

This file has been cleaned of potential threats.

If you confirm that the file is coming from a trusted source, you can send the following SHA-256 hash value to your admin for the original file.

0c01b9162aa248c2309d64671828dcf41643d10ac4cf0427d9afc0295cd18d6d

To view the reconstructed contents, please SCROLL DOWN to next page.

BASES TORNEO DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO RUTAIE DUOC UC

ALL IN CHILE 2026

1. Presentación

El presente documento corresponde a las bases generales del torneo ***“ALL IN CHILE”***. 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 torneo por el hecho de postular.

“All In Chile” 2026, en su decimocuarta versión, es un torneo extracurricular de Innovación y Emprendimiento impulsado por la Subdirección de Innovación & Emprendimiento Estudiantil de Duoc UC orientado a la detección de talento y formación de capacidades emprendedoras. A su vez, se busca que la comunidad Duoc UC tenga acceso a herramientas que potencien la generación de nuevas ideas que impulsen una economía más equitativa e inclusiva desde sus espacios de influencia.

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

A partir del 1 de septiembre del 2026 hasta el 27 de septiembre 2026, 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, talleres formativos online 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 del torneo, los equipos recibirán asesoría de expertos del ámbito de la innovación y el emprendimiento a través de mentorías.

La invitación a estudiantes y titulados es a mirar con atención el entorno en que se desenvuelven atreviéndose a visionar nuevas maneras de hacer las cosas, haciendo uso de lo aprendido durante su etapa formativa en Duoc UC y de su experiencia laboral y/o personal para replantear sus contextos, aprovechando las herramientas de esta convocatoria para generar propuestas de valor distintas a las existentes, innovando en el diseño de productos, servicios, procesos y modelos de negocios.

2. Desafío

Desafío All In Chile: Haz despegar tus ideas: ¡Transforma tu conocimiento en soluciones!

La edición 2026 invita a los participantes a reconocer problemas u oportunidades **a partir de aquello que han vivido, observado y aprendido en su contexto personal, disciplinar, laboral o comunitario**. Se espera que cada equipo conecte esa experiencia con sus conocimientos y especialidades técnicas y la transforme en una solución original, pertinente y con potencial de desarrollo. Los equipos podrán proponer soluciones innovadoras que **aborden un problema real o una oportunidad concreta desde su especialidad técnica**, pero con un componente distintivo: **que estén impulsadas por la convicción personal de que vale la pena cambiar esa realidad**.

Desafío Central:

¿Qué problema u oportunidad has identificado desde tu experiencia y conocimientos en tu especialidad, y cómo podrías transformarlo – desde aquello que te motiva a actuar – en una solución innovadora con impacto real?

En este desafío buscamos iniciativas con componentes de innovación que resuelvan un problema de un sector económico o segmento de interés propio del equipo que participa, pudiendo relacionarse con su disciplina de estudio, trabajo, experiencia o potencial ámbito de desarrollo.

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

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

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

3. Requisitos de Participación

Existe una única categoría de participación dirigida a **Estudiantes y Titulados de Duoc UC**.

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:

- (i) El miembro titular del equipo 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.
- (ii) En el caso de Titulados, el miembro titular 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, identificando a cada miembro con su nombre completo, rut e email **una única vez**.

Quedan inhabilitados de participar:

- a) las personas que actúen como evaluadores y/o moderadores de parte del comité organizador del torneo, colaboradores administrativos y docentes con contrato vigente a septiembre del 2026.

Las propuestas que sean ingresadas por los participantes serán conducidas a las siguientes etapas del proceso, siempre que hayan sido desarrolladas íntegramente por la o las personas que presentaron dicha idea. En caso de detectarse evidencias de plagio, tendrá como resultado la descalificación e inhabilitación de continuar su participación en el torneo. La organización asume que los proyectos presentados son originales y son de autoría de uno o más de los participantes de cada equipo. Los proyectos basados en ideas que no sean propias quedarán descalificados del torneo.

Cada proyecto deberá hacer entrega de las evidencias (entregables obligatorios establecidos en cada etapa) a medida que sus ideas vayan clasificando y avanzando. La no entrega de evidencias, tendrá como resultado la descalificación e inhabilitación de continuar su participación en el torneo.

La participación mínima en las instancias formativas es de un 85%. En caso de participar un porcentaje menor de las instancias formativas en las distintas etapas en sus formatos online y presencial, tendrá como resultado la descalificación e inhabilitación de continuar su participación en el torneo.

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 "ALL IN CHILE" 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.

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.

En el caso de que un titular ingrese más de un proyecto o propuestas duplicadas, y quede seleccionado en la Evaluación de la etapa 2, con más de un proyecto, solo será considerada la propuesta que tenga el mayor puntaje, las otras serán retiradas de la selección y quedarán fuera del proceso.

Cualquier cambio en la composición de un equipo durante el desarrollo del torneo deberá ser informado y autorizado previamente por el comité organizador. Los cambios de titular solo podrán evaluarse ante situaciones excepcionales debidamente justificadas y quedarán sujetos a la aprobación de la organización.

4. Condiciones del Torneo

4.1 Inscripción de los participantes

La postulación será únicamente a través de la URL www.duoc.cl/allinchile2026 que deriva al formulario de la plataforma Santander X.

Se da por entendido que todo participante del torneo que postule conoce y acepta las condiciones de participación en el torneo descritas en estas bases. Toda inscripción por otro medio será inválida.

Para participar en el torneo 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 institucional (nombre@duocuc.cl) o en su defecto el personal.

El representante del equipo deberá completar el formulario de postulación, el cual deberá contener información personal de los integrantes del equipo (nombre, rut, email) e información inicial de la idea propuesta.

Registro de los integrantes del equipo: El representante del equipo será responsable de ingresar únicamente los datos personales mínimos necesarios para identificar a los integrantes y gestionar la postulación (nombre, RUT y correo electrónico). Asimismo, declara haber informado previamente a los integrantes sobre su incorporación al equipo y sobre el tratamiento de sus datos personales conforme a las presentes bases y al Aviso de Protección de Datos. Cuando corresponda, los integrantes deberán otorgar directamente las autorizaciones requeridas para su participación

El inicio oficial de las postulaciones será el **martes 1 de septiembre de 2026**.

El cierre oficial de las inscripciones será el **domingo 27 de septiembre de 2026 a las 23:59 horas**.

4.2 Evaluación de las ideas postuladas

La evaluación de cada idea presentada responde a un conjunto de criterios de evaluación preestablecidos por la comisión del torneo. Las ideas que presenten los mayores puntajes avanzarán las etapas correspondientes. Estos criterios se detallan en la sección 5 de estas bases.

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

4.3 Notificación de seleccionados

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

5. Etapas, Entregables y Criterios de Evaluación

5.1 Etapa 1: Convocatoria y Postulación

Esta etapa inicia con 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.

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

- a. Crear cuenta (registro del usuario) en plataforma SantanderX, a la que serán redirigidos desde la web page de la convocatoria antes mencionada. Si ya tienen una cuenta en la plataforma SantanderX deberán ingresar con las credenciales (correo y clave) previamente ya registrados en la plataforma.
- 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. Los postulantes deben completar en el formulario información escrita sobre el proyecto, deben realizar una descripción de la idea de negocios, indicando:
 - La problemática u oportunidad detectada
 - La idea de solución propuesta o lo que quieren desarrollar
 - Sector o industria en el que se enmarca la propuesta
 - La motivación e interés del equipo en desarrollar esta idea de proyecto y como se vincula con el área o disciplina de conocimiento del postulante y el equipo.

El cierre oficial de las inscripciones será el **domingo 27 de septiembre de 2026 a las 23:59 horas**.

5.1.1 Admisibilidad

Al cierre de la convocatoria se hará una revisión de admisibilidad de las inscripciones en cuanto al cumplimiento de los requisitos indicados en el punto n°3 de las presentes bases y los campos obligatorios solicitados en el formulario.

Esta revisión tendrá carácter previo a la evaluación del Encargo N.º 1

Aquellas postulaciones que no cumplan con los requisitos establecidos o que contengan respuestas vacías, insuficientes, carentes de sentido o que no permitan identificar mínimamente una propuesta quedarán fuera del proceso.

Sin perjuicio de lo anterior, si durante el proceso se detecta el no cumplimiento de algún requisito indicado en estas Bases, el miembro titular será informado de su descalificación del torneo mediante correo electrónico.

Las postulaciones declaradas admisibles serán habilitadas en la plataforma Santander X para participar en la Etapa 2 y realizar la entrega del Encargo N.º 1.

5.2 Etapa 2: Entrega Encargo 1

Esta etapa profundiza en las propuestas iniciales inscritas en la convocatoria del torneo y tiene como objetivo seleccionar las 100 mejores ideas innovadoras que pasarán al Bootcamp del torneo.

Todos los equipos que hayan inscrito sus propuestas en la Etapa 1: Convocatoria y Postulación podrán presentar su propuesta detallada del Encargo 1, exceptuando a los equipos que hayan sido notificados que quedan descalificados por admisibilidad en la etapa anterior.

Se habilitará una sección en la misma plataforma de inscripción, donde el representante del equipo tendrá que responder las preguntas que constituyen el Encargo 1. Deberá acceder a la plataforma de postulación de Santander X con las mismas credenciales con las que se registró en la Etapa de convocatoria y postulación.

A continuación, se detallan las preguntas que deberán responder los equipos y el cumplimiento de requerimientos asociados indicados en el formulario:

- a) ¿Qué problema u oportunidad busca abordar tu proyecto, y cómo impacta actualmente al sector o industria en que se desarrolla? Explica cómo se relaciona directamente con el desafío planteado en este torneo. (680 caracteres mínimo)
- b) ¿Cómo tu propuesta resuelve el problema identificado? Describe a quiénes impacta directamente y cuáles son los principales beneficios que entrega a usuarios y/o clientes. (550 caracteres mínimo)
- c) ¿Qué hace que tu solución sea innovadora o diferente respecto a otras alternativas disponibles? Justifica por qué tu propuesta tiene potencial de destacarse frente a la competencia. (680 caracteres mínimo)
- d) ¿Qué motiva a tu equipo a desarrollar esta idea de proyecto y cómo se relaciona con su formación, intereses o experiencia en el área o disciplina involucrada? (550 caracteres mínimo)

Los postulantes deben describir su propuesta de forma clara, estructurada y concisa; e incluir antecedentes relevantes, datos o referencias que sustenten la necesidad y pertinencia de la solución en el contexto de la industria.

El cierre oficial de recepción del Encargo N.º 1 será el **domingo 11 de octubre de 2026 a las 23:59 horas**.

Además, en esta etapa los equipos tendrán acceso al programa formativo “Curso Introductorio de Innovación & Emprendimiento I y II”. Los módulos formativos de los cursos son:

Curso Introductorio de Innovación & Emprendimiento I

- Experiencia de Aprendizaje 1: Ideación e Innovación
- Experiencia de Aprendizaje 2: Propuesta de Valor
- Experiencia de Aprendizaje 3: Acercamiento al Mercado
- Experiencia de Aprendizaje 4: Herramientas para Empezar

Curso Introductorio de Innovación & Emprendimiento II

- Experiencia de Aprendizaje 1: Validación de Problema-Usuario
- Experiencia de Aprendizaje 2: Prototipado Rápido
- Experiencia de Aprendizaje 3: Modelo de Negocios Introductorio
- Experiencia de Aprendizaje 4: Pitch efectivo

Todos los equipos que se inscriban a All In Chile 2026 en la etapa de convocatoria y postulación tendrán acceso al programa formativo, independiente de su continuidad en el programa. Si bien el programa formativo estará abierto para todos los proyectos que se inscriban All In Chile 2026, solo los equipos que sean seleccionados para el Bootcamp deberán tener aprobado el curso I y II antes de la jornada Bootcamp.

5.2.1 Evaluación de la Etapa 2: Encargo 1

Los criterios de evaluación y ponderaciones que utilizarán los evaluadores para las propuestas presentadas en la Etapa 2 se detallan a continuación:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ETAPA 2 ENCARGO 1	
CRITERIOS	Descriptor de logro
Problema u oportunidad alineado al Desafío (20%)	El problema u oportunidad está claramente definido , con evidencia concreta y datos que demuestran su impacto significativo en el sector o industria . Se explica de manera precisa y convincente cómo se relaciona directamente con el desafío del torneo .
Coherencia de la Idea/Proyecto (30%)	La propuesta resuelve clara y efectivamente el problema identificado , explicando de forma detallada el mecanismo de solución. Identifica con precisión a los beneficiarios directos y describe beneficios concretos, medibles y relevantes para usuarios y/o clientes.
Potencial de la solución (30%)	La solución presentada es claramente innovadora y diferenciadora respecto a lo existente en el mercado o sector, mostrando una ventaja competitiva bien definida y justificada , ya sea por su enfoque, tecnología, modelo de negocio u otro elemento clave, evidenciando con solidez por qué esta propuesta tiene un alto potencial para destacarse frente a la competencia con un fuerte potencial de escalabilidad o crecimiento .

Equipo (15%)	El equipo demuestra una motivación sólida y bien fundamentada para desarrollar la idea , conectando de manera clara y convincente con las disciplinas de formación, intereses y experiencia en el área evidenciando coherencia y compromiso con el proyecto.
Formulación (5%)	La propuesta está claramente redactada, es concisa y bien estructurada . Muestra sólido dominio del sector y respalda sus afirmaciones con datos concretos y fuentes formales pertinentes .

*CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD

Los criterios de elegibilidad para la primera selección serán aplicados a los 100 proyectos con los mejores puntajes para validar que cumplan con los requisitos de participación indicados en el punto 3 de las presentes bases.

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:

- Cada propuesta es evaluada por expertos en el área y docentes mentores que sean parte del programa curricular de Innovación y Emprendimiento de Duoc UC. Cada propuesta tendrá asignado dos evaluadores, quienes serán los responsables de asignar un puntaje a los proyectos en competencia, de acuerdo con los criterios y rúbrica de evaluación.
- A partir del ranking de promedios ponderados de los dos evaluadores, se selecciona hasta 100 proyectos del total de los mejores puntajes para participar en la siguiente etapa del torneo.
- En caso de que existan casos de proyectos evaluados con el mismo puntaje ponderado, se conformará un comité que tendrá como función dirimir mediante una tercera evaluación los proyectos en cuestión, obteniendo como resultado una variación del puntaje ponderado según corresponda.
- Finalmente, 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 o en caso de que el equipo seleccionado no confirme su continuidad en el Torneo en el plazo que indique la organización.

A los 100 equipos seleccionados se les notificará por correo su selección y en el plazo que se indique deberán confirmar su participación en la siguiente etapa del Torneo. En caso de no confirmar en el plazo indicado se entenderá que desiste de continuar su participación en el torneo.

Adicionalmente, en dicho correo, se les entregará el Encargo N°2 que deberá completarlo para la siguiente etapa.

5.3 Etapa 3: Bootcamp y Encargo 2

Los proyectos seleccionados para seguir avanzando en el torneo en Etapa 3, deberán participar en una jornada que se realizará bajo la metodología de Bootcamp que se realizará presencialmente en sedes anfitrionas de Duoc UC, el sábado 24 octubre de 2026. La jornada tendrá una duración de 5 horas, desde las 09:00 de la mañana hasta las 14:00 horas. El eje central de esta etapa será fortalecer la propuesta de

valor, profundizar el potencial de la solución y desarrollar herramientas para comunicar el proyecto mediante un pitch claro y convincente.

Previo a la jornada, los equipos recibirán orientaciones para desarrollar el Encargo N.º 2, correspondiente a una presentación con la que deberá llegar lista al Bootcamp con un nivel de avance suficiente para ser trabajada durante la actividad. El Encargo N.º 2 tendrá un carácter de apoyo y preparación. Durante la jornada los equipos podrán revisar, ajustar y fortalecer sus contenidos antes de realizar la presentación que será considerada para evaluación.

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.
- Terminar durante la jornada el Encargo N.º 2

Se espera preferentemente la participación del miembro titular. No obstante, ante una situación excepcional o debidamente justificada que impida su asistencia, el equipo podrá ser representado por otro integrante del equipo previamente inscrito.

Si ningún integrante inscrito del equipo participa en la jornada, el proyecto quedará automáticamente fuera del proceso.

Todos los equipos que sean seleccionados para el Bootcamp deberán tener aprobado el programa formativo “Curso Introductorio de Innovación & Emprendimiento I y II” antes de la jornada Bootcamp.

5.3.1 Evaluación de la etapa 3, Bootcamp

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ETAPA 3-BOOTCAMP	
CRITERIOS	Descriptor de logro
Propuesta de Valor (40%)	La propuesta de valor está claramente definida, responde a una necesidad relevante y diferenciada. Conecta eficaz y sintéticamente al segmento de clientes con la solución, con beneficios concretos y convincentes para usuarios/clientes.
Potencial de la Solución (40%)	La solución presentada es claramente innovadora y diferenciadora respecto a lo existente en el mercado o sector , mostrando una ventaja competitiva bien definida y justificada , ya sea por su enfoque, tecnología, modelo de negocio u otro elemento clave, evidenciando con solidez por qué esta propuesta tiene un alto potencial para destacarse frente a la competencia con un fuerte potencial de escalabilidad o crecimiento .
Calidad del Pitch (20%)	El pitch es claro, convincente y bien estructurado; demuestra dominio del tema, uso efectivo del tiempo y transmite con impacto y seguridad. Tiene un llamado a la acción cautivante y persuasivo .

A partir de los resultados obtenidos en esta evaluación se seleccionarán los 30 equipos semifinalistas del torneo.

La selección será comunicada mediante correo electrónico a más tardar el lunes 26 de octubre de 2026.

5.4 Etapa 4, Formación de Semifinalistas

Los 30 equipos semifinalistas participarán en una instancia formativa online sincrónica que se realizará el jueves 29 de octubre de 2026 y tendrá una duración máxima de 120 minutos, en un horario comprendido entre las 17:00 horas y las 19:00 horas.

Esta instancia tendrá como objetivo entregar herramientas y orientaciones que permitan a los equipos continuar fortaleciendo sus proyectos y prepararse para la siguiente etapa de evaluación del torneo.

Los contenidos, metodología y dinámica de trabajo serán definidos por la organización de acuerdo con las necesidades formativas de los equipos semifinalistas y serán informados oportunamente a los participantes. La participación en esta instancia será considerada parte de las actividades formativas del torneo.

5.5 Etapa 5, Demo Day Midterm

Los 30 equipos semifinalistas participarán en un Demo Day Midterm que se desarrollará de manera online el jueves 5 de noviembre de 2026, en un horario comprendido entre las 09:00 horas y las 19:00 horas, que será anunciado oportunamente.

Cada equipo deberá presentar su proyecto en vivo ante los evaluadores designados por la organización.

La dinámica de presentación será:

- Máximo 4 minutos de pitch
- 2 minutos para preguntas aclaratorias
- 2 minutos para evaluación del equipo por parte de los jurados.

El equipo deberá estar representado por al menos uno de sus integrantes inscritos durante su participación en el Demo Day Midterm.

Se espera preferentemente la participación del titular. Ante una situación excepcional o debidamente justificada que impida su participación, el equipo podrá ser representado por otro integrante previamente inscrito.

Si ningún integrante del equipo se presenta en el horario establecido, el proyecto quedará automáticamente fuera del proceso.

Ante una falla técnica atribuible a la organización o a la plataforma utilizada, el comité organizador podrá disponer las medidas necesarias para permitir la evaluación del equipo afectado.

Cuando la dificultad técnica sea atribuible al participante, el comité evaluará los antecedentes disponibles y resolverá la situación según corresponda.

5.5.1 Evaluación de la etapa 5: Demo Day Midterm

La evaluación tendrá como propósito observar la evolución de los equipos desde el Bootcamp hacia los criterios que posteriormente serán exigidos en la Final.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ETAPA 5-DEMO DAY MIDTERM	
CRITERIOS	Descriptor de logro
Propuesta de Valor (30%)	La propuesta de valor está claramente definida, responde a una necesidad relevante y diferenciada. Conecta eficaz y sintéticamente al segmento de clientes con la solución, con beneficios concretos y convincentes para usuarios/clientes.
Potencial de la Solución (30%)	La solución presentada es claramente innovadora y diferenciadora respecto a lo existente en el mercado o sector , mostrando una ventaja competitiva bien definida y justificada , ya sea por su enfoque, tecnología, modelo de negocio u otro elemento clave, evidenciando con solidez por qué esta propuesta tiene un alto potencial para destacarse frente a la competencia con un fuerte potencial de escalabilidad o crecimiento .
Dominio de Mercado (20%)	Identifica y caracteriza claramente el mercado o segmento objetivo, demostrando conocimiento de los usuarios o clientes, del contexto y de las principales alternativas existentes. Fundamenta sus afirmaciones con datos, cifras o antecedentes provenientes de fuentes formales y explica de manera convincente cómo estos elementos influyen en el desarrollo de la solución.
Calidad del Pitch (20%)	El pitch es claro, convincente y bien estructurado; demuestra dominio del tema, uso efectivo del tiempo y transmite con impacto y seguridad. Tiene un llamado a la acción cautivante y persuasivo .

A partir de los resultados de esta etapa se seleccionarán los 15 equipos finalistas que obtengan el mayor puntaje ponderado.

La selección será comunicada a los participantes el jueves 5 de noviembre de 2026 mediante correo electrónico.

5.6 Etapa 6, Demo Day Final

Los 15 proyectos finalistas avanzarán a la jornada final Demo Day a realizarse el día 13 de noviembre de manera presencial en Casa Central de Duoc UC, Providencia, Santiago, Región Metropolitana, Chile.

La participación del o la representante titular de cada equipo es de carácter obligatorio el día 13 de noviembre, fecha en que se llevará a cabo la Final del Torneo. Los equipos que no se presenten en la fecha y hora establecidas por la organización quedarán automáticamente eliminados del programa. En caso de que algún equipo finalista no pueda asistir a esta instancia, será descalificado, dado que la actividad se desarrollará de manera 100% presencial. Cabe señalar que la organización no cubre gastos de traslado ni estadía, por lo que los equipos deberán asumir íntegramente los costos asociados a su participación en Santiago de Chile.

Cada equipo deberá realizar una presentación tipo *pitch* con una duración máxima de 4 minutos, elaborada conforme a los criterios de evaluación previamente entregados. Dicha exposición será evaluada por un jurado integrado por representantes de instituciones vinculadas al ecosistema de innovación y emprendimiento, quienes tendrán la responsabilidad de determinar los equipos ganadores.

En esta etapa los equipos finalistas recibirán un apoyo de branding para el desarrollo de sus presentaciones. Una agencia externa será la encargada de entregar propuestas a los equipos en base al material de las presentaciones del Bootcamp.

5.6.1 Entregables para evaluación del Jurado Externo

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

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

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

5.6.2 Evaluación de la etapa 4, Final DEMO DAY

La evaluación de los 15 finalistas se realizará de acuerdo con los siguientes criterios:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ETAPA 4 FINAL DEMODAY	
CRITERIOS	Descriptor de logro
Propuesta de Valor (25%)	La propuesta de valor está claramente definida, responde a una necesidad relevante y diferenciada. Conecta eficaz y sintéticamente al segmento de clientes con la solución, con beneficios concretos y convincentes para usuarios/clientes.
Potencial de la solución (25%)	La solución presentada es claramente innovadora y diferenciadora respecto a lo existente en el mercado o sector , mostrando una ventaja competitiva bien definida y justificada , ya sea por su enfoque, tecnología, modelo de negocio u otro elemento clave, evidenciando con solidez por qué esta propuesta tiene un alto potencial para destacarse frente a la competencia con un fuerte potencial de escalabilidad o crecimiento .
Dominio de Mercado (25%)	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 .
Calidad del Pitch (25%)	El pitch es claro, convincente y bien estructurado; demuestra dominio del tema, uso efectivo del tiempo y transmite con impacto y seguridad. Tiene un llamado a la acción cautivante y persuasivo .

6. 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.

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:

- 4 Premios ganadores \$1.100.000.-
- Mención Honrosa Santander \$600.000.-
- Reconocimiento a 10 Equipos Finalistas \$1.000.000.- a repartir en partes iguales a cada equipo, es decir, \$100.000.- por equipo.

() 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 Beca Preincubación:

Los ganadores 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.

Para la gestión y entrega de los premios, **Duoc UC** podrá solicitar a los ganadores los antecedentes estrictamente necesarios para efectuar la transferencia bancaria correspondiente. Dichos antecedentes serán tratados exclusivamente para la administración del premio y conforme a las presentes bases y al Aviso de Protección de Datos.

IMPORTANTE: Los finalistas y ganadores podrán ser invitados a incorporarse al Portafolio de Emprendedores Duoc UC de la Ruta IE, donde podrán optar a participar en otras convocatorias e

invitaciones a charlas, talleres y fondos para seguir desarrollando sus proyectos. La incorporación será voluntaria y el tratamiento de los datos personales asociado al Portafolio se realizará conforme a las condiciones de tratamiento que regulen dicha iniciativa.

7. Obligaciones de los Participantes

Todos los participantes por el hecho de inscribirse correctamente en el torneo, se entiende que:

- Aceptan completa e íntegramente las bases del torneo, lo que se entenderá, desde que el participante se registra en la plataforma Santander X para participar del torneo.
- Aceptan y cumplirán las decisiones de evaluación de sus ideas ingresadas.
- Garantizan la exactitud y veracidad de los datos proporcionados durante la inscripción y, tratándose del representante del equipo, declaran haber informado a los demás integrantes respecto de su incorporación al proceso de postulación.
- Presentan la propuesta de idea en el formato indicado en las bases.
- Respetan las fechas establecidas por la organización.
- Conocen y aceptan 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 torneo y se procederá a incorporar la propuesta que le siga en puntaje de evaluación.

8. Obligaciones de la Organización

Duoc UC se compromete a:

- Poner al alcance los recursos humanos e informativos que se estimen necesarios para cumplir los objetivos propuestos.
- Confirmar a los participantes la recepción de materiales e información, incluyendo lo relacionado a la inscripción.
- Informar a los participantes sobre cualquier modificación en las bases, actividades y/o fechas estipuladas de las distintas etapas del torneo.
- Entregar los premios a través del medio que se estime, dentro de 60 días hábiles luego de desarrollada la ceremonia final.
- El comité organizador se reserva el derecho de verificación de autoría de ideas postuladas en caso de presentarse copia/plagio/fraude. Toda acusación de infracción de autoría deberá ser informada al correo rutaie@duoc.cl
- Cualquier información al respecto de posibles vacíos o interpretación de estas bases será analizado por el comité organizador y publicado en la página del torneo o a través de cualquier otro medio de comunicación que el comité estime conveniente.

9. Calendario

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

	Etapas 1	Etapas 2	Etapas 3	Etapas 4:
Hito	Difusión Convocatoria Postulación	Entrega Encargo 1	Entrega Encargo 2 y Bootcamp 1	Final Demo Day All In Chile y Premiación
Inicio de etapa	1 septiembre	29 septiembre	16 octubre	06 noviembre
Término de etapa	27 septiembre	11 octubre	24 octubre	13 noviembre
Periodo de Evaluación	-	12 - 14 octubre	-	-
Anuncio de Selección	-29 septiembre	16 octubre	26 octubre	-

10. Propiedad Intelectual

Este torneo se rige por la Política de Propiedad Intelectual y Derechos de Autor de Instituto Profesional Duoc UC, Resolución Rectoría N°3/2024, 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, y dicha creación fuere originada a partir de dicha prestación de servicios, la propiedad será de Duoc UC, cediendo en el contrato de prestación de servicios los derechos de toda creación o invención originada durante dicho servicio.

11. Protección de Datos Personales

En conformidad con lo establecido en la Ley N°19.628 sobre Protección de la Vida Privada y su modificación Ley N°21.719, Duoc UC se compromete a resguardar la privacidad y seguridad de los datos personales de los participantes del Torneo "Allin Chile 2026".

Tratamiento de datos personales: Los datos personales que los participantes proporcionen en el proceso de inscripción y durante el desarrollo del torneo serán tratados para efectos de la gestión, ejecución y evaluación del torneo, así como para la coordinación de actividades asociadas al mismo.

Consentimiento: El tratamiento de los datos personales se realizará conforme a lo informado en el Consentimiento dispuesto en el formulario de inscripción, el cual deberá ser leído y aceptado por los participantes de manera previa a su registro.

Dicho consentimiento detalla las finalidades del tratamiento, bases de licitud, derechos de los titulares, plazos de conservación y demás condiciones aplicables.

Registro de equipos: El representante del equipo será responsable de ingresar los datos personales mínimos necesarios de los demás integrantes, declarando haberles informado previamente sobre su incorporación al equipo y sobre el tratamiento de sus datos personales conforme a las presentes bases y al Aviso de Protección de Datos.

Comunicación de datos: Para la correcta ejecución del torneo, Duoc UC podrá apoyarse en plataformas tecnológicas, instituciones colaboradoras y proveedores de servicios, quienes tratarán los datos personales únicamente para los fines asociados al desarrollo del torneo y bajo condiciones de confidencialidad, seguridad y protección.

Seguridad de la información: Duoc UC adoptará las medidas necesarias para resguardar la seguridad y confidencialidad de los datos personales, evitando su acceso, uso o divulgación no autorizada.

Uso de imagen: La participación en el torneo podrá implicar la captación de imágenes y registros audiovisuales en el marco de sus actividades. El uso de dichas imágenes se realizará conforme a lo indicado en las presentes bases y a la normativa vigente, limitándose a fines de difusión institucional y académica del torneo, sus actividades y resultados. La negativa a otorgar el consentimiento para el uso de imagen no afectará la participación del postulante en el torneo.

Ejercicio de derechos: Los participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición y portabilidad de sus datos personales, conforme a la normativa vigente y a lo señalado en Consentimiento.

Personería. La personería de los representantes de FUNDACIÓN INSTITUTO PROFESIONAL DUOC UC consta del acta de la Sesión Extraordinaria del Consejo Fundación Instituto Profesional Duoc UC, celebrada el 04 de diciembre de 2025, reducida a escritura pública con fecha 04 de diciembre de 2025, en la Notaría Pública de don Francisco Hollmann Ovalle.

María del Pilar Estay Fernández

María Loreto Massanés Vogel

p.p. Fundación Instituto Profesional Duoc UC

CONSENTIMIENTO TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES RUTA IE

Fundación Instituto Profesional Duoc UC, RUT 72.754.700-2, con domicilio en Santiago de Chile (en adelante, “Duoc UC”), informa lo siguiente respecto del tratamiento de datos personales en el marco del presente formulario, conforme a la Ley N° 19.628 y su modificación por la Ley N° 21.719.

1. ¿Es voluntario?

La participación en el Torneo All In Chile 2026 es voluntaria. Sin embargo, una vez que una persona decide postular, determinados datos personales resultan necesarios para gestionar su inscripción, verificar el cumplimiento de los requisitos, evaluar su propuesta y administrar las distintas etapas del torneo. La no entrega de dichos antecedentes impedirá gestionar su participación.

2. ¿Es anónimo?

No. Las respuestas podrán estar asociadas a su identidad o a datos vinculados a su relación con Duoc UC (por ejemplo, sede, carrera, unidad o cargo).

Sin perjuicio de lo anterior:

- La información será tratada con estricta confidencialidad.
- El acceso estará limitado a equipos institucionales autorizados.
- Los resultados serán analizados principalmente de forma agregada o estadística.
- No se adoptarán decisiones automatizadas que produzcan efectos jurídicos sobre usted sin intervención humana.

3. Finalidad del tratamiento

Los datos serán tratados exclusivamente para:

- Gestionar su inscripción en el Torneo Allin Chile 2026
- Caracterizar su idea de proyecto
- Gestionar su evaluación y avance en las siguientes etapas del Torneo.
- Realizar análisis y evaluaciones asociados al desarrollo, resultados y mejora del Torneo y de las iniciativas institucionales de innovación y emprendimiento, utilizando preferentemente información agregada o anonimizada cuando la identificación de los participantes no resulte necesaria.

No se utilizarán para fines comerciales ni para la adopción de decisiones automatizadas con efectos jurídicos individuales sin intervención humana.

4. Base jurídica

En el caso de estudiantes vigentes de Duoc UC, algunas acciones podrán vincularse al desarrollo de actividades académicas complementarias conforme al contrato educacional.

En otros casos, el tratamiento de sus datos personales se fundamenta en su consentimiento, otorgado de manera previa, libre, informada, específica y voluntaria.

5. Comunicación de datos

Podrán intervenir proveedores que presten servicios a Duoc UC, quienes actuarán como encargados del tratamiento, bajo obligaciones contractuales de confidencialidad, seguridad y protección de datos personales.

Duoc UC no comercializa datos personales.

Duoc UC podría entregar datos personales en razón de un mandato legal o de una orden emanada de los Tribunales de Justicia que así lo requiera.

En caso de transferencias internacionales, estas se realizarán conforme a la normativa vigente y con garantías adecuadas

6. Conservación

Los datos personales serán conservados durante el desarrollo del torneo y por un período de hasta 18 meses posteriores a su término, salvo aquellos antecedentes que deban conservarse por un plazo superior para dar cumplimiento a obligaciones legales, contractuales, tributarias o administrativas.

Finalizado dicho plazo, los datos serán eliminados o anonimizados conforme a las políticas institucionales de conservación y seguridad de la información.

Se exceptúan aquellos antecedentes cuya conservación resulte necesaria para dar cumplimiento a obligaciones legales, contables o administrativas derivadas de la entrega de premios u otras obligaciones institucionales.

7. Derechos del titular

Usted podrá ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación, portabilidad y revisión de decisiones automatizadas, escribiendo a gobiernodedatos@duoc.cl

Las solicitudes serán gestionadas conforme a los plazos establecidos en la normativa vigente.

☐ Declaro haber leído el Consentimiento y autorizo el tratamiento de mis datos personales para las finalidades indicadas.

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, TORNEO 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. Duoc UC tiene el derecho de eliminar cualquier contenido que viole los términos de uso, o comentarios no atingentes a la temática y objetivos del torneo Allin Chile 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. Los participantes deberán abstenerse de publicar, divulgar o utilizar información confidencial a la que accedan en el marco del torneo, salvo que cuenten con la debida autorización.

Usted entiende y acepta que es responsable de resguardar la seguridad, privacidad y confidencialidad de la información a la que tenga acceso, incluyendo aquella relativa a estudiantes, participantes u otros antecedentes institucionales de Duoc UC.

Asimismo, deberá adoptar las medidas necesarias para evitar su uso, acceso o divulgación no autorizada, y asegurar que dicha información sea tratada conforme a la normativa vigente y a las políticas institucionales aplicables

3. El incumplimiento de los presentes términos de uso, incluyendo la divulgación no autorizada de información confidencial o el uso indebido de las plataformas y recursos del torneo, podrá dar lugar a la adopción de medidas por parte de Duoc UC.

Dichas medidas podrán incluir la suspensión o eliminación de la participación en el torneo, sin perjuicio de las acciones legales o administrativas que pudieran corresponder conforme a la normativa vigente y a las políticas institucionales aplicables.

4. Sobre la información que usted proporciona. Al crear o acceder a una cuenta y publicar contenido en el marco del torneo, el participante declara y garantiza que la información, antecedentes y materiales que proporcione son de su autoría o que cuenta con los derechos, autorizaciones o licencias necesarias para su uso.

Asimismo, declara que dichos contenidos no infringen derechos de propiedad intelectual ni otros derechos de terceros.

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.

7. Uso de imagen. La participación en el torneo podrá implicar la captación de imágenes, grabaciones audiovisuales u otros registros de los participantes en el marco de las actividades asociadas al torneo, tales como talleres, mentorías, presentaciones y eventos.

Dichos registros podrán ser utilizados por Duoc UC con fines de difusión institucional y académica del torneo, sus actividades y resultados, a través de sus canales y medios de comunicación institucionales.

El uso de la imagen de los participantes se realizará conforme a la normativa vigente y estará sujeto al consentimiento previo del titular, el cual será solicitado en las instancias correspondientes cuando sea requerido.



Consentimiento para uso de imagen

En el marco de las actividades del Torneo "Allin Chile 2026", podrá realizarse la captación de imágenes, grabaciones audiovisuales u otros registros de los participantes durante talleres, mentorías, presentaciones y eventos asociados al torneo.

☐ Autorizo a Fundación Instituto Profesional Duoc UC a utilizar mi imagen, voz o registros audiovisuales en los que participe, exclusivamente con fines de difusión institucional y académica del torneo, sus actividades y resultados, a través de medios y canales de comunicación institucionales.

Esta autorización es de carácter voluntario y podrá ser revocada en cualquier momento, conforme a la normativa vigente, escribiendo a gobiernodedatos@duoc.cl. Las solicitudes serán gestionadas conforme a los plazos establecidos en la normativa vigente.

Nombre Titular:

Rut Titular:

Fecha:

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 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, USTED 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 torneo 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.

Duoc UC podrá introducir modificaciones a las presentes condiciones cuando resulte necesario para el adecuado desarrollo del torneo o por razones fundadas. Cualquier modificación será informada oportunamente a los participantes a través de los canales oficiales del torneo. Cuando una modificación implique cambios en las finalidades o condiciones de tratamiento de datos personales previamente informadas, Duoc UC adoptará las medidas necesarias para informar a los participantes y, cuando corresponda, obtener las autorizaciones requeridas por la normativa vigente.

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 torneo, 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 torneo 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.

En conformidad con lo establecido en la Constitución y la Ley N° 19.628 sobre Protección de la Vida Privada, así como su normativa complementaria, Duoc UC se compromete a resguardar la seguridad, confidencialidad e integridad de los datos personales tratados en el marco del torneo.

El tratamiento de datos personales se realizará exclusivamente para las finalidades asociadas a la gestión, ejecución y evaluación del torneo, conforme a lo establecido en las presentes bases, en particular en su numeral 11, y en el Consentimiento de Tratamiento de datos dispuesto en el formulario de inscripción.

En este sentido, Duoc UC se compromete a que cualquier operación o conjunto de operaciones sobre datos personales será realizada únicamente en la medida que resulte necesaria para el desarrollo del torneo, y en conformidad con la normativa vigente y las políticas institucionales aplicables.

Asimismo, los datos personales no serán utilizados para finalidades distintas o incompatibles con las señaladas, ni serán comunicados a terceros, salvo en los casos previstos en estas bases, en el Consentimiento de tratamiento de datos o cuando exista una obligación legal.

El tratamiento de los datos personales se realizará sobre la base de las fuentes de licitud que correspondan, incluyendo la ejecución de las presentes bases y, cuando sea necesario, el consentimiento previo, libre, informado y específico del titular.

Sin perjuicio de lo anterior, Duoc UC podrá utilizar información de carácter agregado o anonimizado con fines estadísticos, la cual no permitirá la identificación de los participantes

Para todos los efectos del torneo 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 torneo de innovación y emprendimiento ALLIN CHILE Duoc UC.

La representación legal para todos los efectos de la participación en el torneo 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 torneo, se autoriza que las etapas del mismo sean notificadas a cada concursante vía correo electrónico a las casillas declaradas al momento de su inscripción.



María Loreto Massanés Vogel

Vicerrectora Económica y de Gestión

FUNDACIÓN INSTITUTO PROFESIONAL
DUOC UC

María del Pilar Estay Fernández

Directora Jurídica

FUNDACIÓN INSTITUTO PROFESIONAL
DUOC UC

Certificado de firmas electrónicas:
E397C18E4-F71A-4924-A13A-8BDA40AEF44F



Firmado por

Firma electrónica

María Loreto Massanés Vogel
CHL 105380917
mlmassanes@duoc.cl

GMT-04:00 Viernes, 28 Agosto, 2026 17:14:48
Identificador único de firma:
AA5CEE6D-B10D-4032-B639-57CE16847BE7

Pilar Estay Fernandez
CHL 134340487
pestayf@duoc.cl

GMT-04:00 Viernes, 28 Agosto, 2026 17:00:13
Identificador único de firma:
5C454D4B-12A7-4739-99DF-21A0D34B96B0