

BASES TORNEO DE INNOVACIÓN Y EMPREDIMIENTO DUOC UC ALLINCHILE 2023

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.

"ALLINCHILE" es un torneo extracurricular de Innovación y Emprendimiento impulsado por la Subdirección de Innovación y Emprendimiento Estudiantil de Duoc UC, orientado a favorecer el desarrollo de ideas de negocio que generen beneficios económicos junto con abordar problemas industriales, sociales y/o ambientales.

La convocatoria es de carácter formativo y tiene por meta fomentar el desarrollo de ideas que vayan en la búsqueda de resolver desafíos a través de la innovación y el emprendimiento.

A partir del 28 de agosto 2023 hasta el 28 de septiembre 2023, 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, se recibirá asesoría de expertos del ámbito de la innovación y el emprendimiento. Adicionalmente, los seleccionados accederán a sesiones de coaching que les permitirá modelar y ajustar sus ideas para llegar al final de este proceso con propuestas de solución avanzadas hasta la etapa de validación inicial, base que se espera cimiente el crecimiento de nuevos proyectos.

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. Objetivo

El objetivo general de esta convocatoria es 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.

Se busca apoyar ideas con potencial de convertirse en 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 la temática del torneo descrita en el punto 3 de este documento.

3. 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 emprendimientos, siempre considerando el enfoque al usuario final.

DESAFÍO MULTISECTORIAL

¿Cómo puedo dar solución a los presentes problemas u oportunidades de innovación en mi ámbito de desarrollo profesional considerando las potenciales 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.

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 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.*

4. Antecedentes y Contexto del Desafío

Sin duda el hacer una empresa y convertirse en el dueño de un negocio estable es el sueño que muchos emprendedores, donde las motivaciones que gatillan el desarrollo de ideas novedosas son amplias, soliendo tener una historia interesante sobre la iniciativa del creador o creadora. A su vez, quienes conocen el camino que los emprendedores recorren, enfrentando dificultades asociadas a inestabilidad y riesgo, saben que el llegar a una propuesta de valor que permita generar rentabilidad y un modelo de negocio sustentable, requiere de mentes abiertas a los cambios y dispuestas al aprendizaje constante.

En este contexto, **el emprendimiento se presenta como un impulsor de nuevas tendencias y motor de desarrollo empresarial**, donde grandes corporaciones se han visto presionadas a replantear sus modelos industriales en pos de adaptarse a

nuevas e irrenunciables maneras de publicitar/producir/vender/enviar/entregar sus productos y servicios a sus clientes.

No hay duda de que **para liderar una tendencia hay que poder anticiparla**, noción que desde el management empresarial se plantearía como la necesidad de identificar las tendencias futuras para posicionarse de manera competitiva en el mundo que está naciendo (Kantis et al., 2020).

No es nuevo el entendimiento de que aquellas empresas (y trabajadores) que no son capaces de innovar y mantener relevancia en el mercado, tienden a desaparecer, dejando sitio a las organizaciones innovadoras que mejor se adaptan a las necesidades de sus consumidores. Este fenómeno económico es conocido como “Destrucción Creativa” y ya en los años 50’ Joseph Schumpeter aludía a este como hecho esencial del capitalismo. Sin embargo, cobra hoy mayor sentido en el marco de la velocidad con que las empresas deben rediseñar sus cadenas productivas por la aparición de emprendimientos dinámicos que, aunque incipientes en un inicio, producto de iteraciones suficientes llegan a convertirse en tendencia.

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.

LLAMADO A LA ACCIÓN

¡Postula a ALLIN Chile hoy mismo! y pon a prueba la perspectiva innovadora que le hace falta a tu ámbito profesional.

¿Tienes ideas con potencial de ser motor de cambio? ¡Esto no empieza sin ti!

5. Resultados esperados

Las metas que se espera lograr al concluir este programa son:

- Fomentar el desarrollo de ideas de negocios que aborden problemas u oportunidades del sector o industria de potencial desarrollo de los participantes y al mismo tiempo generen beneficios económicos.
- Detección de talentos innovadores y emprendedores en la comunidad de estudiantes y titulados Duoc UC.
- Promover competencias de trabajo en equipo, creatividad, resolución de problemas, proactividad, responsabilidad social en torno a desafíos en orientación a su formación académica y/o futuro interés de crecimiento formativo.
- Dotar de herramientas técnicas en I&E a proyectos que desde la atención a una necesidad local tengan el potencial de resolver una problemática de impacto global.
- Vincular al ecosistema de I&E a integrantes de la comunidad con interés en impulsar ideas de negocio.

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 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 agosto del 2023.

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 solo a través de la URL <https://www.duoc.cl/allinchile-2023/>

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 inicio oficial de las postulaciones será el lunes **28 de agosto de 2023**.

El cierre oficial de las inscripciones será el miércoles **28 de septiembre de 2023 a las 23:59 horas**.

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 siempre que hayan sido desarrolladas 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 es de un 100%. 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.

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 certificados 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 en cada etapa serán notificados a través de correo y web de postulación (<https://www.duoc.cl/allinchile-2023/>), siendo su responsabilidad revisarlas para conocer el estado de su proyecto en las fechas clave indicadas en el calendario del torneo.

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 alumnos Duoc UC durante el desempeño de sus funciones como estudiante, **pertenecerá a dichos Estudiantes**, en la proporción a su participación en la creación. Si el alumno estuviese prestando servicios a Duoc UC, a honorarios, 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, Entregables y Criterios de Evaluación

9.1 Etapa 1, Lanzamiento de la Convocatoria

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.

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 Charly.io, a la que serán redirigidos desde la web page de la convocatoria antes mencionada.
- 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 Lanzamiento de la Convocatoria

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

CRITERIOS	DEFINICIÓN	Muy De Acuerdo	De Acuerdo	Ni De Acuerdo Ni en Desacuerdo	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo
		10	8	6	4	2
Coherencia (30%)	Capacidad de ajuste de la solución al problema identificado: La solución propuesta es clara y consecuente en cómo resuelve el problema para el usuario final que se ve beneficiado.					
Potencial de emprendimiento (30%)	La propuesta plantea una idea con el potencial de convertirse en un emprendimiento innovador y de finalizar el proceso del torneo con un prototipo validado a nivel de usuarios en el marco del desafío.					
Idea de Solución (20%)	La idea de solución comunica en un lenguaje claro y simple los contenidos solicitados: Nombre del proyecto, problema/oportunidad identificada en el marco del desafío, idea de solución planteada, identificación del ámbito o industria de desarrollo y beneficio para el usuario final.					
Potencial del Equipo (20%)	El área de formación de los postulantes se alinea a los conocimientos requeridos para el potencial desarrollo de la idea de solución propuesta.					

***CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD**

Los criterios de elegibilidad para la primera selección serán aplicados a los 100 proyectos con los mejores puntajes para validar que se 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.
- RUT del miembro titular No 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 que pasan a la etapa 2 de la siguiente manera:

● DESAFÍO MULTISECTORIAL

Llamado dirigido a Estudiantes regulares y Titulados Duoc UC. Se selecciona hasta 100 proyectos del total de los mejores puntajes, 50 Categoría Estudiantes y 50 Categoría Titulados.

Se considera una lista de espera que se activará en orden de ranking de puntaje de evaluación en caso de que alguno de los equipos seleccionados no responda al primer llamado de la primera selección.

Finalmente, 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 así lo amerite.

9.2 Etapa 2, Bootcamp 1

Los proyectos seleccionados deberán participar en una jornada que se realizará bajo la metodología de bootcamp en formato presencial. Distintas sedes de Duoc UC serán anfitrionas el sábado 14 octubre para dar lugar al Bootcamp 1, jornada que tendrá una duración de 5 horas, desde las 09:00 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 la jornada Bootcamp.
- 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, un curso en formato MOOC dentro de plataforma Duoc UC que entrega formación inicial en aspectos esenciales de innovación & emprendimiento para su mejor desempeño de entrada al torneo.

9.2.1 Evaluación de la etapa 2, Bootcamp 1

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

CRITERIOS	DEFINICIÓN	Muy De Acuerdo	De Acuerdo	Ni De Acuerdo Ni en Desacuerdo	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo
		10	8	6	4	2
Fit problema/ solución/ usuario (30%)	Capacidad de ajuste del problema/solución/usuario: al describir la solución debe ser coherente en cómo resuelve el problema, cuál es el beneficio que se obtiene enfocado en el usuario final, dando cuenta de la iteración y validación con usuarios.					
Oportunidad (30%)	Se evalúa el grado en que el problema identificado no está siendo resuelto por las soluciones actualmente disponibles, mostrando claridad en la perspectiva novedosa con potencial innovador de la propuesta.					
Presentación PITCH (40%)	Se presenta un pitch estructurado, de 4 minutos de duración, dando cuenta de: Introducción, Problema-Dolor, solución y propuesta de valor diferenciada de lo existente, tamaño de mercado, equipo y call to action.					

La selección de los 25 equipos finalistas que pasa a la instancia BOOTCAMP 2 y FINAL, será comunicada hasta el martes 17 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 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 así lo amerite.

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

9.3 Etapa 3, Bootcamp 2 y Final

Los 25 proyectos con el mejor puntaje del BOOTCAMP 1 avanzarán a la jornada final "BOOTCAMP 2 y FINAL" a realizarse el día 25 de octubre.

El día 26 de octubre se realizará la Final del torneo.

En esta jornada los equipos prepararán sus presentaciones finales, para exponer ante un jurado experto que evaluará sus propuestas a través de un pitch de 4 minutos, eligiendo finalmente a los ganadores en cada Categoría.

La participación de la o el representante titular del equipo, es de carácter obligatoria.

9.3.1 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).

La siguiente estructura: Introducción, problema-solución y usuario, Product Demo y sus iteraciones desde el inicio hasta la versión final, diferenciación de lo existente (originalidad), tamaño de mercado, identificación del equipo, call to action (llamado a la acción).

9.3.2 Evaluación de la etapa 3, Bootcamp 2 y Final

La evaluación de los 20 finalistas se realizará de acuerdo a los siguientes criterios:

CRITERIOS	DEFINICIÓN	Muy De Acuerdo	De Acuerdo	Ni De Acuerdo Ni en Desacuerdo	En Desacuerdo	Muy en Desacuerdo
		10	8	6	4	2
Fit problema/solución/ usuario (20%)	Capacidad de ajuste del problema/solución/usuario: al describir la solución debe ser coherente en como resuelve el problema, cual es el beneficio que se obtiene enfocado en el usuario final, dando cuenta de la iteración y validación con usuarios.					
Oportunidad (20%)	Se evalúa el grado en que el problema identificado no está siendo resuelto por las soluciones actualmente disponibles, e indica tamaño de mercado.					

Prototipo (30%)	Se plantea un prototipo de baja resolución para dar cuenta de la solución.					
Presentación PITCH (30%)	Se presenta un pitch estructurado, de 3 minutos de duración, dando cuenta de: Introducción, Problema-Dolor, solución y propuesta de valor diferenciada de lo existente, equipo y call to action.					

10. Premios

El jurado, seleccionará a las ideas ganadores 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.

Los ganadores de cada categoría podrán optar a la beca del programa de Pre-Incubación denominado “Validación de Innovaciones”. Este proceso 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 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.

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.
- 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.

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 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 a <https://www.duoc.cl/allinchile-2023/>
- 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:

ETAPA	PROCESO	DURACIÓN
1. Lanzamiento de la Convocatoria Lanzamiento de torneo a través de todos los medios institucionales con realización de talleres de postulación en sede.	Inicio de etapa	28 de agosto
	Término de etapa	28 de septiembre
	Comienzo de evaluación etapa	29 septiembre
	Término de evaluación etapa	04 de octubre
	Notificación seleccionados	05 de octubre
2. Bootcamp 1 en Sedes Anfitrionas Los 100 equipos pre-seleccionados acceden a formación de curso MOOC Introductorio a la Innovación y emprendimiento 1. El 14 de oct las sedes anfitrionas reciben a los seleccionados presencialmente para la primera jornada de Bootcamp.	Inicio de etapa	07 de octubre
	Término de etapa	14 de octubre
	Inicio de evaluación etapa	15 de octubre
	Término de evaluación etapa	16 de octubre
	Notificación a finalistas	17 de octubre
3. Bootcamp 2 + Final Los 25 equipos finalistas tendrán acceso a curso MOOC Introductorio a la Innovación y emprendimiento 2. El 25 de octubre se realizará en Casa Central el Bootcamp 2, para cerrar con la final el día 26 de octubre con la Final de Allin Chile.	Inicio de etapa	18 de octubre
	Término de etapa	25 de octubre
	Finaliza torneo con Premiación Lugar por definir en Stgo.	26 de octubre

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.