

BASES GENERALES TORNEO PARTNER DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO DUOC UC

"Innova Sostenible – Involúcrate, crea y aprende"

1. Presentación

El presente documento corresponde a las bases generales de postulación del Torneo Partner 2025. ***"Innova Sostenible, Involúcrate, crea y aprende"***, es un torneo que se acciona desde la estrategia para la detección de talento innovador y formación de capacidades emprendedoras de la Ruta IE, área de la Subdirección de Innovación y Emprendimiento Estudiantil de Duoc UC.

Estas bases deben ser leídas previo a la postulación del equipo y su proyecto, ya que, una vez realizada la postulación, 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 tercera versión, "Innova Sostenible" es impulsado por Duoc UC con el apoyo de Banco Santander, en colaboración de HUB Providencia y Conexión Kimal Lo Aguirre S.A., además, se enmarca en la estrategia de sostenibilidad impulsada por la Subdirección de Desarrollo Sostenible de Duoc UC.

"Innova Sostenible, Involúcrate, crea y aprende", está orientado a favorecer el desarrollo de ideas de emprendimiento que generen beneficios económicos junto con abordar problemas sociales y/o ambientales. Con este fin, desde el inicio del torneo, los equipos tendrán acceso a herramientas formativas para potenciar su desarrollo a lo largo del proceso.

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.

Organiza



Auspicia



Colaboran



Quienes logren avanzar en las etapas del torneo, accederán a talleres en formato online con expertos nacionales en el ámbito de la innovación, el emprendimiento y la sostenibilidad, además de mentorías impartidas por docentes del Programa de I&E de Duoc UC para ir perfeccionando sus iniciativas. Los equipos que lleguen a la final tendrán la posibilidad de recibir apoyo personalizado, y dependiendo de su propio avance, podrán llegar a concretar el desarrollo de un modelo de negocio preliminar y contarán con apoyo para la generación de un prototipo final de solución que aporte en la validación inicial.

Este torneo busca incentivar el diseño de soluciones que propendan al surgimiento de la conciencia global acerca de nuestro habitar y relación con el planeta. En este contexto, 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 socioambientalmente sustentable.

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.

A su vez, “Innova Sostenible” acompañará 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.

Organiza



Auspicia



Colaboran



3. Desafío y Ejes de Innovación

El torneo “Innova Sostenible” en su tercera versión, desafía a los equipos en la generación de ideas en el marco de los 3 Ejes explicados a continuación.

Desafío 1) Innovación en Eficiencia Eléctrica

Identificar oportunidades de optimización energética que permitan la reducción de consumo con impacto ambiental. Para esto, se propone indagar en tecnologías y prácticas que reduzcan el desperdicio de emisiones de gases de efecto invernadero o que logren la reutilización de los recursos.

Ámbitos: Iluminación eficiente, Sistemas de climatización, Aislamiento térmico, Energía renovable u otros.

Desafío 2) Innovación en Eficiencia Hídrica

Reconocer posibilidades de uso eficiente del agua en industrias o de uso doméstico para maximizar su aprovechamiento. Serán valoradas las propuestas que sean claras en expresar cómo su solución logra una efectiva reducción o reutilización del recurso.

Ámbitos: Agricultura eficiente, Infraestructura hídrica, Recolección de aguas lluvias, Tecnologías de ahorro del agua u otros.

Desafío 3) Innovación en Valorización de Residuos

Proponer alternativas creativas para transformar y revalorizar los residuos de cualquier industria. Se buscan ideas novedosas de valorización material (reciclar para generar nueva materia prima y reutilización en procesos productivos) y valorización energética (recuperación energética de recursos no reciclables).

Ámbitos: Reciclaje, Recuperación de Materiales, Generación de Energía u otros.

DESAFÍO ÚNICO

¿Cómo podemos contribuir a la transformación ambiental a través de ideas innovadoras de emprendimiento que ofrezcan solución a los tres ejes del Torneo Innova Sostenible?

Organiza



Auspicia



Colaboran



Revisa los recursos en la web <https://torneos.duoc.cl/> ingresando a la convocatoria Innova Sostenible 2025 que te permitirán profundizar en cada uno de los Ejes.

**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 innovadora 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 de los desafíos

Profundiza en los desafíos y orienta tus soluciones en base al conocimiento de la estrategia país. Las iniciativas que demuestren mayor comprensión y alineación con estas directrices tendrán más posibilidades de destacar.

Antecedentes país del Desafío 1

En Chile, los desafíos en materia de eficiencia eléctrica han cobrado creciente relevancia nacional, tanto por su impacto ambiental como por su vínculo con la seguridad energética y la equidad social. Según el Ministerio de Energía, más del 30% del consumo eléctrico del país corresponde al sector residencial y comercial, lo que evidencia un amplio margen para optimizar el uso de la energía a través de soluciones innovadoras y sostenibles.

A su vez, el Plan Nacional de Eficiencia Energética 2022-2026 del Ministerio de Energía de Chile establece como una de sus metas principales la reducción del consumo de energía final en al menos un 10% al año 2030, en relación con una línea base definida. Esto equivale a una disminución acumulada de 33.379 GWh, lo cual representa una contribución significativa al cumplimiento de los compromisos climáticos del país bajo el Acuerdo de París. Las principales metas incluyen:

- **Sector Productivo:** Reducir en un 4% la intensidad energética de los grandes consumidores al 2026 y en un 25% al 2050.

Organiza



Auspicia



Colaboran



- **Sector Transporte:** Duplicar el rendimiento de los vehículos livianos nuevos que ingresan al país al 2035 y cuadruplicarlo al 2050.
- **Sector Edificaciones:** Lograr que las nuevas viviendas alcancen un ahorro promedio del 30% en su demanda de energía térmica al 2026 y del 50% al 2050.
- **Sector Ciudadanía:** Asegurar que el 70% de las principales categorías de artefactos y equipos vendidos en el mercado sean energéticamente eficientes al 2035, y alcanzar el 100% al 2050.

Estas metas buscan contribuir a la reducción de la intensidad energética del país y avanzar hacia la carbono neutralidad al año 2050.

Antecedentes país del Desafío 2

La eficiencia hídrica representa un desafío crítico a nivel nacional debido al contexto de escasez hídrica prolongada que afecta a gran parte del territorio, especialmente en las zonas centro y norte. De acuerdo con la Dirección General de Aguas (DGA), el país enfrenta una “megasequía” desde hace más de una década, siendo este el período más seco en 700 años.

En este marco, la Estrategia Nacional de Recursos Hídricos 2020-2030 destaca como prioridad la implementación de tecnologías para la optimización del uso del agua en sectores como la agricultura, industria y consumo doméstico, estableciendo como meta una reducción del 25% en las pérdidas de agua en los sistemas de distribución urbana para el año 2030. Además, establece varias líneas de acción que se enuncian a continuación:

- **Gestión Integrada de Recursos Hídricos (GIRH):** Implementar un enfoque coordinado que considere las necesidades de todos los sectores usuarios del agua, promoviendo su uso sostenible y equitativo.
- **Desarrollo de infraestructura hídrica:** Planificar y construir obras que permitan mejorar el almacenamiento, distribución y calidad del agua, adaptándose a las variabilidades climáticas y demandas futuras.
- **Protección y conservación de ecosistemas acuáticos:** Preservar y restaurar cuerpos de agua y sus entornos, reconociendo su importancia para la biodiversidad y los servicios ecosistémicos.

Organiza



Auspicia



Colaboran



- **Información y monitoreo:** Implementar sistemas de recopilación y análisis de datos sobre disponibilidad, calidad y uso del agua, fundamentales para la toma de decisiones informadas.
- **Participación ciudadana:** Fomentar la inclusión de la comunidad y actores relevantes en la planificación y gestión de los recursos hídricos, promoviendo la corresponsabilidad y el compromiso social.

Estas líneas de trabajo buscan garantizar la seguridad hídrica del país, enfrentando desafíos como la escasez, la contaminación y los efectos del cambio climático.

Antecedentes país del Desafío 3

La valorización de residuos, tanto en su dimensión material como energética, constituye un desafío nacional urgente, en un contexto donde el país genera más de 19 millones de toneladas de residuos sólidos al año, de los cuales solo un 4% es reciclado, según datos del Ministerio del Medio Ambiente (MMA).

Esta realidad ha motivado la creación de la Hoja de Ruta para un Chile Circular al 2040, que busca transitar hacia una economía circular, con metas que orientan políticas, regulaciones e iniciativas que buscan transformar la manera en que Chile produce, consume y gestiona sus recursos, ofreciendo un marco claro para avanzar hacia una economía circular y sostenible. Sus principales metas son:

- **Reducir** en un 25% la generación de **residuos sólidos municipales** por habitante al año 2040, en comparación con la línea base del año 2018.
- **Valorizar** al menos el 75% de los **residuos industriales** al 2030.
- Alcanzar una tasa de **reciclaje** del 65% de **residuos sólidos municipales** al año 2040.
- **Eliminar gradualmente los vertederos ilegales** y cerrar todos los vertederos a cielo abierto al 2040.
- Incorporar principios de **economía circular en el diseño de productos y servicios**, promoviendo el ecodiseño y la reparación.
- Incluir contenidos de **economía circular en todos los niveles del sistema educativo**, con un enfoque en competencias para la acción.
- Desarrollar **modelos de negocio circulares**, apoyando a empresas e instituciones en la transición hacia la circularidad.

Organiza



Auspicia



Colaboran



LLAMADO A LA ACCIÓN

¡Que tu idea sea un impulso real a la transición sostenible del país!

Involúcrate, crea y aprende con Innova Sostenible

5. Resultados esperados

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.
- 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. Requisitos de participación

En la tercera versión del torneo Innova sostenible, no existen categorías de postulación, es decir, estudiantes y titulados participan por igual en oportunidad de obtener los premios señalados en el punto 10 de este documento.

Antes de postular, los equipos deberán tener en consideración los siguientes requisitos a cumplir:

- Conformar un equipo con un mínimo de 2 integrantes y hasta 5 integrantes máximo, incluyendo al miembro titular.

Organiza



Auspicia



Colaboran



- Definir un miembro titular del equipo, quien debe cumplir con los siguientes requisitos:
 - ✓ Si es estudiante 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.
 - ✓ Si es titulado 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.
- El miembro titular debe registrar a su equipo con su RUT y correo electrónico institucional (@duocuc.cl). Los postulantes titulados podrán registrarse utilizando su correo personal.
- 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.
- 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 2025.

Al momento de la postulación 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 Proceso de postulación

La postulación será únicamente a través de la URL <https://torneos.duoc.cl/> a través de la convocatoria del torneo, versión 2025, la cual redirige en la pestaña Postula al formulario en plataforma SantanderX. Toda inscripción por otro medio será inválida.

El inicio oficial de las postulaciones será el martes 15 de abril de 2025.

El cierre oficial de las inscripciones será el martes 13 de mayo de 2025.

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

Organiza



Auspicia



Colaboran



Las propuestas de idea/proyecto postuladas deben ser creadas íntegramente por la o las personas que presentaron dicha idea. Si la iniciativa resulta seleccionada para continuar en la siguiente etapa del proceso, debe avanzar con el equipo inscrito en la postulación. Cualquier necesidad de modificación del equipo deberá ser debidamente justificada e informada al equipo organizador, quienes comunicarán el momento y medio de modificación que formaliza el cambio en caso de aceptarse.

En caso de ser requerido, cada equipo deberá presentar las evidencias correspondientes (entregables obligatorios definidos para cada etapa) a medida que su proyecto avance en el torneo. La no entrega de estas evidencias implicará la descalificación del equipo y la pérdida del derecho a continuar en la competencia.

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 en la final presencial, tendrá como resultado la descalificación e inhabilitación de continuar participando.

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.

7.2 Evaluación de las postulaciones

La evaluación de cada idea presentada responde a la ponderación individual de criterios preestablecidos por la comisión del concurso. Las ideas/proyectos que presenten los mayores puntajes avanzarán a las siguientes etapas del torneo.

En sus distintas fases, los evaluadores y jurados cuentan con una rúbrica que permitirá asignar el puntaje bajo un mismo estándar de revisión de los proyectos. Revisar las rúbricas en los puntos 9.1.2, 9.2.1 y 9.3.1 del presente documento.

Organiza



Auspicia



Colaboran



La evaluación de las tres etapas de la convocatoria estará a cargo de un equipo de jurados internos y externos a Duoc UC. En una primera etapa el grupo de evaluadores se compone por la Subdirección de Innovación y Emprendimiento, Jefes de Programa y Docentes del Programa curricular de Innovación y Emprendimiento. Para la segunda y tercera fase del torneo, el jurado estará compuesto por expertos del ecosistema nacional en Innovación y Emprendimiento, junto a al menos un integrante de la institución organizadora, Duoc UC.

7.3 Notificación de seleccionados

Los equipos cuyas ideas/proyectos sean seleccionados para continuar participando en el torneo serán notificados al correo inscrito en la postulación. A través de este medio, se enviará un formulario de confirmación de su continuidad en las distintas etapas del torneo. **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.**

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, **pertenecerá 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, entregables 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

Organiza



Auspicia



Colaboran



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.

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 prerequisite a ser validado para participar en el evento final del torneo en que se realizará la premiación de los 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:

- Crear cuenta (registro del usuario) en plataforma SantanderX:** Se llega a esta plataforma desde la página web de la convocatoria (<https://torneos.duoc.cl/>), en la pestaña postula se puede encontrar el botón “¡POSTULA AQUÍ! que redirige a la plataforma.
- Completar los datos solicitados del formulario de postulación:** Se debe responder íntegramente a todas las preguntas obligatorias del formulario.
- Click en “Enviar inscripción”:** Una vez enviada la inscripción, llegará a la bandeja de entrada de tu correo una confirmación de la recepción de la postulación.

Organiza



Auspicia



Colaboran



9.1.2 Evaluación de la Etapa 1: Convocatoria y Lanzamiento

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.

Los criterios de evaluación y sus respectivas ponderaciones, que serán utilizados por los evaluadores para analizar las propuestas presentadas en la convocatoria, son los siguientes:

Organiza



Auspicia



Colaboran



CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD

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

- Cumplimiento a cabalidad de los Requisitos de Participación indicados en el punto 6 de este documento.
- Postulación alineada a los ejes desafío planteados en la sección 3 de este documento.
- Ser parte de las 60 ideas/proyectos mejor evaluados según estándar señalado en punto 7.2 de este documento.

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 03 de junio y el 26 de junio. El objetivo de esta etapa es dotar de herramientas que les permita a los equipos robustecer sus propuestas mediante metodologías de emprendimiento.

De manera obligatoria, al menos el o la miembro titular del equipo, debe participar en:

- **1 Taller “Emprendimientos con Alma”**

Contenidos:

1. Introducción a la Sostenibilidad
2. Economías de Impacto
3. Modelos de Negocio Sostenibles

- **1 Taller “3 Ejes Desafío de Innovación Sostenible”**

Contenidos:

1. Conceptos base de los 3 Ejes
2. Principales necesidades nacionales y globales
3. Instituciones y marcos regulatorios
4. Ejemplos de Referentes en cada Eje

- **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

Organiza



Auspicia



Colaboran



Los equipos se conectan a una sesión de Speedmentoring en la que el mentor(a) los escucha exponer sus proyectos en no más de 3 minutos y durante los 20 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.

Al final de cada sesión, los equipos reciben una ficha que el mentor(a) ha completado para recordar la retroalimentación entregada y señalar tareas en relación a lo observado durante la sesión, 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

Las sesiones Pitch son instancias en las que los equipos ensayan y se preparan para su llegada a la final de cada etapa, 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 según la Rúbrica final del evento final y premiación.

Organiza



Auspicia



Colaboran



En formato online, los equipos se conectarán para presentar por 3 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/o 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.
Potencial de la Solución (25%)	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.

*La rúbrica continúa en la siguiente página.

Organiza



Auspicia



Colaboran



Dominio de Mercado (25%)	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 .	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 .	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.	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.	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 Problema /Oportunidad (25%)	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 .	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.	Identifica una necesidad específica para usuarios y/o clientes que permite distinguir una hipótesis de problema, pero que aún no ha sido testeada .	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.	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 .

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 Modelo de negocio preliminar
2. Sesión 2 foco en Preparación Pitch

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

Organiza



Auspicia



Colaboran



- **1 Sesión de Asesoría de Prototipo**

Contenidos:

1. Levantando el requerimiento - Product demo o Prototipo beta

Junto a un Tutor de Prototipo de la Escuela de Diseño los equipos son acompañados en la decisión del tipo de prototipo que se ajusta a las necesidades de testeo/validación que el emprendimiento requiere y de la realización del mismo. Los equipos deben proveer al tutor de la información necesaria para el desarrollo de su prototipo y concurrir a la sesión agendada. El no cumplimiento de entrega de material en la fecha acordada o inasistencia a la cita de asesoría se entenderá como la renuncia a esta asesoría.

- **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, quienes presentarán por última vez su pitch por 4 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, Conexión Kimal Lo Aguirre S.A., 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

Rúbrica de Evaluación Etapa 3, Aceleración y Premiación

CRITERIOS	5	4	3	2	1
Propuesta de Valor y Beneficios (20%)	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.
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.
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.

*La rúbrica continúa en la siguiente página.

Organiza



Auspicia



Colaboran



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. Aceptable 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.

10. Premios

La dinámica de evaluación para la definición de los ganadores contempla que cada equipo realice la presentación de su Pitch. Posteriormente, el jurado formulará preguntas y luego procederá a evaluar individualmente la propuesta, utilizando la rúbrica preestablecida en las Bases Generales del torneo.

Una vez finalizadas todas las presentaciones y recopiladas las evaluaciones, el jurado se reunirá para deliberar y resolver eventuales empates u otras situaciones especiales.

Al cierre de la jornada, se anunciarán los equipos ganadores y se realizará la ceremonia de premiación, con la entrega de premios según el siguiente detalle:

Premios Santander:

- Primer lugar \$2.000.000.-
- Segundo Lugar \$1.500.000.-
- Tercer Lugar \$1.000.000.-

Organiza



Auspicia



Colaboran



- Mención Honrosa Santander \$400.000.-
- Reconocimiento a Equipos Finalistas \$1.100.000.- a repartir.

(*) Estos premios son auspiciados por Banco Santander, principal sponsor del evento.

(**) Los premios Santander 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.

Premio de Reconocimiento Conexión Kimal Lo Aguirre S.A.:

- Mención Honrosa Conexión Kimal Lo Aguirre S.A. corresponde a productos valorizados cuyo valor aproximado asciende a \$500.000.-

El premio de reconocimiento Conexión Kimal Lo Aguirre S.A. busca incentivar y premiar ideas innovadoras de proyectos que ofrezcan soluciones sostenibles en el marco de alguno de los tres desafíos del torneo: eficiencia eléctrica, eficiencia hídrica y valorización de residuos. Su principal objetivo es identificar y reconocer aquellas propuestas que aborden de manera efectiva los desafíos específicos que enfrentan las comunidades rurales aisladas, las cuales a menudo se encuentran alejadas de cualquier tipo de conectividad eléctrica y telecomunicaciones, y sufren de escasez hídrica.

En muchas de estas comunidades, la falta de acceso a la electricidad y a las tecnologías de comunicación limita su desarrollo social, económico y educativo, generando brechas que son difíciles de superar. Además, la escasez de agua es una constante que empeora las condiciones de vida, afectando tanto el consumo doméstico como la producción agrícola y ganadera. Por otro lado, la gestión de residuos es un reto recurrente que impacta tanto el medio ambiente como la salud de los habitantes, pues la falta de infraestructura adecuada dificulta el tratamiento y la disposición final de los desechos.

Este premio pretende potenciar la creación de soluciones innovadoras que sean accesibles, prácticas y sostenibles para estas comunidades rurales, adaptándose a sus condiciones geográficas, culturales y económicas. Las propuestas premiadas podrían incluir, por ejemplo, sistemas de energía renovable, como paneles solares o micro-

Organiza



Auspicia



Colaboran



turbinas eólicas, que permitan el acceso a electricidad de manera autosuficiente, sin depender de redes centralizadas que no llegan a estas zonas remotas. En el ámbito hídrico, las ideas que incorporen tecnologías de recolección y almacenamiento de agua de lluvia o el tratamiento de aguas residuales a pequeña escala podrían proporcionar soluciones vitales a la escasez de agua potable. Además, la valorización de residuos mediante compostaje, reciclaje o la creación de biogás permitiría tanto mejorar la gestión de residuos como generar recursos adicionales, como fertilizantes o fuentes de energía, que contribuirían al bienestar y la sostenibilidad de estas comunidades.

La clave de este premio radica en la capacidad de las propuestas para ofrecer soluciones que sean no solo tecnológicamente viables, sino también apropiadas para el contexto rural y aislado. Esto incluye la adaptabilidad de las tecnologías a las realidades locales, la posibilidad de mantenimiento por parte de los propios miembros de la comunidad, y el uso de recursos y materiales disponibles de forma local. De esta manera, se fomenta una integración profunda de las soluciones dentro de las dinámicas sociales y culturales de las comunidades beneficiarias.

Además, este tipo de iniciativas puede generar un impacto positivo en la economía local, proporcionando empleo a través de la **creación de nuevas infraestructuras y servicios relacionados con la implementación y el mantenimiento de las soluciones tecnológicas.** Al empoderar a las comunidades rurales con herramientas que mejoren su calidad de vida y reduzcan su dependencia de fuentes externas de energía, agua y servicios básicos, se abre un camino hacia la sostenibilidad a largo plazo, contribuyendo al desarrollo integral de estos territorios de forma autosuficiente y respetuosa con el medio ambiente.

En resumen, este premio busca ser una plataforma de innovación que incentive a emprendedores, investigadores y comunidades a pensar en soluciones sostenibles, inclusivas y adaptadas a las necesidades más urgentes de las comunidades rurales más apartadas. Su propósito es buscar la manera de mejorar la calidad de vida en estas comunidades en virtud de las ideas propuestas, enfocándose en la eficiencia energética, el uso responsable del agua y la valorización de residuos. Este reconocimiento abre la puerta a un futuro más justo, equilibrado y ecológico para quienes han sido

Organiza



Auspicia



Colaboran



históricamente relegados de las ventajas del progreso tecnológico y la conectividad moderna.

Premio Beca Preincubación:

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.

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 inscritas.
- 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.

Organiza



Auspicia



Colaboran



- 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
- 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	Etapas	Etapas	Etapas	Etapas
	0	1	2	3	
Hito	Difusión Próximo Lanzamiento	Convocatoria y Lanzamiento	Formación Específica	Aceleración	Cierre Demo Day Final y Premiación
Inicio de etapa	7 abril	15 abril	03 junio	30 junio	21 agosto
Término de etapa	14 abril	13 mayo	26 junio	20 agosto	-
Periodo de Evaluación	-	15 – 19 mayo	-	-	-
Anuncio de Selección	-	30 mayo	27 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 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

Organiza



Auspicia



Colaboran



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 habrían 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.

Organiza



Auspicia



Colaboran



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 videgrabaciones; ii) reproducir dichas fotografías o videgrabaciones; iii) modificar y editar las fotografías o videgrabaciones, iv) exponer públicamente y publicar las fotografías y videgrabaciones; v) exponer las fotografías y videgrabaciones públicamente; vi) insertar las fotografías o videgrabaciones 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



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

Organiza



Auspicia



Colaboran



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.

Organiza



Auspicia



Colaboran



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.

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

