



DESAFÍO INTERESCOLAR DE EMPRENDIMIENTO 2026



Desafío interescolar de emprendimiento con identidad regional - Ingeniería Comercial

1. Presentación

El Desafío interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026 es un programa formativo organizado por la Facultad de Economía, Negocios y Gobierno (FENG) y la Vicerrectoría de Comunicaciones, Admisión y Marketing (VRCAM). Está dirigido a estudiantes regulares de Enseñanza Media (3° y 4° medio) de establecimientos educacionales de Chile, con interés en el emprendimiento y en construir soluciones para problemas reales de sus territorios.

El programa se ejecuta en paralelo en las cuatro sedes de la USS — Santiago, Concepción, Valdivia y Puerto Montt — con un foco común: que los equipos identifiquen un problema local o regional, comprendan a quién afecta, levanten evidencia básica y propongan una solución innovadora, viable y conectada con las características, necesidades y oportunidades de su territorio. A modo de ejemplo, los estudiantes podrían trabajar en temas relacionados a: utilización y valorización de residuos, economía circular, uso eficiente del agua y la energía en comunidades, movilidad sustentable, digitalización de pequeños negocios, empleabilidad juvenil, turismo con identidad local, alimentación saludable, inclusión de personas mayores o con discapacidad, seguridad en espacios públicos, entre otros. Cada sede tiene su propia convocatoria, su propio cronograma y su propia Final Regional.

Las presentes bases regulan el desarrollo del desafío interescolar de emprendimiento y son referenciales: en caso de ser necesario para mejorar el proceso formativo, la organización se reserva el derecho de modificarlas e informará oportunamente a los participantes a través de los canales oficiales del programa. La inscripción al programa implica la aceptación íntegra de estas bases por parte del equipo postulante y de su adulto responsable.

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Fomentar el espíritu emprendedor en estudiantes de Enseñanza Media de Chile, mediante un programa formativo y competitivo que los acompañe a transformar la observación de un problema real de su territorio en una propuesta de valor concreta y comunicable.

2.2 Objetivos específicos

- Entregar a los equipos participantes herramientas básicas de emprendimiento: investigación del problema, descubrimiento de cliente, propuesta de valor, modelo de negocios y construcción de pitch.
- Conectar a los estudiantes con la Universidad San Sebastián, su Facultad de Economía, Negocios y Gobierno y la oferta académica de la carrera de Ingeniería Comercial, en un formato vivencial y de alta calidad.
- Promover el vínculo entre la USS y los establecimientos educacionales de Chile, a través de la figura del tutor

docente y la activación de las cuatro sedes con concursos regionales paralelos.

- Premiar la mejor propuesta de cada sede con un capital de impulso para el desarrollo del emprendimiento.

3. Participantes

El Desafío interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026 convoca a estudiantes regulares de Enseñanza Media (3° y 4° medio) de establecimientos educacionales de Chile, mediante la invitación oficial enviada por la Dirección Nacional de Admisión USS — a través del Programa de Interescolares USS — a establecimientos y estudiantes interesados en el programa.

Solo con postular al programa, los participantes accederán a los contenidos formativos del concurso (talleres en línea con grabación disponible) y a las actividades presenciales en su sede asignada, sin costo. No es requisito contar con un proyecto previo ni con conocimientos técnicos: se espera que durante el proceso los equipos investiguen un problema real de su entorno, prototipen una solución y construyan un pitch.

No podrán participar: hijas, hijos o familiares directos de integrantes del comité organizador, del cuerpo evaluador o del jurado del concurso; ni estudiantes que no sean alumnos regulares de Enseñanza Media al momento de postular.

4. Inscripción

4.1 Requisitos para postular

Para postular al desafío, los equipos deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- Estar conformados por un mínimo de tres (3) y un máximo de cuatro (4) estudiantes regulares de 3° o 4° medio.
- Contar con un adulto responsable que actúe como canal oficial de comunicación con la organización. Esta figura puede asumirse de dos modalidades, no excluyentes:

Modalidad recomendada — Tutor docente: un docente del establecimiento educacional al cual representa el equipo, designado como tutor o delegado. Esta modalidad requiere que los integrantes del equipo pertenezcan al mismo establecimiento y que se acompañe la carta de autorización institucional firmada por la dirección del colegio (Anexo 2). Esta modalidad es preferente porque integra al establecimiento al concurso, simplifica la comunicación y permite que el equipo compita en representación de su colegio.

Modalidad alternativa — Apoderado titular: si el equipo no cuenta con tutor docente, deberá designar al apoderado titular de uno de los integrantes como adulto responsable, quien asumirá el rol de canal oficial con la organización. En esta modalidad los integrantes pueden provenir de un mismo establecimiento o de establecimientos distintos.

- Cada integrante menor de edad deberá contar con la autorización expresa y por escrito de su apoderado titular (Anexo 1), independientemente de la modalidad elegida en el punto anterior
- Designar entre los integrantes a un estudiante representante interno (mayor de 14 años) que actuará como referente académico del equipo frente a sus monitores y compañeros, sin reemplazar el canal oficial con la organización.
- Identificar al momento de inscribirse un problema local o regional sobre el cual el equipo desea trabajar, con una breve descripción inicial (máximo 200 palabras). No se exige una solución desarrollada en esta etapa.

4.2 Plataforma de inscripción

La inscripción se realizará exclusivamente a través del formulario disponible en [Concurso Interescolar de Emprendimiento USS](#). El adulto responsable del equipo (tutor docente o apoderado titular) deberá completar el formulario con los datos personales de todos los integrantes (nombre, RUT, fecha de nacimiento, establecimiento, curso, correo, teléfono) y adjuntar los formularios de consentimiento firmados (Anexo 1) y, si corresponde, la carta institucional del establecimiento (Anexo 2).

La organización no se hace responsable por fallas técnicas que impidan inscripciones de último minuto. Las consultas sobre el proceso de inscripción podrán realizarse al correo interescolares@uss.cl.

4.3 Cupos por sede y cierre de convocatoria

Cada una de las cuatro sedes USS dispondrá de un cupo máximo de cien (100) equipos.

- La convocatoria está abierta hasta el lunes 31 de agosto de 2026 o hasta completar el cupo de la sede correspondiente, lo que ocurra primero.
- Una vez completado el cupo de una sede, las inscripciones posteriores quedarán en lista de espera y solo se habilitarán si se liberan cupos por desistimiento.
- La USS se reserva el derecho de ampliar el cupo o extender el plazo de inscripción en cualquier sede, informando oportunamente a través de los canales oficiales del programa.

5. Etapas del concurso

El Desafío interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026 se estructura en cuatro actividades consecutivas: dos hitos presenciales (de inicio y de cierre) y dos talleres formativos en línea entre ambos hitos. La fase de difusión y convocatoria se desarrolla entre junio y agosto de 2026, y la fase competitiva del concurso se concentra entre septiembre y octubre de 2026. Las fechas presenciales corresponden a sábados por la mañana, para no interferir con la jornada escolar regular ni con la vida familiar.

Etapa	Fecha	Modalidad
Difusión y convocatoria	Junio – agosto 2026	Online
Cierre de inscripciones	Lunes 31-ago-2026	Online
Actividad. 1 - Hito de inicio e ideación	Sábado 5-sep-2026. 09:00 a 12:00 h	Presencial por sede
Actividad. 2 - Taller de formulación de propuesta	Miércoles 23-sep-2026	Online en vivo (con grabación)
Actividad. 3 - Taller de desarrollo de pitch	Miércoles 14-oct-2026	Online en vivo (con grabación)
Actividad 4 — Hito final. Presentación y premiación	Sábado 31-oct-2026. 09:00 a 13:00 h	Presencial por sede

5.1 Difusión y convocatoria

La fase de difusión se extiende entre junio y agosto de 2026 e incluye la creación de materiales gráficos, comunicación a establecimientos educacionales, activaciones en ferias vocacionales y comunicación directa a través de los canales oficiales de la USS. Las inscripciones quedarán abiertas en la plataforma del programa hasta el lunes 31 de agosto de 2026 o hasta agotar el cupo por sede. La inscripción incluye la presentación de una descripción inicial del problema local o regional que el equipo abordará. Las dudas sobre el proceso se podrán resolver por el correo interescolares@uss.cl.

5.2 Actividad 1 — Hito presencial de inicio e ideación

Sábado 5 de septiembre de 2026, de 09:00 a 12:00 h. Actividad presencial obligatoria en el campus de la sede asignada (Santiago, Concepción, Valdivia o Puerto Montt). **Objetivo:** activar el reto regional con un emprendedor local invitado, consolidar los equipos, realizar un primer ejercicio de identificación y comprensión del problema, y entregar el kit del programa (acceso a la plataforma de aprendizaje, agenda formativa, materiales).

Los equipos que no asistan a la Actividad 1 y no justifiquen su ausencia ante la organización en un plazo de 72 horas podrán quedar fuera del concurso, según evaluación caso a caso del comité organizador de la sede.

5.3 Actividad 2 — Taller en línea de formulación de propuesta

Miércoles 23 de septiembre de 2026, de 19:00 a 20:30 h. Taller en línea en vivo, de 90 minutos, transmitido por Blackboard Collaborate, con grabación disponible en la plataforma del programa. El taller entrega las herramientas para transformar el problema identificado en una propuesta de valor estructurada, cubriendo: descubrimiento de cliente (customer discovery), entrevistas a usuarios, validación cualitativa y construcción del Value Proposition Canvas. La asistencia es obligatoria; en caso de no poder participar en vivo, los equipos deberán revisar la grabación dentro de los siete (7) días corridos posteriores al taller.

5.4 Actividad 3 — Taller en línea de desarrollo de pitch

Miércoles 14 de octubre de 2026, de 19:00 a 20:30 h. Segundo taller en línea en vivo, de 90 minutos, transmitido por Blackboard Collaborate, con grabación disponible en la plataforma del programa. El taller prepara a los equipos para la presentación final, cubriendo: estructura básica del modelo de negocios, construcción de un pitch de 3 minutos, storytelling y ensayo guiado. La asistencia es obligatoria; en caso de no poder participar en vivo, los equipos deberán revisar la grabación dentro de los siete (7) días corridos posteriores al taller.

5.5 Actividad 4 — Hito presencial final, presentación ante jurado y premiación

Sábado 31 de octubre de 2026, de 09:00 a 13:00 h. Jornada presencial de cierre en el gran auditorio de cada sede USS, con transmisión en streaming. **Formato:** cada equipo presentará un pitch en vivo de 3 minutos seguido de una ronda de preguntas del jurado de hasta 3 minutos. El jurado deliberará en un único bloque y anunciará al equipo ganador de la sede en la misma ceremonia, que incluye la entrega del premio. La decisión del jurado es inapelable

Para acceder a la presentación final, los equipos deberán haber asistido (o revisado la grabación, según lo descrito) a las Actividades 1, 2 y 3, y haber enviado su pitch deck final con al menos 72 horas de anticipación a través de la plataforma del programa. La evaluación del jurado se realizará conforme a la pauta de evaluación del Anexo 3 de estas bases.

6. Premios

6.1 Premio por sede

El Desafío interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026 otorgará tres premios por cada sede: un primer lugar de \$1.600.000 (un millón seiscientos mil pesos chilenos), un segundo lugar de \$400.000 (cuatrocientos mil pesos chilenos) y un tercer lugar de \$240.000 (doscientos cuarenta mil pesos chilenos) entregado en gift card. En conjunto, los premios suman \$2.240.000 por sede y un monto agregado de \$8.960.000 considerando las cuatro sedes. Esta estructura de premios se aplica de forma idéntica en cada una de las cuatro sedes (Santiago, Concepción, Valdivia y Puerto Montt).

Lugar	Premio	Modalidad de entrega
1er lugar	\$1.600.000	Transferencia bancaria
2do lugar	\$400.000	Transferencia bancaria
3er lugar	\$240.000	Gift card
Total, por sede	\$2.240.000	—

Cada premio se entrega al equipo correspondiente como capital de impulso para el desarrollo de su emprendimiento. La organización confía en el buen uso de los recursos por parte de los equipos y de su adulto responsable, y no establece restricciones específicas de uso ni esquemas de rendición formal.

6.2 Condiciones de entrega del premio

Para hacer efectiva la entrega del premio, el equipo ganador y su adulto responsable (tutor docente o apoderado titular, según la modalidad declarada en la inscripción) deberán cumplir con las siguientes condiciones:

Entrega de datos: el adulto responsable del equipo deberá enviar los datos personales de cada integrante (nombre completo, RUT, fecha de nacimiento) y los de quien recibirá la transferencia, en la forma y plazo establecidos por la organización.

Declaración de buen uso: el adulto responsable firmará una declaración simple en la que se compromete a destinar el premio al desarrollo del emprendimiento del equipo y a velar por su correcta distribución entre los integrantes.

Modalidad de entrega: el premio será transferido en una sola cuota a la cuenta bancaria informada por el adulto responsable, dentro de los treinta (30) días corridos posteriores a la firma de la declaración de buen uso.

La distribución interna de los recursos entre los integrantes del equipo es de exclusiva responsabilidad del propio equipo y de su adulto responsable. La USS no actuará como mediadora en eventuales conflictos por el uso o reparto del premio.

7. Método de selección

7.1 Criterios de evaluación

La selección del equipo ganador de cada sede dependerá exclusivamente del desempeño del equipo en la presentación final en vivo de la Actividad 4. No existirán evaluaciones parciales con ponderación previa: el filtro inicial corresponde a la postulación (que habilita el ingreso al programa) y la decisión de premiación se toma íntegramente en el pitch final ante el jurado regional, conforme a la pauta de evaluación del Anexo 3 de estas bases.

La pauta de evaluación considera al menos los siguientes criterios: cumplimiento de entregas, profundidad de la investigación del problema, pertinencia local o regional de la propuesta, claridad de la propuesta de valor, viabilidad del modelo de negocios y calidad del pitch.

7.2 Composición del jurado

Cada sede contará con un jurado regional compuesto por entre cuatro (4) y cinco (5) integrantes:

- Director(a) de Carrera de Ingeniería Comercial de la sede (presidente del jurado).
- Director(a) de Admisión de la sede o su representante
- Un emprendedor o ejecutivo regional invitado.
- Representante de la marca aliada nacional o regional (en caso de existir).
- Un docente USS con experiencia en emprendimiento.

Las decisiones del jurado se adoptarán por mayoría simple y son inapelables. En caso de empate, el voto del presidente del jurado tendrá un valor doble.

8. Causales de eliminación o descalificación

Como punto de partida, la organización asume que los proyectos presentados son originales y de autoría exclusiva de los estudiantes que conforman cada equipo. Los proyectos basados en ideas que no sean propias quedarán descalificados, al igual que:

- Los equipos cuyos integrantes participen simultáneamente en otro equipo postulado al mismo concurso.
- Ideas que aborden categorías no permitidas: pornografía, armas de fuego o de otro tipo, drogas, alcohol, tabaco, juegos de azar, o cualquier actividad penada por la ley chilena.
- Proyectos que promuevan la discriminación arbitraria, que vulneren los derechos de niños, niñas y adolescentes, o que impliquen riesgos sanitarios, ambientales o legales, independientemente de si están explícitamente prohibidos por ley.
- Proyectos que sean o pertenezcan a una empresa formalmente constituida.
- Ideas o proyectos que ya hayan adjudicado financiamiento público o privado por un monto superior a \$5.000.000.
- Equipos cuyos integrantes agredan física o verbalmente a otra persona involucrada en el concurso (otros equipos, docentes, monitores, jurado o personal del comité organizador), o que transgredan normas legales, reglamentarias o éticas.
- Proyectos que atenten contra alguna persona, grupo de personas o institución.
- Equipos cuyos integrantes sean familiares directos de algún integrante del comité organizador, del cuerpo evaluador o del jurado del concurso.
- Equipos que no cumplan con las actividades obligatorias en los plazos y formas requeridos por la organización, sin justificación aceptada por escrito por el comité organizador.
- Equipos cuyos integrantes o adulto responsable proporcionen información falsa o adulterada en el formulario de inscripción o en cualquier instancia del programa.

9. Obligaciones de los participantes

Todos los postulantes y participantes del Desafío interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026 deben cumplir las siguientes obligaciones:

- Aceptar las bases del programa. La inscripción supone que todos los integrantes del equipo y su adulto responsable conocen y aceptan estas bases por el solo hecho de enviar la inscripción.
- Designar a un adulto responsable (tutor docente o apoderado titular) como canal oficial de comunicación con la organización, según lo descrito en el punto 4.1.
- Respetar las fechas y horarios de las actividades establecidas por la organización para el desarrollo del concurso, incluyendo los dos hitos presenciales y los dos talleres en línea.

- Aceptar y acatar las decisiones del comité organizador, evaluadores y jurado en las diferentes etapas del concurso. No existirá derecho de apelación ante las decisiones.
- Garantizar la exactitud y veracidad de los datos entregados durante todo el proceso de inscripción y desarrollo del programa.
- Mantener una conducta respetuosa con los demás equipos, docentes, monitores, jurado y personal de la USS durante todas las actividades del programa.
- Utilizar como único canal de comunicación oficial el correo interescolares@uss.cl y los canales habilitados en la plataforma del programa.

10. Participantes menores de edad — Consentimiento de apoderados

Dado que el Desafío interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026 está dirigido a estudiantes de Enseñanza Media, la mayoría de los integrantes serán menores de edad al momento de postular y participar. Por esta razón, la organización exige el cumplimiento estricto de las siguientes condiciones:

- Cada integrante menor de edad deberá contar con la autorización expresa y por escrito de su apoderado titular para participar en el programa, mediante el formulario del Anexo 1 de estas bases. Esta autorización es obligatoria en ambas modalidades de participación (con tutor docente o con apoderado titular).
- El consentimiento incluye: (i) autorización para participar en las actividades formativas y presenciales del programa; (ii) autorización para el uso de imagen y voz del menor en fotografías y videos del programa, con fines de difusión académica e institucional de la USS; (iii) autorización para el tratamiento de datos personales según lo establecido en la sección 11 y conforme a la Ley N° 19.628 de Protección de la Vida Privada.
- Durante las actividades presenciales, la USS proveerá la supervisión académica y logística por parte de docentes y personal del programa. La presencia del tutor docente o del apoderado titular en el campus durante las actividades es opcional y bienvenida, y deberá coordinarse previamente con la organización en cada sede.
- El traslado de los estudiantes desde su domicilio o establecimiento educacional hasta el campus USS, y el regreso, es responsabilidad exclusiva del adulto responsable. La organización no se hace responsable de los traslados de los participantes.
- El adulto responsable sea el tutor docente o el apoderado titular del equipo ganador será quien firme la declaración de buen uso del premio y reciba la transferencia, según lo descrito en el punto 6.2 de estas bases.

11. Confidencialidad, uso de datos y propiedad intelectual

El comité organizador del Desafío interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026 reconoce la importancia de la confidencialidad de los proyectos que participan en el concurso y establece las siguientes pautas para el uso y tratamiento de la información:

El título y la descripción general de cada proyecto serán de dominio público a partir de la presentación final. Los participantes son responsables de identificar explícitamente como “Información Confidencial” cualquier dato sensible que entreguen en las actividades del programa (por ejemplo, fórmulas, código fuente, datos de proveedores). La organización tratará esa información con la debida reserva y la limitará al uso interno del proceso de evaluación.

Los derechos de autor, propiedad intelectual e industrial de los proyectos pertenecen íntegramente a los estudiantes que los crearon. La Universidad San Sebastián no reclama ningún derecho de propiedad sobre los proyectos presentados al concurso. Los participantes autorizan a la USS a usar el nombre del proyecto y materiales gráficos generales (sin información confidencial) con fines de difusión académica e institucional del programa.

Las imágenes, videos y testimoniales capturados durante el desarrollo del concurso son de propiedad de la

organización y podrán ser utilizados en distintos formatos y fechas para difundir el programa, siempre que cuenten con el consentimiento informado del apoderado titular de cada integrante menor de edad (sección 10).

Los datos personales de los participantes serán tratados conforme a la Ley N° 19.628 de Protección de la Vida Privada. La organización utilizará los datos exclusivamente para: (i) la gestión del programa y comunicación con los participantes; (ii) la difusión académica e institucional del programa; (iii) la convocatoria a futuras actividades del Centro de Emprendimiento FENG USS y de la Dirección Nacional de Admisión, hasta cinco (5) años después del cierre del programa. Los apoderados podrán solicitar la eliminación de los datos personales de su pupilo en cualquier momento escribiendo a interescolares@uss.cl.

12. Disposiciones finales

El comité organizador del Desafío Interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026 se reserva el derecho de interpretar estas bases y, de ser estrictamente necesario, de enmendarlas según su criterio. Cualquier modificación será publicada en la plataforma oficial del programa y comunicada por correo electrónico a los equipos inscritos, con al menos siete (7) días corridos de anticipación a su entrada en vigor. Desde ya, los participantes y sus adultos responsables aceptan los posibles cambios que puedan efectuarse a estas bases durante el desarrollo del programa.

La organización se reserva el derecho de cancelar, suspender o modificar el concurso en caso de fuerza mayor o caso fortuito (por ejemplo, alertas sanitarias o de seguridad), sin que ello genere obligación alguna de indemnización a los participantes más allá del reintegro de eventuales costos directos asumidos a solicitud de la organización.

Para cualquier consulta sobre estas bases o sobre el desarrollo del programa, los participantes y sus apoderados podrán escribir al correo oficial interescolares@uss.cl.

Facultad de Economía, Negocios y Gobierno · Universidad San Sebastián · 2026



ANEXO 1

Carta tipo — Autorización de apoderado

Desafío interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026

Ciudad _____, a _____ de _____ de 2026.

De mi consideración:

Por la presente, autorizo la participación del estudiante _____, RUT _____

_____, en el Desafío interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026, organizado por la Facultad de Economía, Negocios y Gobierno (FENG) y la Vicerrectoría de Comunicaciones, Admisión y Marketing (VRCAM) de la Universidad San Sebastián, a desarrollarse entre septiembre y octubre de 2026 en la sede USS correspondiente.

Declaro conocer las bases del concurso, incluyendo lo señalado en relación con: la participación en las actividades formativas y presenciales del programa; el uso de imagen y voz del menor en material gráfico, fotografía y video con fines de difusión académica e institucional de la USS; y el tratamiento de los datos personales del estudiante conforme a la Ley N° 19.628 de Protección de la Vida Privada.

Asimismo, respaldo que la información entregada en la ficha de inscripción es fidedigna y corresponde a la realidad del estudiante.

Atentamente,

Nombre del apoderado: _____

RUT del apoderado: _____

Vínculo con el estudiante (padre / madre / tutor legal): _____

Correo electrónico: _____

Teléfono: _____

Firma: _____



ANEXO 2

Carta tipo — Autorización del establecimiento educacional

Desafío interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026

Este anexo se requiere únicamente en la modalidad de participación con tutor docente, según el punto 4.1 (a) de las bases.

Ciudad _____, a _____ de _____ de 2026.

De mi consideración:

Por la presente, confirmo la participación del equipo conformado por los estudiantes que se individualizan al final de esta carta, todos pertenecientes a nuestra comunidad educativa, en el Desafío interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026, organizado por la Facultad de Economía, Negocios y Gobierno (FENG) y la Vicerrectoría de Comunicaciones, Admisión y Marketing (VRCAM) de la Universidad San Sebastián, a desarrollarse entre septiembre y octubre de 2026 en la sede USS correspondiente.

Como representante institucional, autorizo y respaldo la designación del docente indicado a continuación como tutor del equipo ante la organización del concurso, con quien la USS sostendrá las comunicaciones oficiales del programa. Asimismo, respaldo que la información entregada en la ficha de inscripción es fidedigna.

Atentamente,

Nombre del representante institucional: _____

RUT: _____ Cargo: _____

Establecimiento educacional: _____

Correo institucional: _____ Teléfono: _____

Docente designado como tutor del equipo:

Nombre: _____ RUT: _____

Asignatura: _____

Correo: _____

Firma del representante institucional: _____

Timbre del establecimiento: _____



ANEXO 3 Pauta de evaluación

Desafío interescolar de emprendimiento FENG Emprende 2026 — Presentación final (Actividad 4)

Esta pauta es utilizada por el jurado regional de cada sede para evaluar el desempeño del equipo en la presentación final en vivo de la Actividad 4. Cada criterio se califica entre 0 y 3 puntos y se multiplica por el factor de ponderación indicado. El puntaje total del equipo es la suma ponderada de todos los criterios.

Fecha: _____ Sede: _____

Nombre del equipo: _____

Categoría	Criterio	0	1	2	3	Pond.
Admisibilidad	Cumplimiento del programa / El equipo asistió o revisó la grabación de las Actividades 1, 2 y 3 y entregó su pitch deck con al menos 72 h de anticipación.					X1
Admisibilidad	Conformación y autorización / El equipo cuenta con 3-4 integrantes, todos con consentimiento de apoderado (Anexo 1) y, si corresponde, carta institucional (Anexo 2).					X1
Investigación del problema	Profundidad y evidencia / El equipo identifica con claridad el problema local o regional, demuestra comprensión de a quién afecta y aporta evidencia obtenida en su territorio.					X2
Pertinencia local o regional	Conexión con el territorio / La propuesta está anclada en las características, necesidades u oportunidades reales de la zona donde habita el equipo.					X3
Propuesta de valor	Claridad y diferenciación / La propuesta responde al problema identificado, ofrece valor concreto a sus usuarios y se distingue de alternativas existentes.					X3
Modelo de negocios	Viabilidad / El equipo articula un modelo de ingresos y costos coherente y dimensiona un mercado realista.					X2
Calidad del pitch	Comunicación y persuasión / Estructura narrativa clara, presentación segura, manejo del tiempo y capacidad de responder preguntas del jurado.					X3

Escala de evaluación:

- 0 — No logrado: el criterio no se observa o se observa de manera muy deficiente.
- 1 — Medianamente logrado: el criterio se observa de manera parcial o débil.
- 2 — Satisfactorio: el criterio se observa adecuadamente y cumple con lo esperado.
- 3 — Excelente: el criterio se observa de manera destacada y sobresaliente.

Puntaje total del equipo:

Suma de [puntaje obtenido por criterio] × [ponderación]. Puntaje máximo posible: $(3 \times 1) + (3 \times 1) + (3 \times 2) + (3 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 2) + (3 \times 3) = 45$ puntos.

Observaciones del jurado:

Nombre del evaluador: _____

Cargo y filiación: _____

Firma: _____