

BASES GENERALES

“Concurso Nacional de Emprendimiento Escolar “Impacto Emprendedor” CONVOCATORIA 2022

I. ANTECEDENTES GENERALES

Banco de Chile, bajo el alero de su programa “Pymes para Chile” y la Universidad del Desarrollo se unen para desarrollar el **Concurso Nacional de Emprendimiento Escolar “Impacto Emprendedor”** que tiene como objetivo promover el emprendimiento en etapas escolares como proceso de impacto en la sociedad, impulsando soluciones innovadoras a través de la entrega de herramientas metodológicas que buscan convertir tanto a alumnos como profesores en agentes de cambio.

El Concurso busca convocar la participación de estudiantes escolares de 7° básico a 4° medio en dos categorías (Enseñanza Básica y Enseñanza Media), quienes participan como equipo junto un profesor representante y trabajarán un proyecto o idea que contribuya a mejorar la vida de las personas.

¿Qué proyectos se buscan?

Que hayan detectado una problemática, ya sea a nivel local y/o global que contribuya a mejorar la calidad de vida de las personas y que esté relacionada a al menos una de estas 3 líneas temáticas: Medio Ambiente, Diversidad o Digitalización.

Que se encuentren en una etapa de búsqueda de ideas para resolverla, o que ya hayan definido una idea de solución o prototipo.

II. QUIÉNES PUEDEN POSTULAR

Podrán postular alumnos escolares que pertenezcan a cualquier Institución Educativa Escolar reconocida oficialmente por el Ministerio de Educación de Chile, de ahora en adelante “IEE”, que pertenezcan a los niveles de enseñanza de 7° básico a 4° medio, que cuenten con autorización de su tutor o representante legal, junto a un profesor de cualquier asignatura como representante del equipo. Es necesario además tener nacionalidad chilena o permanencia definitiva en el país (sin importar la nacionalidad de origen).

La autorización para la participación del escolar menor de edad debe ser otorgada por su representante legal y debe ser expresa, constar por escrito, autorizando la participación del escolar en las actividades de las distintas etapas del **Concurso Nacional de Emprendimiento Escolar “Impacto Emprendedor”**: Talleres y sesiones online sincrónicas, revisión de cápsulas

asincrónicas, grabación de videos pitch, mentorías e instancias de evaluación de los proyectos, así como también para cualquier otra actividad anexa que tenga que ver con el desarrollo del concurso, así como la aparición de su imagen en formatos audiovisuales, escritos o digitales para efectos de promocionar el Concurso. Adicionalmente deberán autorizar la incorporación de sus datos personales a las bases de datos de la organización del Concurso, con la exclusiva finalidad de enviarle información de interés para el desarrollo de sus proyectos y/o invitarlos a las próximas versiones del Concurso.

La participación será en equipos, estos deberán contar con un mínimo de dos (2) y un máximo de cuatro (4) alumnos, además de un profesor (profesor representante) de cualquier asignatura, siendo necesario que tanto los integrantes del equipo como el profesor pertenezcan a la misma IEE. Se podrá modificar el equipo a lo largo del programa, incorporando o retirando alumnos participantes, siempre y cuando se mantenga el mínimo y máximo de integrantes indicado, quedando siempre el profesor como representante del equipo, y se cumpla con los requisitos indicados.

Cada alumno sólo puede postular como integrante de un único equipo. Sin embargo, el profesor podrá ser representante de más de un equipo y participar en más de una categoría (Enseñanza Media y Enseñanza Básica). Si algún estudiante se registra en más de un equipo, dichos equipos serán eliminados del Concurso sin importar la instancia en la que se esté.

El profesor representante será el contacto oficial con la organización del Concurso. Será el responsable de mantener informado a todo su equipo de las actividades, plazos y requerimientos que la organización del Concurso realice durante las diversas etapas.

III. ETAPAS DEL CONCURSO Y SUS ACTIVIDADES

Para participar, cada equipo, por medio del profesor representante deberá completar el formulario de inscripción digital disponible en impactoempreendedor.udd.cl o desde bancochile.cl desde el 13 de septiembre al 10 de octubre de 2022.

No podrán postular proyectos que tengan que ver con pornografía, armas de fuego o de otro tipo, drogas o cualquier actividad que esté penada por ley, reñida con la moral y buenas costumbres. La organización se reserva el derecho de rechazar una postulación que no cumpla con los estándares éticos que estime mínimamente necesarios.

Solo se considerarán formularios efectivamente enviados por este medio y que se encuentren en su totalidad completos con la información requerida.

Etapa 0: Postulación *Desde el 13 de septiembre al 10 de octubre*

Los equipos interesados en participar del concurso, deberán postular ingresando en línea a la plataforma online: impactoempreendedor.udd.cl o desde bancochile.cl el cual re direccionará al sitio de UDD antes mencionado.

El profesor representante de cada equipo deberá completar el formulario de postulación indicando:

1.- Problema u oportunidad que resuelve: Identificar cuál es el problema u oportunidad específica que pretende resolver, a quienes les afecta, a qué temática tributa el problema elegido y cuántos sufren esta problemática.

Además, el problema u oportunidad deberá estar en al menos en una de estas líneas temáticas:

- a. **Medio Ambiente:** entorno que afecta a los seres vivos y que condiciona sus circunstancias vitales. Las condiciones físicas, económicas y culturales de un lugar, un grupo o una época.
- b. **Diversidad:** Educación inclusiva o conjunto de procesos orientados a eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación de todos los estudiantes.
- c. **Digitalización:** Uso, habilitación y desarrollo de competencias asociadas a la tecnología y sus beneficios. También, se busca cubrir las necesidades, brechas o daños que la incorporación de la tecnología pudo haber creado.

2.- Solución/es y grado de innovación: En qué consiste la solución, o posibles soluciones que se les han ocurrido, sus atributos principales y los beneficios que entrega a los usuarios. Qué ventajas incorporan y cómo se diferencian éstas de otras alternativas que hoy buscan resolver el problema identificado.

3.- Motivación: ¿Cuál es la motivación que tienen para participar del concurso? ¿Por qué quieren (o quieren) resolver la problemática que detectaron? ¿Qué expectativas esperan cumplir en el concurso?

4.- Estado de avance: Seleccionar la respuesta que más identifica el estado de avance del proyecto:

- a. Se encontró una oportunidad o problemática, pero aún no tengo claro cuál es la mejor idea para resolverla.
- b. Se encontró una oportunidad o problemática y tengo una idea para resolverla
- c. Se tiene un prototipo de mi solución.
- d. El proyecto se encuentra en una etapa más avanzada que las anteriores.

El proceso de convocatoria se inicia el día Lunes 13 de Septiembre del 2022 a las 18:00 hrs. y se mantendrá disponible hasta el Lunes 10 de Octubre del 2022 a las 23:59 hrs.

Se considerará la totalidad de postulaciones tanto para la categoría Enseñanza Básica como Enseñanza Media que cumplan con los criterios de evaluación según bases del Concurso indicados más adelante.

Los equipos seleccionados para pasar a la etapa 1 serán dados a conocer a más tardar el martes 11 de octubre del 2022, lo cual se hará por medio de un correo electrónico dirigido al representante de estos equipos. Adicionalmente, estos resultados se publicarán en la página web del Concurso. Aquellos equipos que no avancen a la siguiente etapa se les notificará además, a través de correo electrónico a sus representantes.

En ningún caso se admitirán postulaciones fuera de plazo, ni aquellas que no cumplan con los requisitos exigidos en las bases, estipulados en el punto II.

Etapa 1: Define tu desafío e idea *Desde el 11 hasta el 21 de octubre*

Los equipos seleccionados en esta etapa 1 deberán:

- Participar en un proceso de formación que incluye un Lanzamiento del Concurso y talleres formativos online sincrónicos, dictados por la UDD, los cuales son de asistencia obligatoria y entregarán herramientas que apoyarán el desarrollo de los proyectos.
- Enviar un video pitch inicial, el cual será evaluado por un jurado experto conforme los criterios de evaluación indicados más adelante.

Las instrucciones para participar de la academia, talleres, las consideraciones del video pitch y dónde debe ser enviado se indicarán directamente al participante vía correo electrónico.

Etapa 2 Prototipa y valida *Desde el 07 al 18 de noviembre*

En base al cumplimiento de los requisitos señalados en la Etapa 1, y al video pitch recibido en la etapa anterior, se seleccionarán 50 proyectos entre las categorías Enseñanza Básica y Enseñanza Media que cumplan con los criterios de evaluación indicados más adelante. Serán elegidos hasta 25 proyectos de Enseñanza Básica y hasta 25 de Enseñanza Media.

Durante las dos semanas que dura esta etapa, los concursantes tendrán a su disposición talleres prácticos online sincrónicos para aplicación de herramientas de prototipado y validación para realizar un prototipo preliminar. Estos talleres son de participación obligatoria.

- Los participantes deberán presentar un nuevo video pitch a ser evaluado por un jurado experto conforme los criterios de evaluación indicados más adelante.

Etapa 3: Implementa e impacta *Desde el 28 de noviembre hasta el 09 de diciembre*

Se seleccionarán un máximo de 10 proyectos finalistas desde la etapa previa, 5 de Enseñanza Básica y 5 de Enseñanza Media.

Esta etapa tiene una duración de 2 semanas en las que tendrán a su disposición talleres prácticos y les será asignado un mentor por equipo, el cual les entregará asesorías especializadas y conexión a sus redes en las mentorías. Éstas son de carácter obligatorio

- Los equipos finalistas deberán desarrollar su primer modelo de negocios para la implementación del proyecto y la construcción de una narrativa que permita comunicar el proyecto.
- Los equipos finalistas deberán participar en los talleres prácticos y participar en las actividades que realice la organización del concurso.

Etapa 4: Bootcamp y final 12 y 13 de diciembre.

La dinámica final será un bootcamp/ pitch training donde los equipos finalistas recibirán talleres y asesorías para su presentación final.

Cada uno de los equipos finalistas deberán realizar un pitch final frente a un jurado experto.

El jurado experto definirá a los ganadores del Concurso en ambas categorías (Enseñanza Básica y Enseñanza Media), y un premio al proyecto ganador de la mención Agente de Cambio, utilizando las rúbricas señaladas más adelante.

IV. PREMIOS

- A. **Premio Impacto Emprendedor:** Existirá un equipo ganador por cada categoría: 1 Enseñanza Básica y 1 Enseñanza Media, cuyos premios serán entregados de la siguiente manera:

Cada alumno y el profesor de cada equipo ganador recibirá una giftcard de \$250.000 c/u para ser utilizado en la compra de productos tecnológicos.

La Institución de cada equipo ganador recibirá una impresora 3D, además de capacitación para su uso, entregado por Maker Campus UDD <https://makercampus.udd.cl/>.

El profesor de cada categoría ganadora además recibirá:

- 100% de beca para cursar de manera online el Diplomado de Estrategias de Innovación y Tecnologías - Facultad de Educación UDD.
- Acceso gratuito a 10 Seminarios online internacionales 2023, de Innovación y Tecnología en la Educación Escolar, entregado por Fundación Educacional Seminarium.

- B. **Premio Mención “Agente de cambio”:** Se definirá un solo ganador pudiendo ser de la categoría Enseñanza Básica o de Enseñanza Media (1 solo premio):

- Cada alumno y el profesor del equipo ganador recibirá una giftcard de \$100.000 c/u para ser utilizado en la compra de productos tecnológicos.

- La Institución del equipo ganador recibirá 2 talleres online para el desarrollo y uso de tecnologías digitales en el aula de clases, entregado por Maker Campus UDD <https://makercampus.udd.cl/>.
- El profesor además recibirá:
 - 100% de beca para cursar online el Diplomado de Estrategias de Innovación y Tecnologías - Facultad de Educación UDD.
 - Acceso gratuito a 10 Seminarios online internacionales 2023, de Innovación y Tecnología en la Educación Escolar, entregado por Fundación Educacional Seminarium.

La mención “Agente de cambio” se le otorgará a aquel proyecto, de cualquiera de las dos categorías (Enseñanza Básica o enseñanza Media), que presente un marcado liderazgo y motivación por crear una solución innovadora que cambie las condiciones de quienes vivencian el problema. Estas características hacen del proyecto una forma de impulsar a otras personas y comunidades a aspirar a un entorno mejor, a ser también agentes de cambio. Este premio no es excluyente al premio Impacto Emprendedor, por lo que podría existir la posibilidad que un equipo gane ambos premios.

La organización del Concurso se reserva el derecho de agregar premios durante el desarrollo del Concurso, sin necesidad de modificar las presentes bases legales, y será oportunamente informado a través de los canales correspondientes.

V. CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA CADA UNA DE LAS ETAPAS Y CONDICIONES

Cada una de las etapas serán evaluadas por un jurado experto compuesto de exponentes pertenecientes al ecosistema nacional de emprendimiento e innovación.

Etapa 0: Formulario de Postulación

Se revisará admisibilidad y cumplimiento de los requisitos de postulación según lo estipulado en el punto II. de las presentes bases.

Esta etapa busca seleccionar a aquellos proyectos que cumplan con los requisitos de la convocatoria mencionados en el Punto II de las presentes bases y que presentan un mínimo de desarrollo, que se evidencia en el formulario de postulación.

Etapa 1: Define tu desafío e idea

Los concursantes que cumplan los criterios de admisibilidad y pasen a la etapa 1 deberán participar de la Academia de Emprendimiento UDD y talleres de carácter obligatorio. En caso de no participar quedarán automáticamente eliminados del Concurso. Además, deberán presentar un video pitch conforme las instrucciones que se indicarán en el mail de selección.

Para pasar a la siguiente etapa se considerarán los mejores 50 proyectos: 25 Enseñanza Básica y 25 Enseñanza Media, que cumplan con los siguientes criterios evaluados de 1 a 7:

1. Validación de la problemática u oportunidad detectada y su magnitud (25%)
2. Segmento objetivo y early adopter (20%)
3. Propuesta de valor y solución (20%)
4. Motivación del equipo (10%)
5. Pitch (25%)

Etapa 2: Prototipa y valida

Los 50 concursantes de esta etapa deberán participar de talleres prácticos online sincrónicos obligatorios. En caso de no participar, quedarán automáticamente eliminados del Concurso. Además, deberán presentar un nuevo video pitch. Esta acción se evaluará con nota de 1 a 7 para cada ítem señalado a continuación:

1. Encaje Problema – Solución (30%)
2. Prototipo de la solución (30%)
3. Plan de validación (25%)
4. Pitch (15%)

Etapa 3: Implementa e impacta

De la etapa anterior se seleccionará un máximo de 10 equipos que participarán de la gran final, equipos finalistas, siendo 5 equipos de la categoría Enseñanza Básica y 5 de Enseñanza Media. Durante esta etapa les será asignado un mentor por equipo y participarán de talleres prácticos y asesorías especializadas. La participación en los talleres y tutorías con los mentores es obligatoria. En caso de no hacerlo, quedarán automáticamente eliminados del Concurso.

Etapa 4: Bootcamp y final

Los equipos finalistas que han cumplido con las actividades obligatorias de la etapa anterior participarán de diversas actividades para construir y presentar su pitch para la final del Concurso.

La presentación final tendrá nota de 1 a 7 y se medirá de la siguiente forma:

2 primeros lugares (Enseñanza Básica y Media):

1. Evolución Encaje Problema - Solución (20%)
2. Evolución del Prototipo (20%)
3. Modelo de Negocio (25%)
4. Propuesta de plan de financiamiento para el proyecto y próximos pasos (20%)
5. Pitch (15%)

Mención “Agente de cambio”:

1. Nota entregada por el mentor asignado (60%)
2. Nota de la administración en base a su asistencia y participación durante el desarrollo del Concurso (40%)

VI. CAUSALES DE ELIMINACIÓN DEL CONCURSO

- Que no se cumpla, durante el transcurso del Concurso, el requisito mínimo de integrantes por equipo.
- Que no se acompañe la autorización de los representantes legales de los alumnos menores de edad, para participar en el concurso.
- Presentar algún documento adulterado de los solicitados por la organización del programa.
- Equipos concursantes que cuenten con algún integrante perteneciente a más de un equipo concursante.
- Equipos concursantes que incumplan las reglas presentes en estas bases, ya sean legales, éticas y/o reglamentarias.
- Equipos concursantes que falten el respeto a algún otro concursante y/u organizador del Concurso.
- Equipos concursantes que no cumplan con las fechas establecidas y formatos en que se solicitan la información.
- No asistir a talleres o actividades de carácter obligatorio en cada etapa del concurso.
- Proyectos concursantes que hayan nacido como extensión de algún proyecto o empresa formalizada ya existente.
- Proyectos que cuenten con ventas formales declaradas.
- Integrantes de los equipos beneficiarios de los Premios y Fondos de Financiamiento, que tengan a la fecha de su adjudicación o hayan presentado en el pasado, antecedentes o conductas contrarias a la moral, las buenas costumbres, al orden público y/o que atenten contra el normal desenvolvimiento o funcionamiento de las actividades académicas respectivas.

VII. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES

Todos los postulantes de cada equipo deberán leer, aceptar y cumplir las bases del Concurso siguiendo todas las instrucciones señaladas. Además, cada equipo postulante deberá tener un profesor representante encargado de presentar los entregables requeridos por la organización, los cuales son explicados en el punto V de estas presentes bases, para ir avanzando en cada una de las etapas y ser el encargado de comunicar la información con el resto de los integrantes de su equipo.

La organización no se hará responsable de posibles conflictos dentro de los equipos seleccionados, siendo esto exclusivamente responsabilidad de cada uno de los integrantes.

Al postular, el profesor representante del equipo declara y acredita que cuenta con la autorización explícita de los padres y/o apoderados de los menores de edad involucrados en su equipo para participar en el Concurso y en todas las instancias que este incluye, entre ellas la final, así como también, la aparición de su imagen en formatos audiovisuales, escritos o digitales para efectos de promocionar el Concurso.

Todos los equipos postulantes deberán aceptar y acatar las decisiones tomadas por los organizadores del Concurso en cada una de las etapas de este. No existirá derecho de apelar a alguna decisión, tanto del comité evaluador como del organizador. Además, todas las fechas establecidas para el desarrollo del certamen deberán ser aceptadas y respetadas por todos los integrantes de los equipos.

Es requisito indispensable, que la propiedad intelectual del proyecto sea de desarrollo exclusivo de los participantes y no de una idea que provenga de un tercero.

Los participantes solo se comunicarán con la organización del concurso a través del correo impactoempreendedor@udd.cl y en su eventualidad cualquier otro medio que la organización indique a los participantes.

Los equipos participantes y postulantes, debidamente autorizados, aceptan que todas las imágenes y videos capturados o grabados durante todo el Concurso, etapa de postulación inclusive, serán propiedad de la organización de este Concurso, por lo que podrán ser utilizadas para la difusión, independiente de la fecha o el formato en la que se decidan utilizar. Así mismo el sólo hecho de participar en el Concurso implica aceptación de las presentes bases y autorización del uso de su imagen personal, en caso de participantes que sean mayores de edad, en videos e imágenes en cualquier formato para la difusión del Concurso.

Los equipos deberán informar a la organización del Concurso cuál es la información que puede ser pública y cuál es confidencial. De no recibir esta distinción por parte del equipo la información se asumirá como pública. Será responsabilidad de cada equipo velar por la protección legal de sus proyectos. La organización podrá usar videos e información general de los competidores y sus proyectos, como por ejemplo sus Pitch, exceptuando la información que sea explícitamente confidencial. La información debe ser notificada como confidencial al momento de ser entregada al equipo organizador.

Los equipos concursantes que tengan algún integrante con algún parentesco directo con el comité evaluador y/u organizador del presente Concurso, deberá indicarlo a través de un correo electrónico oportunamente para considerar el caso y tomar las medidas correspondientes.

Los integrantes de los proyectos finalistas en cada una de las etapas y ganadores se comprometen a participar en actividades de difusión del Concurso Escolar Impacto Emprendedor de la presente

versión y de las dos que vendrán luego de haber participado en el Concurso, cuando la organización lo solicite.

VIII. OBLIGACIONES DE LA ORGANIZACIÓN

La organización del presente Concurso se compromete a proteger y resguardar la confidencialidad de los proyectos postulantes. Sin embargo, es de exclusiva responsabilidad de los participantes proteger legalmente sus proyectos. Además, deberán establecer e indicar con anterioridad a la entrega qué información pueden hacer pública y cuál consideran como confidencial.

La organización no cambiará ni reemplazará el premio una vez entregado a los equipos ganadores o en caso de que estos lo extravíen. Así mismo, no será responsable cuando los equipos ganadores del premio no puedan recibirlo, o utilizarlo por causas que van más allá del control razonable de la organización; problemas del correo, caso fortuito, fuerza mayor o acto del gobierno, o cuando los equipos ganadores del premio pierdan o renuncien a su derecho de reclamarlo.

El programa formativo, metodologías, talleres, herramientas, plataforma de inscripción y mentorías, son de competencia exclusiva de la UDD, sin intervención de Banco de Chile en todo ello.

IX. PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

La propiedad de las obras, softwares, diseños o dibujos industriales, marcas comerciales, patentes de invención o de cualquier tipo de creación intelectual que haya sido creada por los postulantes con anterioridad al Concurso y los resultados obtenidos durante el proceso, pertenecerán a éstos. Le corresponderá a cada postulante la responsabilidad de inscribir, de registrar o de gestionar dichos derechos de propiedad de estimarlo necesario.

Para la difusión del Concurso y de los proyectos participantes, los equipos autorizan a la organización de éste, a usar el nombre, logo del proyecto, los nombres de los integrantes del equipo y sus IEE de origen, sin límite temporal, para ser mencionados para cualquier acción o evento relacionado de alguna manera con el Concurso Nacional Escolar Impacto Emprendedor en cualquiera de sus versiones presentes o futuras.

Los equipos participantes serán responsables frente a terceros, por eventuales reclamos y/o acciones por infracción a derechos de propiedad intelectual y/o propiedad industrial.

X. CONFIDENCIALIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS.

La organización del Concurso no será responsable de la veracidad de la documentación presentada por los candidatos, quedando facultado para ejercer las acciones legales pertinentes en caso de que se dedujeran engaños y/o repercusiones frente a terceras partes, como consecuencia de la ejecución del Concurso.

La aceptación de estas bases implica el consentimiento de los integrantes de los equipos participantes para la incorporación de sus datos personales a las bases de datos de la organización del Concurso, con la exclusiva finalidad de enviarle información de interés para el desarrollo de sus proyectos y/o invitarlos a las próximas versiones del Concurso.

Todos los participantes del presente Concurso, se comprometen a cumplir lo establecido en la Ley 19.628, de Protección de Datos de Carácter Personal y demás legislación concordante y aplicable en esta materia.

XI. ACEPTACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS BASES

La sola participación en el Concurso se entenderá que el participante conoce, comprende y acepta completamente las Bases de esa promoción en todas sus partes, así como sus modificaciones que sean informadas vía la página web impactoemprendedor.udd.cl y en bancochile.cl sin que pueda alegar posteriormente su desconocimiento.

La Organización se reserva el derecho de modificar estas bases y el Concurso, informando oportunamente a los participantes, por medio de correo electrónico.

Bases protocolizadas en 45 Notaria de Santiago y publicadas en <https://impactoemprendedor.udd.cl>