento de exponer su pitch:

- Nombre idea/proyecto
- Problema u oportunidad detectada
- Tamaño de mercado potencial
- Solución propuesta
- Usuario y cliente potencial
- Propuesta de valor: Atributos de su propuesta, beneficios para el clientes y diferenciación de la competencia
- Llamado a la acción

#### 5.3.2 Evaluación de la etapa 3, Bootcamp 2 y Final

La evaluación de los 25 finalistas se realizará de acuerdo con los siguientes criterios:

### Rúbrica de evaluación Etapa 3

CRITERIOS	5	4	3	2	1
<b>Propuesta de Valor (25%)</b>	<b>Conecta eficaz y sintéticamente</b> al segmento de clientes con la solución. Los <b>atributos presentados transmiten</b> cuál es la principal frustración que se reduce/evita y cuál es la principal satisfacción que aumenta/permite la solución.	<b>Conecta</b> al segmento de clientes con la solución, pudiendo <b>mejorar</b> en algunos detalles. Los <b>atributos presentados transmiten</b> cuál es la principal frustración que reduce/evita y cuál es la principal satisfacción que aumenta/permite la solución.	<b>Menciona</b> lo que la propuesta de solución ofrece, <b>sin una clara conexión</b> con el segmento de clientes. Se entienden <b>suficientemente</b> los atributos de la solución presentados.	Menciona lo que la propuesta de solución ofrece <b>sin mostrar una conexión</b> con el segmento de clientes. Se entienden <b>limitadamente</b> los atributos de la solución presentados.	Menciona lo que la propuesta de solución ofrece <b>sin mostrar una conexión</b> con el segmento de clientes. <b>No se entienden</b> atributos de la solución.
<b>Potencial de la Solución (25%)</b>	Plantea una propuesta de solución con una <b>clara diferenciación</b> y muestra un sólido <b>potencial de innovación</b> . Se destaca el porqué es mejor que la competencia y se observa una <b>clara oportunidad</b> de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	Plantea una propuesta de solución que tiene <b>elementos de diferenciación</b> . Se destaca el porqué es mejor que la competencia y se observa la <b>posible oportunidad</b> de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	Plantea una propuesta de solución que tiene una <b>baja diferenciación</b> respecto de alternativas similares ya existentes. Se observa una <b>baja oportunidad</b> de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	Plantea una propuesta de solución que tiene una <b>baja diferenciación</b> respecto de alternativas similares ya existentes. <b>No se observa oportunidad</b> de tener ventaja competitiva y/o comparativa.	La propuesta de solución <b>no presenta ninguna diferenciación</b> respecto de otras alternativas similares ya existentes.
<b>Dominio de Mercado (25%)</b>	Cuantifica y caracteriza de <b>excelente</b> manera el mercado potencial. <b>Demuestra dominio estratégico</b> del contexto, industria y/o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución e <b>incluye datos y cifras de fuentes formales</b> .	Cuantifica y caracteriza de manera <b>adecuada</b> el mercado potencial. <b>Demuestra dominio</b> del contexto, industria y/o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución e <b>incluye datos y cifras</b> .	Cuantifica y caracteriza de manera <b>suficiente</b> el mercado potencial. <b>Muestra poco dominio</b> del contexto, industria y/o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución.	Cuantifica y caracteriza de manera <b>limitada</b> el mercado potencial. <b>Muestra muy poco dominio</b> del contexto, industria o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución.	<b>No se caracteriza ni se cuantifica</b> el mercado potencial. <b>No muestra dominio</b> del contexto, industria o normativas relevantes que impactan en la puesta en marcha de su solución.
<b>Calidad del Pitch (25%)</b>	<b>Articula excelentemente</b> un pitch, el uso del lenguaje es simple y claro, tiene un llamado a la acción <b>cautivante y persuasivo</b> . Las competencias del equipo <b>son exactamente las requeridas</b> para el proyecto.	<b>Articula bien</b> un pitch, el lenguaje es simple y claro y el llamado a la acción <b>cumple su objetivo</b> . Las competencias del equipo <b>se observan en su mayoría</b> en relación a lo necesario para el proyecto.	<b>Articula aceptablemente</b> un pitch, el lenguaje es mejorable o el llamado a la acción no es suficiente. El equipo <b>debe fortalecer alguna</b> de sus competencias, necesarias para el proyecto.	<b>Articula de manera insuficiente</b> un pitch, el lenguaje es confuso o el llamado a la acción no destaca. El equipo <b>debe fortalecer bastantes</b> de sus competencias, necesarias para el proyecto.	<b>No articula</b> un pitch o no sigue normas establecidas de formato. Al equipo le faltan competencias necesarias para el proyecto.

## 6. Premios

El jurado, seleccionará a las ideas ganadoras que serán anunciadas en dicha actividad. Los premios serán entregados de la siguiente manera:

### DESAFÍO Multisectorial

- **Categoría Titulados:**

1er lugar \$1.500.000

2do lugar \$750.000

3er lugar \$500.000

- **Categoría Estudiantes:**

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 en un plazo posterior a la ceremonia final y que se informará oportunamente.

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 invitados a formar parte del Portafolio de Emprendedores Duoc UC, donde podrán optar a participar en otras convocatorias e invitaciones a charlas, talleres y fondos para seguir desarrollando sus proyectos.

## 7. Obligaciones de los Participantes

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

- Aceptar las bases del concurso, lo que se entenderá, desde 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.

- Si algún proyecto seleccionado no cumple con estas obligaciones y/o se retira voluntariamente de la competencia, será eliminado del concurso y se procederá a incorporar la propuesta que le siga en puntaje de evaluación.

## 8. 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 que se estime, dentro de 60 días hábiles luego de desarrollada la ceremonia final.
- 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 al correo [rutaie@duoc.cl](mailto:rutaie@duoc.cl)
- Cualquier información al respecto de posibles vacíos o interpretación de estas bases será analizado por el comité organizador y publicado en la página del torneo o a través de cualquier otro medio de comunicación que el comité estime conveniente.

## 9. Calendario

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

	Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3	Cierre
Hito	Convocatoria y Lanzamiento	Bootcamp 1	Bootcamp 2	Final y Premiación
Inicio de etapa	02 septiembre	19 octubre	07 noviembre	08 noviembre
Término de etapa	01 octubre	-	-	-
Periodo de Evaluación	02 – 10 octubre	19 – 21 octubre	-	-
Anuncio de Selección	11 octubre	21 octubre	-	-

## 10. Propiedad Intelectual

Este torneo 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 alumnos 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 fuere origina a partir de dicha prestación de servicios, la propiedad será de Duoc UC, cediendo en el contrato de prestación de servicios los derechos de toda creación o invención originada durante dicho servicio.

Anticípate, motívate y lidera con el torneo ALLIN de la RutaIE

[torneos.duoc.cl](http://torneos.duoc.cl)



**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 ALLINCHILE 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 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.

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 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.

## 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 INTERRUPCIÓN, 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.**

## 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.

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 ALLINCHILE Duoc UC.

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.

Kiyoshi Fukushi Mandiola

Sergio Arteaga Infante

p.p. Fundación Instituto Profesional Duoc UC