



FACULTAD DE
INGENIERÍA Y CIENCIAS



BASES CONCURSO

PROTOTYPES INGENIERÍA UAI UNIVERSIDAD ADOLFO IBÁÑEZ



EMPREDIMIENTO
INGENIERÍA UAI
UNIVERSIDAD ADOLFO IBÁÑEZ

Proyecto apoyado por



2030
NUEVA INGENIERÍA
UNIVERSIDAD ADOLFO IBÁÑEZ

BASES CONCURSO PROTOTYPES STARTUP SCHOOL 2022

1 PRESENTACIÓN

1.1. Contexto

Prototypes Startup School es un concurso de apoyo al emprendimiento de base tecnológica o científico-tecnológica para equipos liderados por estudiantes de pre y postgrado de la Universidad Adolfo Ibáñez organizado por la **Facultad de Ingeniería y Ciencias a través de Startup School**. El programa es apoyado por **Ingeniería 2030 de CORFO**.

Con ***Prototypes Startup School*** se busca identificar, apoyar y promover emprendimientos innovadores que provengan de las distintas áreas del conocimiento. El propósito del concurso es favorecer la creación de nuevos productos, procesos o servicios que mejoren la calidad de vida de las personas o incrementen la productividad de la economía, en torno al desarrollo sostenible en Chile y el mundo.

1.2. Objetivos

El objetivo principal de ***Prototypes Startup School*** es identificar, estimular, apoyar y acelerar el desarrollo de emprendimientos innovadores de base tecnológica o científico- tecnológico que brinden soluciones escalables y de alto potencial de impacto en el mercado.

Además, se busca promover la formación de equipos multidisciplinarios que tengan mayores chances de generar productos o servicios de impacto, considerando los diferentes conocimientos y habilidades de sus miembros.

1.3. Áreas de interés

En ***Prototypes Startup School*** podrán participar proyectos de cualquier área del conocimiento o naturaleza tecnológica incluyendo, por ejemplo, tecnologías de la información (TICs), energía, medio ambiente y sostenibilidad, biotecnología, construcción, ciudades inteligentes, minería, salud, educación, entre otros.

Parte importante del foco del concurso en su versión 2022, estará en promover que los proyectos participantes estén alineados con el logro de los **Objetivos de desarrollo sostenibles de la ONU de cara al 2030**. En ese sentido, se hará hincapié que los participantes entiendan y relacionen estos objetivos a sus proyectos.

Independientemente de lo expuesto en el párrafo anterior, la organización del concurso se reservará el derecho de dejar fuera de bases y por ende del concurso ***Prototypes Startup School*** a proyectos que fomenten la violencia de género, pornografía, uso de armas de fuego, narcotráfico u otra actividad penada por ley o reñidas con la moral.

2 REQUISITOS PARA PARTICIPAR

2.1. Requisitos de inscripción individual

Podrán participar en **Prototypes Startup School** **estudiantes universitarios/as de pre o postgrado**. Los estudiantes que provengan de otras casas de estudios, deberán acreditar, mediante un documento oficial (por ejemplo, certificado de alumno/a regular) su calidad de estudiante ante la organización del concurso. Estos documentos deberán ser subidos como anexos a la respectiva plataforma de postulación.

En el concurso de **Prototypes Startup School** podrán postular estudiantes que hayan postulado en años anteriores y que no hayan pasado a la etapa final, es decir, que no hayan ganado premios, independiente cual haya sido.

2.2. Requisitos de postulación de equipos

Una vez finalizado el proceso individual, podrán postular en **Prototypes Startup School** equipos de **tres hasta cuatro estudiantes universitarios/as de pre o postgrado**, donde al menos uno/a de ellos/as sea estudiante regular de la Universidad Adolfo Ibáñez, vigente al primer semestre de 2022.

Los participantes de cada equipo postulante podrán participar solamente de un proyecto. En caso de identificar que un estudiante participa de más de un equipo, será notificado y deberá escoger en qué equipo participará.

Además, los equipos podrán, de manera opcional, contar con un profesor/a o investigador/a universitario/a de la UAI que apoye en la forma de tutor/a o mentor/a. El objetivo de esto, será ampliar la red de apoyo y conexiones relevantes del equipo. De ser así, el profesor/a o investigador/a no será considerado parte del equipo. Por consiguiente, el profesor/a o investigador/a no recibirá los premios obtenidos eventualmente por el equipo al cual apoya. En términos de la evaluación, el tener un/a profesor/a o investigador/a que apoye la postulación, no será valorado ni considerado. Estos documentos deberán ser subido como anexo a la plataforma de postulación.

2.3. Requisitos del nivel de desarrollo del proyecto

En **Prototypes Startup School** serán elegibles proyectos de base tecnológica o científico-tecnológico que tengan posible impacto comercial. Para la postulación por equipos, estos podrán presentar una **“Idea”**, **“Prueba de concepto”** o **“Prototipo”**. Durante el transcurso del concurso, el objetivo de los equipos será mejorar y sofisticar sus ideas, pruebas de concepto o prototipos con el fin de desarrollar proyectos con alto valor agregado.

Los conceptos “Idea”, “Prueba de concepto” y “Prototipo” se definen a continuación:

- **Idea:** Entenderemos como una idea, a los primeros supuestos, hipótesis y/o conceptos asociados a la solución de un problema que presente un grupo de clientes de una industria en particular.

- **Prueba de Concepto:** Es un pequeño y rápido ejercicio para probar la funcionalidad de una idea, concepto, teoría o supuesto, sin considerar aún su usabilidad en un contexto real. Durante la Prueba de Concepto, típicamente se realiza investigación y exploración de tecnologías, para entender si el concepto es potencialmente realizable.
- **Prototipo:** Es el modelo inicial de un objeto o producto el cual sirve para realizar pruebas o tests iniciales antes de utilizarlos en un contexto y escala real. Los prototipos son construidos manualmente, utilizando materiales similares, pero no idénticos a los que se espera utilizar en el producto final.

Las Pruebas de Concepto o Prototipos postulados a **Prototypes Startup School** podrán encontrarse entre las fases de desarrollo de 1 al 4 según la escala internacional de madurez tecnológica **Technology Readiness Level (TRL)** (<https://go.nasa.gov/1OPltq6>), la cual se describe en detalle en el Anexo 1 que forma parte integrante de las presentes Bases.

3 ETAPAS DEL CONCURSO

El concurso **Prototypes Startup School** estará dividido en 5 etapas, las cuales son detalladas a continuación. Además, se indican los plazos e hitos relevantes de cada una de ellas.

Cualquier cambio en alguna de las etapas del concurso será informado debidamente mediante correo electrónico a cada equipo postulante a través de la persona designada por el mismo equipo.

3.1. Etapa 1: Inscripción

El proceso de inscripción será realizado a través de las plataformas de la misma Universidad, de forma individual, mediante un formulario de postulación en el siguiente link de acceso (<https://forms.office.com/r/7i774b9sB9>).

En paralelo al proceso de inscripción, se abrirá un proceso formal de consultas y apoyo a las y los postulantes. Las consultas deberán ser enviadas al mail prototypes@uai.cl y el equipo organizador del concurso se encargará de resolverlas, solamente a través de este canal. Las fechas de este proceso son detalladas más adelante. Las consultas y sus respuestas no formarán parte integrante de las presentes bases y solo aplicarán a la persona que las haya formulado. Sin perjuicio de lo anterior, las respuestas serán publicadas en la web del concurso y las mismas serán parte integrante de las bases.

Fechas Relevantes:

- **Período de inscripción:** Entre el 5 de julio de 2022 desde las 18.00 horas y el 31 de agosto de 2022, a las 23:59 horas.
- **Período de consultas:** Entre el 5 de julio de 2022 a las 16:00 horas y el 7 de agosto de 2022, a las 23.59 horas. Solamente al mail prototypes@uai.cl.

3.2. Etapa 2: Bootcamp

Todos los y las participantes que pasen el análisis de admisibilidad, participarán de un Bootcamp híbrido, el cual se llevará a cabo entre el 1 de septiembre y el 30 de septiembre de 2022. El Bootcamp será una instancia de entrenamiento donde se realizarán talleres y charlas con expertos en innovación y emprendimiento. El programa será compartido de manera pertinente a las y los participantes aceptados en el concurso.

Como requisito, se exigirá una asistencia mínima de 80% del total de sesiones de Bootcamp para pasar a las siguientes etapas del concurso.

3.3. Etapa 3: Postulación de equipos

El proceso de postulación será realizado a través de las plataformas de la misma Universidad, mediante un formulario de postulación en el siguiente link de acceso (<https://forms.office.com/r/XFDptS8rht>).

Este proceso estará a cargo de un/a líder del equipo postulante, el/la cuál estará a cargo de completar todos los campos requeridos, incluyendo la información de los miembros del equipo, además de subir un video-pitch del proyecto, **de 2 minutos**, a la plataforma que se les indique. El/la líder de equipo deberá ser estudiante de pre o postgrado la UAI.

Los proyectos que postulen a *Prototypes Startup School* pasarán por un primer análisis de elegibilidad el cual será realizado por el equipo organizador del concurso. Esta evaluación tendrá por finalidad asegurar que todos los proyectos participantes cumplan con las bases del concurso.

Los mejores 10 proyectos, evaluados por un jurado experto, pasarán a la Etapa 4 del concurso e inmediatamente serán semifinalistas de éste. Los criterios de evaluación del video-pitch de esta etapa serán los que se encuentran especificados en el **Punto 5 de las bases**.

3.4. Etapa 4: Mentorías

Los 10 proyectos seleccionados en la Etapa 3, participarán en un proceso de mentoría orientado a fortalecer el desarrollo de sus proyectos, incluyendo trabajo en sus prototipos y fortalecimiento del modelo de negocio. Las mentorías serán realizadas por expertos/as (emprendedores/as, gestores de innovación u otros).

Durante esta etapa, se llevarán a cabo 4 mentorías de 30 minutos cada una, las cuales serán coordinadas por el equipo organizador del concurso e informadas con el tiempo debido. Las mentorías se llevarán a cabo con 4 mentores distintos.

Las mentorías se realizarán entre el 24 de octubre y el 4 de noviembre y serán coordinadas en fecha y hora con cada equipo y las y los mentores correspondientes.

El trabajo realizado durante la Etapa 4, tendrá el objetivo de preparar a los equipos para las fases finales del concurso.

3.5. Etapa 5: Semi final y final

En esta etapa, los 10 equipos semifinalistas deberán enviar un video-pitch, de 2 minutos, y se elegirán a los 3 mejores que pasarán a la final. Los criterios de evaluación del video-pitch de esta etapa serán los que se encuentran especificados en el **Punto 5 de las bases**.

Los 3 equipos finalistas, pasarán al evento final donde presentarán un Pitch entre 7 a 10 minutos frente a una comisión compuesta por jurado experto quienes escogerán al mejor proyecto de **Prototypes Startup School**.

El evento final se realizará en formato Pitch en vivo el día **23 de noviembre de 2022**. El equipo que no se presente con todos los y las participantes que lo componen, quedará descalificado.

3.6 Tabla resumen

A continuación, se presenta una tabla resumen fechas de inicio y término de cada etapa del concurso:

<i>Etapa</i>	<i>Fecha de inicio</i>	<i>Fecha de término</i>
<i>Inscripciones</i>	<i>5 de julio</i>	<i>31 de agosto</i>
<i>Bootcamp</i>	<i>1 de septiembre</i>	<i>31 de septiembre</i>
<i>Postulación de equipos</i>	<i>1 de octubre</i>	<i>16 de octubre</i>
<i>Mentorías</i>	<i>24 de octubre</i>	<i>4 de noviembre</i>
<i>Semifinal y final</i>		<i>23 de noviembre (Final)</i>

Tabla 1 - Fechas inicio y término etapas

4 PREMIOS

➤ Primer lugar

El equipo ganador recibirá un apoyo equivalente de \$3.000.000 (tres millones) y estará invitado a formar parte del programa Venture Factory de la misma universidad entre enero y julio de 2023. Además, el equipo ganador tendrá la posibilidad de participar de una visita al Massachusetts Institute of Technology (MIT) y asistir a la final de Deltav en el Martin Trust Center for MIT Entrepreneurship.

El apoyo económico será otorgado en dos pagos iguales, el primero en marzo del año 2023 y el segundo posterior a una rendición de cuentas presupuestaria de la utilización del primero, la cual estará sujeta a gastos pertinentes anexados en el inciso 2.

El equipo tendrá hasta el 30 de junio del 2023 para rendir cuentas del segundo pago.

➤ Segundo lugar

El equipo que obtenga el segundo lugar recibirá un apoyo equivalente de \$1.500.000 (un millón quinientos mil) y estará invitado a formar parte del programa Venture Factory de la misma universidad entre enero y julio de 2023.

El apoyo económico será otorgado en dos pagos iguales, el primero en marzo del año 2023 y el segundo posterior a una rendición de cuentas presupuestaria de la utilización del primero, la cual estará sujeta a gastos pertinentes anexados en el inciso 2.

El equipo tendrá hasta el 30 de junio del 2023 para rendir cuentas del segundo pago.

➤ Tercer lugar

El equipo que obtenga el tercer lugar recibirá un apoyo equivalente de \$850.000 (ochocientos cincuenta mil) y estará invitado a formar parte del programa Venture Factory de la misma universidad entre enero y julio de 2023.

El apoyo económico será otorgado en dos pagos iguales, el primero en marzo del año 2023 y el segundo posterior a una rendición de cuentas presupuestaria de la utilización del primero, la cual estará sujeta a gastos pertinentes anexados en el inciso 2. Se

El equipo tendrá hasta el 30 de junio del 2023 para rendir cuentas del segundo pago.

➤ Otras consideraciones

La UAI se reserva el derecho de adecuar las fechas de la visita al MIT en Septiembre 2023 de ser necesario. El cupo es único e intransferible para cada miembro del equipo ganador. El cupo no es canjeable por dinero ni ningún otro artículo o premio. El premio de visita al MIT no es postergable a otra fecha o año, y no incluye pasajes ni estadía. Si el equipo ganador desea asistir, el monto equivalente al premio puede ser utilizado en pasajes y estadía, los cuales se consideran en la sección de gastos pertinentes anexados. La UAI se reserva el derecho de cambiar la visita al MIT por otro premio que determine pertinente sin acuerdo previo con los ganadores.

Eventualmente la organización podrá, de manera discrecional, otorgar otros premios valorados (menciones) a uno o más de los finalistas. Lo anterior, se informará de manera oportuna a medida que avance el desarrollo del programa.

Por el solo hecho de postular, los equipos aceptan que la organización del concurso **Prototypes Startup School** podrá rechazar o modificar una propuesta de asesoría solicitada por el equipo ganador. A mayor abundamiento, todo premio debe ser previamente aprobado por la organización.

El Comité Organizador podrá objetar una determinada actividad o asesoría tanto por factores financieros como de normativa y políticas internas UAI aplicable a sus estudiantes.

5 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de los proyectos durante las Etapas 3 y 5, se realizará aplicando los criterios y ponderaciones que se expresan en la siguiente tabla, con notas de 1 a 10, siendo 1 el mínimo y 10 el máximo.

<i>Criterio</i>	<i>Descripción</i>	<i>Ponderación</i>
<i>Problema y oportunidad</i>	Se evaluará si la propuesta de innovación se hace cargo de una real necesidad u oportunidad de mercado que genere un impacto significativo. Se considerará como punto importante en la evaluación la descripción y cuantificación del mercado objetivo.	<i>30%</i>
<i>Solución</i>	Se evaluará el grado de novedad y valor agregado de la solución propuesta para abordar el problema u oportunidad, la existencia de desafíos tecnológicos a resolver y la calidad técnica del proyecto.	<i>30%</i>
<i>Modelo de negocios</i>	Se evaluará la estrategia propuesta por el equipo para capturar el valor generado por la innovación.	<i>20%</i>

Equipo

Se evaluará la capacidad del equipo para concretar exitosamente el proyecto, incluyendo el dominio de las disciplinas requeridas para desarrollarlo, su motivación y compromiso.

20%

Tabla 2 - Criterios y ponderaciones de evaluación.

6 PROPIEDAD INTELECTUAL Y CONFIDENCIALIDAD

La Propiedad Intelectual de los proyectos que han sido desarrollados bajo el contexto universitario, en particular aquellos proyectos presentados y que deriven directamente de líneas de investigación de académicos de la Universidad, se suscriben a lo dispuesto en el **Reglamento de Propiedad Intelectual de la Universidad Adolfo Ibáñez** que se entiende formar parte integrante de las presentes Bases. Todos los y las participantes en el concurso, incluido aquellos/as que no pertenecen a la UAI, aceptan someterse a dicho reglamento en todas sus partes. La organización del concurso sugiere revisar y aclarar de forma previa este documento antes de postular a **Prototypes Startup School**.

Por otra parte, toda la información entregada será considerada confidencial y se solicitará a todos los evaluadores de los proyectos firmar un acuerdo de confidencialidad.

Durante el desarrollo del concurso, los equipos deberán realizar presentaciones en público y serán responsables de la información que entregan en dichas actividades, velando por la adecuada protección de la propiedad intelectual.

Cualquier eventualidad que demuestre la vulneración de derechos de terceros en términos de propiedad intelectual podría finalizar en la eliminación del equipo postulante. La UAI no se hace responsable de demandas por infracciones de la propiedad intelectual de terceros en los cuales el equipo participante pueda verse involucrado.

Respecto de las y los estudiantes UAI que participen en los proyectos, les será aplicable lo establecido en el Código de Honor de la Universidad.

7 DISPOSICIONES GENERALES

- El Equipo ganador no podrá exigir su Premio en dinero ni en especies distintas del “Premio” ofrecido.
- El premio es de carácter personal e intransferible respecto de los equipos ganadores.
- Todos los y las participantes en el presente concurso declaran conocer y aceptar en su totalidad las presentes bases.
- Las presentes bases serán publicadas en la página web <https://ingenieria.uai.cl/prototypes/>.
- Cualquier controversia que se genere respecto de las presentes bases del concurso será resuelta por los Tribunales ordinarios de justicia de Santiago de Chile, para ante quienes los participantes y los Organizadores aceptan someterse a su competencia.

-FIN TEXTO-

8 ANEXOS

8.1. Anexo 1: Technology Readiness Level

Adaptado por Juan Miguel Ibáñez de Aldecoa Quintana y basado en el artículo original elaborado por la NASA.

- **TRL 1 - INVESTIGACIÓN BÁSICA:** Principios básicos observados y reportados.
- **TRL 2 - FORMULACIÓN DE LA TECNOLOGÍA:** Concepto y/o aplicación tecnológica formulada.
- **TRL 3 - INVESTIGACIÓN APLICADA:** Función crítica analítica y experimental y/o prueba de concepto característica.
- **TRL 4 - UNIDAD DE DESARROLLO DE PROTOTIPO A PEQUEÑA ESCALA:** Validación de componente y/o disposición de los mismos en entorno de laboratorio.
- **TRL 5 - UNIDAD DE DESARROLLO DE PROTOTIPO A GRAN ESCALA:** Validación de componente y/o disposición de los mismos en un entorno relevante.
- **TRL 6 - SISTEMA PROTOTIPO:** Modelo de sistema o subsistema o demostración de prototipo en un entorno relevante.
- **TRL 7 - SISTEMA DE DEMOSTRACIÓN:** Demostración de sistema o prototipo en un entorno real.
- **TRL 8 - PRIMER SISTEMA DE TIPO COMERCIAL:** Sistema completo y certificado a través de pruebas y demostraciones.
- **TRL 9 - APLICACIÓN COMERCIAL COMPLETA:** Sistema probado con éxito en entorno real.

8.2. Anexo 2: Listado de gastos pertinentes/no pertinentes para la rendición

Observación: Esta es una lista con aspectos básicos. Los gastos realizados deberán ser aprobados por el equipo organizador. El detalle, será analizado caso a caso de ser necesario.

➤ **Gastos pertinentes:**

- Pagos por servicios (por ejemplo, servicios de diseño o servicios de desarrollo de software) contra boleta de honorarios, emitidas a la Universidad Adolfo Ibáñez.
- Arriendo de maquinaria.
- Arriendo de laboratorio.
- Compra de materiales en tiendas de retail o ferreterías (se debe tener una factura o boleta con el desglose de los artículos comprados).
- Pasajes con destino final al MIT.
- Estadía durante viaje de experiencia a MIT.

➤ **Gastos no pertinentes:**

- Compra de cualquier activo fijo, por ejemplo, equipos de computación, maquinaria, equipamiento de laboratorio, muebles.
- Cualquier compra realizada con tarjeta de crédito.
- Boletas que no contengan el detalle de las compras realizadas.
- Boletas que contengan contenido ilegible.
- Boletas o facturas en las que se haya acumulado puntos promocionales (por ejemplo, punto Cencosud).
- Boletas que indiquen compra o consumo de alcohol.
- No se reembolsará pagos de propinas u gastos no respaldados.