

## BASES

### CONCURSO EMPRENDE MAYOR 2026

Estas bases deben ser leídas íntegramente antes de la inscripción, ya que se asumirán aceptadas por parte de los participantes al momento de postular.

#### 1. Objetivo General

El objetivo general del Concurso Emprende Mayor 2026, organizado por la Dirección de Gestión Tecnológica, Innovación y Emprendimiento (DGTIE), es fomentar el desarrollo de emprendimientos con foco en las ciencias y la tecnología, promoviendo la interdisciplina, innovación y la transferencia de conocimiento desde la academia hacia la sociedad e industria, en estudiantes de pregrado, postgrado, alumni, postdoctorados y académicos/as de la Universidad Mayor.

#### 2. Objetivos Específicos

- ✓ Fomentar la innovación: destacar y relevar la importancia de proyectos que introduzcan nuevas ideas o soluciones en el área científica tecnológica.
- ✓ Impulsar la interdisciplina: importante factor en el desarrollo y avance de proyectos de innovación.
- ✓ Promover la investigación y desarrollo de ciencia aplicada: incentivar el desarrollo de investigaciones que mejoren o resuelvan problemas en la industria o sociedad.
- ✓ Apoyar emprendimientos emergentes en el área científica tecnológica: desarrollar herramientas y competencias a emprendedores y emprendedoras para proyectos en su primera parte de desarrollo científico tecnológico promoviendo mecanismos de protección de activos intangibles y formalización de sus iniciativas.

#### 3. Participantes

El concurso está dirigido a estudiantes de pregrado, postgrado, alumni, postdoctorados y académicos/as de las sedes Santiago y Temuco que cumplan los siguientes requisitos:

1. Proyecto de emprendimiento con foco científico-tecnológico con potencial de desarrollo, identificando en el formulario de postulación un Nivel de Madurez Tecnológica entre 2 (pregrado) y 3 (otras categorías) (*Technology Readiness Level* - TRL) (revisar tabla en Anexo).
2. Formar parte de un equipo de mínimo 2 y hasta 5 participantes de cualquier carrera, unidad académica/de investigación o programa de la Universidad. Al menos 1 de los

participantes -además del representante- debe pertenecer a la categoría en la que se postula, pudiendo los otros 3 ser de la misma o cualquier otra categoría. Se promueve que la conformación de los equipos pueda ser interdisciplinaria, para fomentar el proceso creativo y de desarrollo del emprendimiento.

3. Contar con 1 representante por equipo, que pertenezca a alguna de las 3 categorías disponibles para esta convocatoria: Estudiantes de pregrado; estudiantes de postgrado o alumni; académicos y/o académicas con carrera de investigación.
4. Que los participantes del equipo no hayan sido ganadores de versiones anteriores.

Requisitos específicos para los representantes de cada equipo por categoría:

- **Estudiantes de pregrado:** Ser alumno regular de pregrado en la Universidad Mayor.
- **Postgrado y alumni:** Ser alumno/a regular de un programa de postgrado en la Universidad Mayor, contar con la categoría de postdoctorado ANID o U. Mayor, o ser ex alumno de pregrado o postgrado en la Universidad Mayor.
- **Académicos y académicas:** Ser académico/a regular de la Universidad. Contar con un equipo de mínimo 2 hasta 5 participantes de cualquier unidad, pudiendo éstos ser también académicos.

#### 4. Postulación

Los equipos interesados deberán completar el formulario de postulación destinado para el presente concurso en el siguiente link: [Postulación Concurso Emprende Mayor 2026](#)

En este formulario se solicitará subir un video obligatorio que será el primer filtro evaluador para la selección, que se puede alojar en plataformas como YouTube, Google Drive, One-drive, Dropbox, Vimeo, con acceso público para su evaluación.

El video deberá tener una duración de **3 minutos como máximo**, y en él se deberá señalar:

- ¿Cuál es el problema o el desafío del que se está haciendo cargo el proyecto?
- ¿Cuál(es) objetivo(s) de desarrollo sostenible se relaciona(n) más a su proyecto?
- Señalar claramente cuál es la solución innovadora que propone, y su propuesta de valor
- ¿Cuáles son los beneficios que esta solución genera en los usuarios afectados por el problema?
- ¿Cuál es la competencia, sustitutos o prácticas que los usuarios que tienen el problema usen o tengan como solución a su desafío? Detallar claramente cuál es el valor agregado o beneficios de su solución respecto a lo existente.
- Motivación del equipo, qué los mueve a desarrollar su proyecto.

En el concurso se espera que los proyectos impacten en alguno de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS). Por ello se solicita que se mencionen y justifiquen los ODS con los que se relaciona el proyecto. Los ODS son un llamado a la acción para que todos los países aborden problemas de carácter mundial, como erradicar la pobreza, proteger el planeta y garantizar la paz y la prosperidad.

Los videos que sobrepasen el tiempo solicitado (**3 minutos máximo**) tendrán un descuento en el puntaje obtenido.

Tras recibir la postulación, la DGTIE de la Universidad Mayor enviará a cada equipo un correo de recepción con los pasos a seguir.

## **5. Etapas y plazos del concurso**

### **5.1 Inducción e-learning**

Todos los interesados/as podrán acceder al proceso de inducción Emprende Mayor, recursos de aprendizaje e-learning que les permitirán mejorar sus proyectos antes de su postulación. Este material es de libre acceso y no es de carácter obligatorio para la postulación, pero se sugiere su revisión.

Acceso al e-learning [aquí](#).

### **5.2 Postulación**

El plazo de postulaciones inicia el día **9 de septiembre, y finalizará el 6 de octubre a las 12.00 horas.**

### **5.3 Evaluación y selección de proyectos - Primera etapa:**

La Dirección de Gestión Tecnológica, Innovación y Emprendimiento de la Universidad Mayor realizará una revisión de admisibilidad inicial. El jurado estará compuesto por expertos destacados en ciencia, tecnología y emprendimiento quienes evaluarán los proyectos admisibles según la rúbrica de la tabla 1 de estas bases (ver Anexos), y según los puntajes más altos obtenidos se seleccionarán a los 3 mejores por categoría, tanto de la sede Santiago y como de la sede Temuco.

Los resultados de la primera etapa se publicarán a través de canales de comunicación oficiales de la Universidad Mayor y redes sociales, y se comunicarán por correo electrónico a cada equipo seleccionado el 09 de octubre. Estos 9 equipos participarán en la final presencial que se realizará en ambas sedes.

#### 5.4 Taller de “Pitch”:

Los 9 proyectos seleccionados deberán participar de un Taller de Pitch de manera **obligatoria**. Su paso por el taller será preparatorio para la presentación en la final del concurso. La fecha del taller será anunciado una vez seleccionados los finalistas.

#### 5.5 Evaluación y selección de proyectos - Segunda etapa o Final

En esta instancia, los 9 proyectos finalistas de cada categoría competirán mediante la presentación de un Pitch ante el jurado, quienes evaluarán los proyectos para luego anunciar a los tres primeros lugares de cada categoría y los respectivos premios a entregar.

La final se realizará de manera presencial el **22 de octubre** en la **Sede Temuco** y el **26 de octubre** en la **sede Santiago**.

### 6. Obligaciones

#### 6.1 Obligaciones de los postulantes:

- Aceptación de las bases del concurso. Se deja constancia de que sólo postular al certamen a través de la plataforma web supone la aceptación de estas bases por parte del equipo.
- Se debe informar a la DGTIE sobre cualquier cambio en los integrantes del equipo durante el transcurso del concurso.
- Los finalistas deberán presentar sus **Pitch de un máximo 3 minutos**, en formato presencial. La final se llevará a cabo el **22 de octubre** en la **Sede Temuco** y el **26 de octubre** en la **sede Santiago**.
- Toda disputa o conflicto al interior de cada equipo es de exclusiva responsabilidad del mismo. La DGTIE no actuará como mediador en casos de divisiones de equipo, inasistencias, entre otras.
- Cada grupo es responsable de la selección de su representante.

- Los equipos postulantes deben garantizar exactitud y veracidad de los datos que se entreguen durante el desarrollo del concurso.
- Para cumplir con los objetivos del certamen, es requisito que los proyectos en competencia sean originales y de propiedad de quienes los presenten.
- Justificación inasistencia a taller obligatorio de Pitch: sólo se aceptarán como justificaciones de inasistencia válidas, mediante el respectivo justificativo: problemas de salud, pruebas y/o exámenes o por motivos laborales. Los certificados que acrediten alguno de los motivos de inasistencia indicados anteriormente, deberán ser enviados a [innovacion@umayor.cl](mailto:innovacion@umayor.cl) dentro de 3 días hábiles, a contar de la fecha en que se realiza el taller en su ciudad de residencia. Para asegurar la asistencia de los participantes a los talleres se solicitará la toma de fotografía al cierre del taller.
- Se considerará medio oficial de comunicación entre los participantes y la DGTIE el correo electrónico del participante que figure como responsable del proyecto. Sólo por dicha vía serán atendidas las dudas de postulantes. La DGTIE tendrá un plazo de 48 horas para responder a estas consultas.
- Todas las imágenes y videos recibidos durante el desarrollo del concurso podrán ser usadas en distintos formatos y fechas para efectos de difusión del certamen.
- En caso de que la DGTIE determine plagio o copia de proyecto, se descalificará automáticamente al equipo involucrado.

## 6.2 Obligaciones Organización/ DGTIE

- La DGTIE se compromete a resguardar la confidencialidad de la información contenida en los formularios de postulación de los proyectos en competencia, mediante la firma de acuerdos de confidencialidad. Es responsabilidad de los competidores decidir qué información hacen pública y cuál marcan como confidencial. Así como también, es su responsabilidad la protección legal de las ideas de los modelos de negocios, si lo estiman pertinente.
- La DGTIE podrá visibilizar algunos videos o partes de ellos, e información de los competidores, excluyendo el contenido explícitamente confidencial determinado por el grupo.
- La DGTIE se reserva el derecho de interpretar estas bases y, de ser estrictamente necesario, realizar modificaciones. Se informará a los participantes sobre cualquier modificación a través de las redes sociales de la Universidad y a través del representante

de cada equipo, mediante correo electrónico.

## **7. Premios**

Los 3 proyectos ganadores del Concurso de Emprende Mayor 2026 serán beneficiados con los siguientes premios, que serán gestionados por la DGTIE:

- Talleres dictados por el HUB APTA, centrados en el desarrollo de habilidades y competencias en áreas como la innovación, la tecnología y el emprendimiento. Estos talleres suelen incluir actividades prácticas, charlas de expertos y espacios de colaboración, fomentando el aprendizaje activo y el networking entre los participantes. Los talleres pueden incluir contenidos: innovación y creatividad, emprendimiento, tecnologías emergentes, habilidades blandas, entre otros.
- Recursos para maduración del TRL de cada proyecto, de hasta \$2.000.000 cada uno en dos entregas, la primera general es de \$1.000.000 y la segunda, dependiendo de la madurez del proyecto, compromiso de los participantes y evidencia en avance del cual se puede desprender la segunda remesa.
- Apoyo a la postulación al programa APTA Builder.
- Formalización del emprendimiento, si se requiere.

Además, se entregará un premio Espíritu Emprendedor, como reconocimiento especial para uno de los proyectos de cualquiera de las categorías. El perfil del espíritu emprendedor se define como la actitud y mentalidad que impulsa a una persona a identificar oportunidades, tomar riesgos, y crear soluciones innovadoras, y será determinado por el jurado durante la ceremonia final.

## **8. Confidencialidad y Propiedad Intelectual**

Conscientes de la importancia que posee para los concursantes el manejo de la confidencialidad sobre los proyectos que se presentarán, los integrantes del jurado del presente certamen suscribirán una declaración de confidencialidad para resguardo de los datos e información proporcionada por los postulantes.

## ANEXOS

**Tabla 1. Criterios de evaluación y ponderación.**

| Criterio                                          | Ponderación Sección | Ponderación Ítem | Puntaje Máximo | Definición                                                                                          |
|---------------------------------------------------|---------------------|------------------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>I. Definición Clara del Problema o Desafío</b> | <b>25,00%</b>       | 100%             | 40             | Se evalúa cómo está formulado y justificado el problema y cómo está contextualizado.                |
| 1. Claridad                                       |                     | 40%              | 10             | El problema debe formularse de manera clara y comprensible para cualquier audiencia.                |
| 2. Justificación                                  |                     | 40%              | 10             | Presentar evidencias o datos que validen la existencia y relevancia del problema.                   |
| 3. Contexto                                       |                     | 20%              | 10             | Enmarcar el problema dentro de un contexto adecuado, destacando su importancia en el área temática. |

|                                                    |               |      |    |                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------|---------------|------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>II. Propuesta de Solución Innovadora</b>        | <b>30,00%</b> | 100% | 40 | Se evalúa la innovación, claridad, relevancia científica/tecnológica y viabilidad de la propuesta de solución.            |
| 1. Grado de Innovación                             |               | 20%  | 10 | Originalidad de la propuesta en relación con soluciones existentes.                                                       |
| 2. Claridad de la Propuesta                        |               | 30%  | 10 | La solución debe estar bien explicada, ser comprensible y seguir una lógica coherente.                                    |
| 3. Relevancia Tecnológica/Científica               |               | 35%  | 10 | La solución debe incorporar avances o enfoques científicos o tecnológicos que sean relevantes.                            |
| 4. Viabilidad y Aplicación                         |               | 15%  | 10 | Evaluar la factibilidad técnica y la posibilidad de implementación efectiva de la solución propuesta.                     |
| <b>III. Atributos y Beneficios de la Propuesta</b> | <b>20,00%</b> | 100% | 40 | Se evalúan los atributos clave de la propuesta, la creación de valor y la alineación con las necesidades de los usuarios. |
| 1. Identificación de Atributos                     |               | 30%  | 10 | Claridad en la identificación de los atributos clave de la solución propuesta.                                            |
| 2. Creación de Valor                               |               | 40%  | 10 | Cómo los atributos de la solución crean valor significativo para los usuarios o la sociedad.                              |
| 3. Alineación con Necesidades de Usuarios          |               | 30%  | 10 | Relación entre los beneficios de la propuesta y las necesidades clave de los usuarios.                                    |
| <b>IV. Análisis de la Competencia</b>              | <b>10,00%</b> | 100% | 40 | Se analizan los competidores, sus fortalezas y debilidades, así como los sustitutos en el mercado.                        |
| 1. Identificación de Competencia                   |               | 35%  | 10 | Claridad en la identificación de competidores directos o soluciones alternativas que ya existen en el mercado.            |
| 2. Análisis de Fortalezas y Debilidades            |               | 35%  | 10 | Evaluación de las fortalezas y debilidades de las soluciones alternativas o competidores existentes.                      |
| 3. Sustitutos o Prácticas                          |               | 30%  | 10 | Consideración de sustitutos o prácticas                                                                                   |

|                                                       |               |      |    |                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------|---------------|------|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Relevantes                                            |               |      |    | relevantes que actualmente están presentes en el mercado.                                                                  |
| <b>V. Relación Objetivos de Desarrollo Sostenible</b> | <b>5,00%</b>  | 100% | 20 | Se evalúa cómo el proyecto se relaciona y alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).                         |
| 1. Identificación del ODS                             |               | 50%  | 10 | El proyecto debe vincularse claramente con uno o más de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) definidos por la ONU. |
| 2. Coherencia entre Problema y ODS                    |               | 50%  | 10 | Evaluar la alineación clara entre el problema definido en el proyecto y los ODS seleccionados.                             |
| <b>VI. Presentación del Equipo y Motivación</b>       | <b>10,00%</b> | 100% | 20 | Se evalúa la presentación del equipo detrás del proyecto y sus motivaciones para participar en la iniciativa.              |
| 1. Presentación del Equipo                            |               | 45%  | 10 | Información clara sobre la experiencia y habilidades del equipo que participa en el proyecto.                              |
| 2. Motivaciones Claras                                |               | 55%  | 10 | Motivaciones personales y colectivas que impulsan al equipo a participar en el desarrollo del proyecto.                    |

## GLOSARIO

### CONCURSO EMPRENDE MAYOR 2026

A continuación, se presentan los acuerdos que permiten definir y delimitar el uso y el tratamiento de la información que los participantes entregarán a la DGTIE durante el concurso, así como también entregar definiciones de la terminología que se usa en el Concurso Emprende Mayor 2026 y que se encuentran contenidas dentro de sus bases concursales.

#### **Confidencialidad y Propiedad Intelectual**

1. **Dominio Público**

El título del proyecto, tal como se presenta en el video entregado, será de dominio público. Lo que implica que es de acceso libre y no limitado ante ningún tipo de público.

2. **Tratamiento confidencial**

En todo momento la información proporcionada dentro de la postulación se tratará bajo el criterio de absoluta confidencialidad. El uso de la información facilitada estará limitado a la evaluación y el seguimiento del proyecto según los criterios que se detallan en las bases del concurso.

3. **Acceso a la información**

El Comité Organizador podrá poner la información a disposición de las personas implicadas en el proceso de selección. Todas estas personas estarán obligadas por los términos de este acuerdo de confidencialidad.

4. **No divulgación**

En ningún caso, la información se transmitirá o comunicará a personas o entidades públicas o privadas fuera del proceso de selección sin el consentimiento de los autores.

5. **Documentación confidencial**

Cualquier documento generado, a partir de la información facilitada, será igualmente mantenido según los principios de absoluta confidencialidad. Durante el desarrollo del concurso, y también en forma posterior, sólo se hará público el título y los detalles generales del proyecto, que los organizadores crean necesarios para obtener reconocimiento público.

#### **Terminología**

- ✓ **Ciencia aplicada:** es la utilización práctica del conocimiento científico y tecnológico para desarrollar productos, servicios o soluciones innovadoras que resuelvan problemas específicos o satisfagan necesidades del mercado, es decir, que tengan un impacto tangible en la industria o la sociedad.
- ✓ **Emprendimiento con foco científico tecnológico:** son emprendimientos que se fundamentan en conocimientos científicos y tecnológicos para desarrollar sus productos, servicios o soluciones. Estos emprendimientos son impulsados por la investigación y el desarrollo (I+D) y buscan aprovechar la ciencia y tecnología para crear innovaciones que pueden ofrecer

ventajas competitivas significativas.

- ✓ **Innovación:** proceso de crear y distribuir en el mercado, nuevo valor para los clientes.
- ✓ **HUB APTA:** HUB de transferencia tecnológica del cual la Universidad Mayor es socia. Su misión es gestionar nuevas oportunidades de negocios basados en ciencia, identificando el potencial de las capacidades de I+D de sus socios –universidades y centro de investigación nacionales– para conectarlos con mercados globales.
- ✓ **APTA BUILDER:** APTA Builder es un programa diseñado por el Hub de transferencia tecnológica APTA, basado en la metodología de Company Building, que busca promover y participar activamente en la creación, desarrollo y crecimiento de empresas tecnológicas en Chile.
- ✓ **ODS:** Objetivos de Desarrollo Sostenible, son una serie de 17 metas globales establecidas por la Asamblea General de las Naciones Unidas, como parte de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Estos objetivos se diseñaron para abordar los desafíos más urgentes que enfrenta el mundo y para promover un desarrollo económico, social y ambiental equilibrado y sostenible.



[Más información aquí.](#)

### Escala de Nivel de Madurez Tecnológica (TRL)

| Nivel TRL | Descripción                                                                                                                                                                    | Ejemplo                                                                                      |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| TRL 1     | <b>Investigación básica:</b> Observación y reporte de principios básicos. La investigación científica comienza a ser aplicada sin aplicaciones prácticas específicas.          | Publicaciones científicas que exploran nuevos fenómenos o principios teóricos.               |
| TRL 2     | <b>Concepto tecnológico formulado:</b> Las aplicaciones tecnológicas se han identificado. Se han propuesto ideas y comienzan estudios de viabilidad preliminares.              | Generación de hipótesis y estudios de factibilidad para tecnologías innovadoras.             |
| TRL 3     | <b>Prueba de concepto experimental:</b> Se ha validado la viabilidad tecnológica a través de pruebas de laboratorio o simulaciones iniciales.                                  | Desarrollo de prototipos o pruebas de laboratorio que confirman el principio tecnológico.    |
| TRL 4     | <b>Validación en laboratorio:</b> La tecnología ha sido probada en un entorno de laboratorio más controlado, usando componentes y simulaciones cercanas a la realidad.         | Ensayos funcionales en laboratorio con condiciones específicas, con un prototipo funcional.  |
| TRL 5     | <b>Validación en entorno relevante:</b> La tecnología ha sido probada en un entorno que simula condiciones reales de operación o uso.                                          | Prototipos probados en entornos representativos (industria, campo, etc.).                    |
| TRL 6     | <b>Demostración de sistema/prototipo:</b> El sistema o subsistema ha sido probado en un entorno relevante y se ha demostrado que funciona bajo condiciones reales o simuladas. | Prototipo precomercial probado en un entorno relevante (industrial, espacial, etc.).         |
| TRL 7     | <b>Demostración en entorno operativo:</b> El sistema ha sido probado y demostrado en un entorno real de operación, bajo condiciones operativas reales.                         | Demostraciones a gran escala del sistema en el entorno donde se utilizará finalmente.        |
| TRL 8     | <b>Sistema completo y cualificado:</b> La tecnología ha sido validada y cualificada con éxito a nivel operativo, lista para su despliegue comercial o uso final.               | Producto listo para su comercialización tras haber pasado por todas las fases de validación. |
| TRL 9     | <b>Sistema probado y utilizado en el entorno operativo real:</b> El sistema ya está en funcionamiento en el entorno real de aplicación, se ha probado su éxito y fiabilidad.   | Tecnología completamente integrada y en uso en el mercado o en operaciones.                  |