

BASES CONCURSO DE IDEAS DE NEGOCIOS JUMP UC 2012

JumpUC es un concurso que fomenta la innovación y el emprendimiento, convocando a estudiantes de pre y postgrado (Diplomado, Magíster y Doctorado) de todo Chile a postular sus ideas de negocios.

El certamen es organizado por EmprendeUC y Centro Innova DuocUC, con apoyo de los alumnos de ambas casas de estudio, especialmente del Centro de Alumnos de Administración y Economía UC y el Centro de Alumnos de Ingeniería UC.

Los auspiciadores del concurso son: BCI, Ideal, Incuba UC e InnovaChile Corfo auspician este concurso. Los patrocinadores del concurso son Start Up Chile (Programa del Ministerio de Economía), la Asociación de Emprendedores de Chile (ASECH), la Dirección de Asuntos Estudiantiles UC y la Federación de Estudiantes UC (FEUC).

En esta quinta versión del Concurso JumpUC pueden participar todos los estudiantes de pregrado y postgrado de la Universidad Católica y DuocUC, además de alumnos de cualquier otra universidad, instituto profesional y/o centro de formación técnica del país.

Las siguientes indicaciones conforman las Bases del *Concurso de Ideas de Negocios JumpUC 2012*, que deberán ser leídas antes de la postulación, ya que una vez que los alumnos presenten su postulación, en www.jumpuc.cl, se asumirá que todos los miembros del equipo conocen y aceptan el contenido de este documento.

1. OBJETIVOS DEL CONCURSO

- Promover el emprendimiento y la innovación entre los alumnos universitarios, aportando con esto al desarrollo de Chile con ideas de negocios innovadoras y sustentables, susceptibles de ser desarrolladas en el futuro.
- Fomentar la creación de equipos multidisciplinarios para afrontar problemas que no tienen solución, desde diversas perspectivas y conocimientos.
- Poner a disposición de los participantes las herramientas y contactos de la Universidad Católica y DuocUC para desarrollar sus ideas de negocios.
- Posicionar a la UC y a DuocUC como referentes en materia de innovación y emprendimiento juvenil.
- Proveer apoyo financiero y capacitación para el perfeccionamiento y ejecución de las ideas de negocios.

2. REQUISITOS PARA LA POSTULACIÓN

- La postulación de un equipo o dupla (en adelante llamado “equipo”) para participar en el concurso supone el conocimiento y aceptación de las bases, sin reservas ni excepciones de ningún tipo.
- Cada equipo debe tener un mínimo de dos participantes y un máximo de cinco. No podrán participar aquellas personas que sean parte del comité organizador o evaluador.
- Para postular al certamen cada persona debe llenar el formulario de registro en el sitio www.jumpuc.cl (botón “Registro de usuario”). Luego, un miembro del equipo debe llenar el formulario de postulación disponible en el mismo sitio web (botón “Postula tu idea”), agregando a los otros miembros (ya registrados en la página) para que todos queden asociados al mismo proyecto postulado. Una persona sólo puede postular a participar como miembro de un equipo o dupla.
- Cada equipo debe designar a un representante, quién actuará como contacto principal con el comité organizador de JumpUC.
- Cada equipo seleccionado debe asistir y participar en los talleres de emprendimiento JumpUC; al menos 1 de los miembros debe asistir en representación de su grupo. A aquellas personas que no vivan en la Región Metropolitana se les permitirá solicitar a distancia el material de capacitación y enviar los desarrollos que sean solicitados por los speakers por medios digitales.
- El comité organizador se reserva el derecho de eliminar del proceso a cualquier idea que no cumpla con un estándar mínimo de calidad. Aplicando los criterios de evaluación contenidos en el punto 9.1. el comité organizador seleccionará las 100 mejores ideas para que compitan.

3. CAUSALES DE ELIMINACIÓN

Un equipo será eliminado del Concurso JumpUC si:

- Algún miembro del equipo es juez o parte del comité organizador o evaluador del concurso de ideas Jump UC.
- La idea presentada atenta contra alguna persona, grupo de personas o institución.
- El equipo no cumple con alguno de los requisitos especificados en el punto 2 de este documento.
- El equipo no asiste o no envía un representante a los talleres de emprendimiento o no envía los desarrollos solicitados en ellos.

- El equipo presenta el material que será evaluado de forma tardía o incompleta.
- Alguno de los participantes agrade física o verbalmente a otra persona involucrada en el concurso.

4. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES

Todos los participantes inscritos en el concurso tienen las siguientes obligaciones:

- Aceptar las bases del concurso. Esto será asumido desde el momento en que la idea sea presentada a través del formulario de postulación.
- Presentar la idea en el formato que se indica en el formulario de postulación.
- Aceptar y acatar las decisiones de los organizadores y evaluadores del concurso en las diferentes etapas de la competencia. No existirá derecho de apelación ante las decisiones, salvo que el comité organizador lo estime necesario.
- Garantizar la exactitud y veracidad de los datos que se entreguen a tiempo y de forma completa durante el desarrollo del concurso.
- Al menos 1 integrante de cada equipo debe asistir a los talleres de emprendimiento. Sólo se aceptarán como excusas de inasistencia válidas: problemas de salud (se debe presentar un certificado médico), asistencia a clases (se debe presentar una nota del profesor que acredite que al momento en que se desarrolla la actividad el alumno debe estar en el aula) o por motivos laborales (justificados). Los participantes de regiones no están obligados a asistir a los talleres y podrán recibir material a través de correo electrónico.
- Asistir a los eventos y actividades relacionados con el concurso.
- Informar por escrito, hasta el 1 de mayo de 2012, al comité organizador, a través del correo jump@uc.cl, los cambios de integrantes que se pueden producir dentro del equipo; ya sea agregación, cambio o retiro de miembros (indicando sus datos personales: teléfono de contacto, e-mail, carrera y casa de estudios). Estos cambios serán aceptados sólo si respetan el mínimo de 2 integrantes, el máximo de 5 y ninguno de ellos es miembro del comité organizador, evaluador del concurso ni pertenece a otro equipo en competencia.
- Respetar las fechas establecidas por la organización para el desarrollo del certamen.

5. OBLIGACIONES DE LA ORGANIZACIÓN DEL CONCURSO

La organización se compromete a:

- Facilitar a los postulantes y competidores los recursos humanos e informativos que se estimen necesarios para cumplir con los objetivos propuestos.
- Resguardar la confidencialidad de todos los proyectos presentados por los participantes, a través de la suscripción de acuerdos de confidencialidad por parte del comité organizador, comité evaluador y los representantes de cada equipo.

- Confirmar a los participantes la recepción de todo tipo de materiales e información relacionados con su postulación y participación en el concurso.
- Entregar a los participantes información relacionada con las evaluaciones de sus ideas (sólo comentarios de los evaluadores).

- Informar a los participantes sobre cualquier modificación en las bases, actividades y fechas estipuladas de las distintas etapas del concurso.

- El comité organizador del concurso se reserva el derecho de interpretar estas bases y, de ser estrictamente necesario, enmendarlas de acuerdo a su criterio. Cualquier tipo de modificación será publicado en la página web del concurso www.jumpuc.cl y a través de cualquier otro medio de comunicación que el comité estime conveniente. Desde ya, los participantes aceptan los posibles cambios que se pueden efectuar a estas bases durante el desarrollo del concurso.

6. CATEGORÍAS DEL CONCURSO

Los equipos que participen en el certamen deben competir sólo en una de las cuatro categorías que se detallan a continuación. Todas las ideas que compitan deben presentar:

- alto grado de diferenciación
- mucha creatividad
- alta tasa de crecimiento
- autosustentabilidad

1. Ciencia y Tecnología

Dentro de esta categoría compiten ideas con un fuerte componente de innovación científica y tecnológica, con viabilidad de protección intelectual (marca, diseño industrial, patente, variedad vegetal, etc.).

Aquí también tienen cabida las invenciones e investigaciones que puedan originar un negocio. Por ejemplo: proyectos de investigación, tesis, memoria y desarrollo de cursos y/o talleres, entre otros.

2. Global

Considera aquellas ideas de negocios basadas en productos y/o servicios desarrollados a partir de la aplicación de conocimientos profesionales y/o herramientas técnico-profesionales que tengan una ventaja internacional importante. Los negocios originados por esta idea deben ser escalables, es decir, pueden ser replicados en varios países y/o ciudades. Esta categoría contempla todos los emprendimientos de negocios excluidos de las otras.

3. Social

Se considerarán dentro de esta categoría a aquellas iniciativas autosustentables económicamente, escalables, replicables y de alto impacto, que apunten a solucionar problemáticas públicas desde el ámbito privado.

Se entenderá por públicos aquellos problemas o deficiencias que afecten a la sociedad en su conjunto o bien a segmentos vulnerables y/o emergentes de ésta, en temas tales como educación, trabajo, salud, vivienda, medio ambiente y energía, entre otros.

Estas soluciones deben ser abordadas desde el ámbito privado, es decir, las ideas deben apuntar a negocios con o sin fines de lucro, pero autosustentables, con un modelo de negocios claro y sostenible en el tiempo.

4. Artística

En esta categoría tienen cabida todas las ideas relacionadas con las artes (literatura, música, pintura, escultura, danza, teatro, entre otras), basadas en productos, servicios o desarrollo de investigaciones.

Considerando que estas iniciativas abordan campos muy distintos a los de las categorías ciencia y tecnología, global y social, este año se agrega esta nueva línea de competencia. Así se pretende favorecer un mayor avance de estas ideas en el desarrollo de la competencia.

7. PREMIO A LA INNOVACIÓN IDEAL

Además de optar al millón de pesos, todos los participantes del JumpUC compiten por el Premio a la Innovación IDEAL, que consiste en una **gira de negocios en Brasil**, auspiciada por el Grupo Bimbo. Para ganar este premio los seleccionados deben describir en la etapa final del concurso, una breve estrategia de marketing que incluya el detalle de los siguientes elementos: producto, precio, promoción y comercialización, la cual debe ser innovadora y **orientada al consumo masivo**.

Al momento de realizar la postulación a través de www.jumpuc.cl, el formulario indicará los espacios separados destinados al ingreso de la descripción de la idea de negocio (o Elevator Pitch 1) y la descripción de la estrategia de marketing.

El detalle de lo que incluye el Premio a la Innovación IDEAL, está contenido en el punto 10. de estas bases.

La evaluación de este premio, se lleva a cabo por altos ejecutivos de IDEAL Chile, al igual que la entrega de los premios depende expresamente de la empresa IDEAL Chile y de la disponibilidad de fechas relativas al viaje y ejecutivos Bimbo Brasil.

8. ETAPAS DEL CONCURSO



ETAPA 1: Lanzamiento del concurso y recepción de postulaciones.

El lanzamiento consistirá en un evento único en el cual se invitará a los alumnos a participar en el concurso. Todos los interesados en competir deben registrarse en el sitio www.jumpuc.cl, llenando el formulario de "Registro de usuarios", dispuesto por la organización. Posteriormente un representante de cada equipo debe llenar el formulario de postulación ("Postula tu idea"), en el mismo sitio web, y asociar a los otros miembros del grupo al proyecto.

No se aceptarán inscripciones por otro medio que no sea los dispuestos por la organización del concurso y sólo se considerará integrantes de los equipos a aquellos alumnos que se encuentren registrados en el sitio web (a través del formulario mencionado anteriormente). El plazo de postulación al certamen se extenderá durante todo abril.

ETAPA 2: Selección de los competidores.

De todos los postulantes a la quinta edición del Concurso JumpUC, el comité organizador seleccionará a las 100 mejores ideas, basándose en criterios de calidad definidos en el punto 9.1. de estas bases, aplicados al Elevator Pitch 1 (contenido en el formulario de postulación), que no puede superar los 1.245 caracteres (incluyendo espacios). El 14 de mayo de 2012 se publicará la nómina de seleccionados para competir, sólo estos equipos avanzarán a la siguiente etapa del concurso y tendrán acceso a los talleres de emprendimiento.

ETAPA 3: Pasos y desarrollo de materiales que serán evaluados.**Etapa Inicial del Concurso:**

- 1. Cada equipo debe presentar un Elevator Pitch 1 en abril (al llenar el formulario de postulación en www.jumpuc.cl)**
- 2. Los seleccionados participarán en 4 Talleres de Emprendimiento entre mayo y junio.**
- 3. Los equipos desarrollarán un Modelo de Negocios Canvas y una Estrategia de Marketing.**
- 4. Los equipos desarrollarán un Prototipo o Presentación del Negocio.**

Cada equipo debe trabajar en el mejoramiento de 1) su Elevator Pitch 1, proceso que concluirá en la elaboración de 2) Elevator Pitch 2, que debe ser cargado en el perfil del equipo (en www.jumpuc.cl) para que sea calificado por los miembros del comité evaluador, quienes serán los únicos que tendrán acceso al documento. El texto del Elevator Pitch 2 no puede superar los 1.245 caracteres (con espacios incluidos)

Además, cada equipo deberá desarrollar un modelo de negocios (Canvas) y un prototipo. De ambos elementos se debe subir una imagen o PDF en el perfil del equipo para que sea calificado por el comité evaluador. Sólo este comité tendrá acceso a los elementos a evaluar (Elevator Pitch 2, canvas, estrategia de marketing y prototipo). La información pública relacionada con el proyecto es sólo aquella incluida en el formulario de postulación.

La participación de los equipos seleccionados en los talleres de emprendimiento es fundamental, ya que en ellos se desarrollará 1) el modelo de negocios canvas, 2) una estrategia de marketing 3) un elevator pitch 2 o mejorado; y, 4) el prototipo a presentar en la ceremonia final.

ETAPA 4: Evaluación del trabajo desarrollado durante el concurso.

Después de la realización de los *Talleres de Emprendimiento* el comité evaluador revisará y calificará: (1) el Elevator Pitch 1 presentado por el equipo al momento de postular al certamen, y (2) el Elevator Pitch 2, (3) el Canvas (incluyendo estrategia de marketing) y (4) el

prototipo, trabajados durante los talleres. A partir del puntaje total obtenido de esta evaluación serán definidos 3 finalistas por categoría. Los criterios considerados por el comité evaluador para definir a los finalistas están disponibles en el punto 9.2. de estas bases.

ETAPA 5: Ceremonia de premiación.

Todos los participantes deberán asistir a la ceremonia de premiación, ya que en ella se anunciará a los 3 finalistas de cada categoría. Éstos deberán presentar, ante el jurado y los asistentes al evento, su idea bajo el formato Elevator Pitch, más un prototipo, que refleje el avance en la ejecución de la idea (puede ser una maqueta, sitio web, versión simple del producto o servicio a ofrecer, entre otros), todo en un tiempo máximo de 1 minuto.

Una semana antes de la premiación (jueves 28 de junio) cada equipo debe entregar o enviar al comité organizador el prototipo.

Como los finalistas serán anunciados en este evento de clausura del certamen es muy importante que todos los equipos asistan. Para exponer como finalista es requisito que: (1) esté presente el grupo completo, (2) tengan preparado un elevator pitch, y (3) presenten un prototipo (esto supone que lo entregaron o enviaron una semana antes al comité organizador). Si estas condiciones no se cumplen el equipo perderá la posibilidad de participar en la final y será remplazado por el proyecto de su misma categoría que lo siga inmediatamente en términos de puntaje (asignado por el comité evaluador).

En caso de existir un empate en la puntuación de dos o más proyectos, el comité organizador definirá qué equipos pasarán a la final, a fin de mantener ocupados sólo 3 cupos de finalistas por categoría.

La determinación del 1°, 2° y 3° lugar de categoría estará en manos del jurado, que aplicará la tabla de criterios y puntajes de evaluación descrita en el punto 9.3. de estas bases. Comparando los puntajes totales de los finalistas la organización del concurso determinará al 1° lugar general del concurso. Si dos o más finalistas coinciden en el puntaje final se le pedirá ayuda al jurado para definir al mejor de los mejores.

El lugar y fecha del evento serán anunciados bajo los medios de comunicación oficiales del concurso (e-mail y página web).

ETAPA 6: Mantención y fortalecimiento de la Comunidad JumpUC.

Con el fin de hacer un mejor seguimiento a la evolución de las ideas de alto potencial, el comité organizador invita a todos los participantes a utilizar las redes y capacidades de apoyo de la UC y DuocUC. Esto implica comentar los avances y logros de sus emprendimientos en la comunidad online www.redie.uc.cl y de manera personal, cuando nos encontremos en eventos organizados por EmprendeUC y el Centro Innova DuocUC. Para mantener un contacto fluido puedes escribirnos a contacto@emprendeuc.cl y contacto@centroinnova.cl.

En esta etapa, posterior a la premiación, se ejecutarán los presupuestos de los respectivos premios valorados, que pueden cobrarse hasta el 1 de octubre de 2012, luego los premios quedan invalidados y se reasignan a la organización del concurso. En el punto 9 de estas bases (premios) se detalla una actividad de seguimiento.

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

A continuación se detallan los procesos y criterios de evaluación del Concurso JumpUC.



9.1. Criterios de selección de competidores

Como primer filtro de este certamen todas las ideas postuladas serán evaluadas por el comité organizador, quien seleccionará a las 100 mejores ideas de negocios, basándose en los siguientes criterios, aplicados al Elevator Pitch 1 (que no puede superar los 1.245 caracteres con espacios incluidos):

Criterios	Puntaje máximo
Idea de negocio. De qué se trata el proyecto o negocio, cuál es su atractivo, cómo se gestó, problema o necesidad que resuelve.	25
Oportunidad de mercado. Demostración que el proyecto puede tener un mercado atractivo, una demanda importante o impacto social positivo.	25
Grado de innovación y propuesta de valor. La propuesta es única, diferente y original, ofrece un alternativa importante los consumidores y economía en general, genera muchos nuevos beneficios sociales o económicos.	25
Recursos, disposición y conocimientos. Motivación, disponibilidad de recursos humanos, monetarios y de tiempo, experiencias que serán necesarios para desarrollar el proyecto o negocio.	25

9.2. Criterios de evaluación de las 100 ideas en competencia

Un comité evaluador se encargará de revisar y calificar las 100 ideas en competencia. Específicamente se evaluarán los siguientes ítems: Elevator Pitch 1 (contenido en el formulario de postulación llenado por cada equipo), que corresponde al 10% de la evaluación; Elevator Pitch 2 (versión mejorada del Elevator Pitch 1, lograda tras la adquisición de experiencia y conocimientos al participar en los *Talleres de Emprendimiento Jump*), que corresponde al 30% de la evaluación; Canvas (desarrollado durante los talleres) que corresponde al 30% de la evaluación; y Prototipo (desarrollado durante los talleres), que corresponde al 30% de la evaluación. A cada ítem se le asignará un puntaje (máximo 100), aplicando la siguiente tabla.

ELEVATOR PITCH 1			ELEVATOR PITCH 2			CANVAS			PROTOTIPO		
Criterios	Puntaje máximo	Puntaje asignado	Criterios	Puntaje máximo	Puntaje asignado	Criterios	Puntaje máximo	Puntaje asignado	Criterios	Puntaje máximo	Puntaje asignado
Idea de negocio. De qué se trata el proyecto o negocio, cuál es su atractivo, cómo se gestó, problema o necesidad que resuelve.	20		Idea de negocio. De qué se trata el proyecto o negocio, cuál es su atractivo, cómo se gestó, problema o necesidad que resuelve.	20		Segmentación de mercado.	25		Grado de innovación.	30	
Oportunidad de mercado. Demostración que el proyecto puede tener un mercado atractivo, una demanda importante o impacto social positivo.	25		Oportunidad de mercado. Demostración que el proyecto puede tener un mercado atractivo, una demanda importante o impacto social positivo.	25		Propuesta de valor y actividades clave.	30		Existencia un valor agregado. ¿Se presta una diferenciación del producto/servicio en comparación con su competencia, por diseño, calidad del prototipo, considerando que ha sido desarrollado en poco más de 1 mes, evaluar su nivel de competitividad y calidad.	20	
Grado de innovación y propuesta de valor. La propuesta es única, diferente y original, ofrece un alternativa importante los consumidores y economía en general, genera muchos nuevos beneficios.	25		Grado de innovación y propuesta de valor. La propuesta es única, diferente y original, ofrece un alternativa importante los consumidores y economía en general, genera muchos nuevos beneficios.	25		Fuentes de ingresos y estructura de costos.	10		Potencialidad de producción y ventas de prototipo.	20	
Recursos, disposición y conocimientos. Motivación, disponibilidad de recursos humanos, monetarios y de tiempo, experiencias que serán necesarios para desarrollar el proyecto o negocio.	25		Recursos, disposición y conocimientos. Motivación, disponibilidad de recursos humanos, monetarios y de tiempo, experiencias que serán necesarios para desarrollar el proyecto o negocio.	25		Relación con potenciales clientes y canales de distribución.	10				
Estrategia de marketing y comercialización. Originalidad de los productos, promoción, lugares y precios que se proponen para el proyecto.	10		Estrategia de marketing y comercialización. Originalidad de los productos, promoción, lugares y precios que se proponen para el proyecto.	10		Recursos y Alianzas clave. Experiencia y capacidades de los miembros del equipo, estado de avance de alianzas estratégicas.	10				
	Total pte. Asignado	0		Total pte. Asignado	0		Total pte. Asignado	0		Total pte. Asignado	0
		0%			0%			0%			0%

Detalle por ítem:

1.

ELEVATOR PITCH 1 – Postulación (10% del puntaje total)	
Criterios	Puntaje máximo
Idea de negocio. De qué se trata el proyecto o negocio, cuál es su atractivo, cómo se gestó, problema o necesidad que resuelve.	25
Oportunidad de mercado. Demostración que el proyecto puede tener un mercado atractivo, una demanda importante o impacto social positivo.	25
Grado de innovación y propuesta de valor. La propuesta es única, diferente y original, ofrece un alternativa importante los consumidores y economía en general, genera muchos nuevos beneficios.	25
Recursos, disposición y conocimientos. Motivación, disponibilidad de recursos humanos, monetarios y de tiempo, experiencias que serán necesarios para desarrollar el proyecto o negocio.	25

2.

ELEVATOR PITCH 2 - Mejorado en los Talleres (30% del puntaje total)	
Criterios	Puntaje máximo
Idea de negocio. De qué se trata el proyecto o negocio, cuál es su atractivo, cómo se gestó, problema o necesidad que resuelve.	20
Oportunidad de mercado. Demostración que el proyecto puede tener un mercado atractivo, una demanda importante o impacto social positivo.	25
Grado de innovación y propuesta de valor. La propuesta es única, diferente y original, ofrece un alternativa importante los consumidores y economía en general, genera muchos nuevos beneficios.	25
Recursos, disposición y conocimientos. Motivación, disponibilidad de recursos humanos, monetarios y de tiempo, experiencias que serán necesarios para desarrollar el proyecto o negocio.	15
Estrategia de marketing y comercialización. Originalidad de los productos, promoción, lugares y precios que se proponen para el proyecto.	15

3.

CANVAS (30% del puntaje total)	
Criterios	Puntaje máximo
Segmentación de mercado.	25
Propuesta de valor y actividades clave.	30
Fuentes de ingresos y estructura de costos.	15
Relación con potenciales clientes y canales de distribución.	15
Recursos y Alianzas claves. Experiencia y capacidades de los miembros del equipo, estado de avance de alianzas estratégicas.	15

4.

PROTOTIPO	
Criterios	Puntaje máximo
Grado de innovación.	30
Evidencia un valor agregado. (Se aprecia una diferenciación del producto/servicio en comparación con su competencia, por diseño, funcionalidades y otros criterios)	20
Calidad del prototipo. Considerando que ha sido desarrollado en poco más de 1 mes, evaluar su nivel de complejidad y usabilidad.	20
Potencialidad de producción y ventas de prototipo.	30

9.3. Criterios de evaluación aplicados a los 12 proyectos finalistas en la ceremonia final

A partir del puntaje obtenido por los equipos tras la evaluación del punto 9.2., se definirán 3 finalistas por cada categoría (1) Ciencia y Tecnología; 2) Global; 3) Social; y 4) Creativo. Esos 12 equipos deberán presentar, en 1 minuto máximo, un elevator pitch y un prototipo en la ceremonia de premiación, que serán calificados por un jurado. Así serán definidos el 1°, 2° y 3° lugar por cada categoría, además del 1° lugar general del concurso.

Los miembros del jurado completarán la siguiente tabla, asignando un puntaje de 0 (cero) a 100 para cada criterio, entendiendo que 0 (cero) es el mínimo puntaje y 100 es el máximo. **La evaluación del elevator pitch 2 corresponde a un 60% del puntaje total de esta etapa. Mientras, el puntaje asignado al prototipo, equivaldrá a un 40% del puntaje total.**

Criterio	Asignar puntaje de 0 a 100	
Idea de negocio. Atractivo del proyecto o negocio, cómo se gestó, problema o necesidad que resuelve.		60% del puntaje total
Oportunidad de mercado. Demostración que el proyecto puede tener un mercado atractivo, una demanda importante o impacto social y económico positivo.		
Grado de innovación y propuesta de valor. La propuesta es única, diferente y original, ofrece un alternativa original a los consumidores, puede generar nuevos beneficios.		
Recursos, disposición y conocimientos. Motivación de los alumnos, disponibilidad de recursos humanos, monetarios y de tiempo, experiencias que serán necesarios para desarrollar el proyecto o negocio.		
Propuesta estrategia de marketing y comercialización. Originalidad de los productos, promoción, lugares y precios. Posibles alianzas comerciales nacionales e internacionales.		
Calidad de la presentación. Asignar mayor puntaje mientras más interesado se sienta por escuchar una presentación más extensa		
Presentación del Prototipo considerando su reciente desarrollo evaluar su nivel de originalidad, implementación y comercialización.		40% del puntaje total

El comité evaluador tendrá derecho a consultar con expertos y con el comité organizador cualquier inquietud que enfrente con respecto a las ideas que debe evaluar. Los expertos consultados suscribirán el mismo acuerdo de confidencialidad que los evaluadores, el jurado y el comité organizador.

10. PREMIOS

El Concurso JumpUC 2012 entregará \$3.100.000 en capital semilla y \$51.170.000 en servicios valorados, que se otorgarán de la siguiente manera:

- \$700.000 capital semilla al 1° lugar de todo el concurso (sumado a los \$300.000 obtenidos por ganar el 1° lugar en su categoría el premio total recibido por el equipo será \$1.000.000)
- \$300.000 capital semilla al 1° lugar de cada categoría.
- \$200.000 capital semilla al 2° lugar de cada categoría.
- \$100.000 capital semilla al 3° lugar de cada categoría.
- 1 Mención honrosa al espíritu emprendedor (certificado impreso) por cada categoría.
- Todos los miembros del equipo que gane el Premio a la Innovación Ideal obtendrán: (Premio valorado en \$1.500.000 aproximadamente)
 - Pasajes, estadía y programa de Gira de Negocios en Brasil por 5 días. La ciudad o ciudades a visitar serán definidas por ejecutivos de Ideal. Ellos informarán directamente al equipo ganador los detalles de la gira.
 - Reuniones con ejecutivos del grupo Bimbo en Brasil (gerente de marketing, responsable del área de innovación, entre otros que estimen pertinentes)
 - Asistencia a presentaciones de cómo es la publicidad y los medios en Brasil, orientadas al contexto de mercado, innovación y emprendimiento.
 - Visita guiada por al menos 1 planta del Grupo Bimbo en Brasil.
 - Visita guiada por el Centro de Innovación del Grupo Bimbo en Brasil.

Las fechas de este viaje están sujetas a la confirmación por parte de IDEAL. Sus ejecutivos acordarán los detalles de la gira con el grupo ganador. EmprendeUC no puede hacerse cargo de la efectiva entrega de premios de auspiciadores del concurso o sus costos, pero sí ayuda a gestionar los premios entre las instituciones y los alumnos ganadores.

- Cupos para participar en 2 talleres organizados por IncubaUC para el segundo semestre de 2012, para todos los miembros de los equipos que obtengan el 1° lugar de cada categoría. (Premio valorado en \$5.000.000)
- IncubaUC seleccionará a 4 equipos de la categoría ciencia y tecnología para que participen en el Geek Fantasy Camp de noviembre 2012. (Premio valorado en \$40.000.000)

- Participación gratuita en el Concurso EmprendeUC de Nuevos Negocio 2012 para cada uno de los miembros del equipo ganador del 1° lugar de cada categoría. (Premio valorado en \$1.320.000)

- 50% de descuento para participar en el Concurso EmprendeUC de Nuevos Negocio 2012 para cada uno de los miembros del equipo ganador del 2° lugar de cada categoría. (Premio valorado en \$660.000)

- 25% de descuento para participar en el Concurso EmprendeUC de Nuevos Negocio 2012 para cada uno de los miembros del equipo ganador del 3° lugar de cada categoría. (Premio valorado en \$330.000)

- Acceso a Centro Toesca del Centro Innova Duoc UC, para el primer lugar durante 6 meses y para segundo y tercer lugar durante 3 meses (en cada categoría); uso de espacio físico, 2 horas de asesoría al mes durante su permanencia en Centro Innova DuocUC. (Premio valorado en \$1.880.000)

- Ingreso gratuito a 3 cursos Tips de Centro Innova para el primer lugar de cada categoría. (Premio valorado en \$480.000)

Los premios de servicios valorados (no monetarios) tienen vigencia hasta el 1 de octubre de 2012. Hasta ese día los ganadores tienen plazo para pedir que se haga efectivo el premio a la institución o entidad que corresponda. Si para esa fecha los premios no han sido cobrados el comité organizador podrá entregarlos a otro equipo(s) o declararlo desierto, según estime conveniente.

A fin de no perder el contacto con los ganadores y conocer la evolución de sus ideas de negocios, los equipos que obtengan el 1º, 2º y 3º lugar de las cuatro categorías, tendrán una reunión en diciembre de 2012 con los equipos de EmprendeUC, el Centro Innova DuocUC, y algunos partners de estas instituciones con objetivo de saber el avance de las ideas o proyectos presentados a concurso.

11. ACTIVIDADES DE APOYO

Con el fin de entregar a los concursantes la posibilidad de adquirir herramientas y habilidades para mejorar la formulación y desarrollo de sus ideas, se realizarán **Talleres de Emprendimiento**.

La asistencia a estos talleres es obligatoria para al menos 1 miembro de cada equipo, ya que han sido diseñados pensando en el desarrollo de las ideas de negocios en competencia. Los cupos son limitados y gratuitos, y la participación requiere previa inscripción y confirmación.

Considerando que después de participar en los talleres los concursantes tendrán nuevos conocimientos y herramientas, la organización permitirá que presenten una segunda versión (mejorada) de sus ideas de negocios, que también serán evaluadas (Elevator Pitch 2). En el punto 9.2. de estas bases se puede ver el detalle del sistema de evaluación de las ideas.

De manera oportuna el comité organizador informará a los competidores del Concurso JumpUC cómo y cuándo podrán inscribirse en los talleres y cuál es su programación. Sólo ellos podrán participar en estas actividades, los cupos son intransferibles, por tanto no pueden enviar a un representante. Además podrá participar el público general inscrito, aceptado y confirmado.

Para los competidores de regiones

Los participantes que no puedan asistir a los talleres (que se realizarán en Santiago) y acrediten motivos considerados válidos por el comité organizador, podrán acceder al contacto con 1 mentor para aclarar dudas y desarrollar sus ideas en 1 hora como máximo. Además recibirán material digital de los talleres a través de correo electrónico y deberán enviar el material solicitado en estos talleres.

De manera oportuna los interesados deberán comunicarse con el comité organizador (a través de contacto@empredeuc.cl) para informar su situación y acordar el envío del material de capacitación.

12. ACUERDO DE CONFIDENCIALIDAD

El comité organizador de JumpUC está consciente de la importancia que posee para los competidores la confidencialidad de los proyectos que en él participan. En atención a esto se solicita a 1 representante de cada equipo en competencia, al comité evaluador y al jurado, firmar un acuerdo de confidencialidad. Además la organización establece una pauta de comportamiento que se refiere a la naturaleza confidencial de los proyectos. Cada participante está expresamente obligado a cumplir esta pauta de manera estricta, responsabilizándose de los eventuales perjuicios que una violación o infracción a la confidencialidad de los proyectos por parte de algunos de los equipos participantes o alguno de los miembros de cada equipo pudiese causar a otros participantes y/o a terceras personas.

A continuación se presenta la pauta de comportamiento que define y delimita el uso y tratamiento de la información que los participantes entregarán a la organización durante el desarrollo del concurso:

- El título del proyecto y el Elevator Pitch 1, tal como se indica en el formulario, será de dominio público como descripción principal del proyecto.
- Toda la información solicitada por el comité organizador y/o evaluador será tratada con absoluta confidencialidad y su uso estará limitado a la evaluación y seguimiento del proyecto.
 - EmpeñeUC no tiene interés en solicitar participación en la propiedad de las ideas presentadas por los alumnos, por lo tanto, no existen asuntos relativos a repartición de la propiedad de los proyectos y que tengan relación con el concurso JumpUC. Los proyectos siguen siendo de las personas que presentaron las ideas o proyectos.
- El comité organizador del concurso podrá poner a disposición de los implicados en el proceso de selección y evaluación de los proyectos toda la información que le sea entregada por los participantes. Todas estas personas quedarán igualmente sometidas a este acuerdo de confidencialidad.
- En ningún caso la información facilitada será transmitida o comunicada a personas o entidades públicas o privadas que no pertenezcan al proceso de selección o evaluación sin el previo consentimiento y autorización de los autores.
- Durante el desarrollo del concurso y después de su realización, sólo se hará público el título y los detalles incluidos en el Elevator Pitch 1 (de dominio público). Si el comité organizador necesitara más información para la elaboración del algún documento o publicación la solicitará directamente al equipo que corresponda.