

BASES CONCURSO DE INNOVACIÓN DTPM Y MASTERCARD

JÓVENES INNOVADORES: EL CONCURSO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGO DEL TRANSPORTE PÚBLICO

I. ANTECEDENTES GENERALES

Sobre el Centro de Innovación: RedMovilidad Innova

El Centro de Innovación es un espacio de colaboración y punto de encuentro de discusión e innovación que impulsa tres principales tipos de iniciativas: Red de Colaboración y Consulta Permanente; Laboratorio Red Innova y Encuentros por la Innovación. Su propósito general es impulsar y generar espacios de colaboración entre actores públicos, privados y académicos que permita articular y generar ideas para promover proyectos basados en soluciones innovadoras para mejorar la eficacia, eficiencia y calidad del Sistema de Transporte Público de Santiago y la experiencia de viaje del usuario.

Respecto a los “Encuentros por la Innovación”, estos tienen como propósito generar espacios de diálogo para la generación de ideas y conocimiento, con miras a impulsar propuestas de innovación a través de la colaboración. El intercambio de ideas permite no sólo replicar iniciativas, sino también realizar constantes mejoras. El objetivo es crear espacios multisectoriales y multiactores que permitan el intercambio de experiencias, generación de alianzas y el desarrollo de herramientas técnicas para continuar en el camino hacia el mejoramiento del transporte público.

El primer desafío realizado en el marco de estas iniciativas fue el de “Jóvenes Innovadores: Desafiando el Futuro de la Movilidad 2024”, el cual tuvo como objetivo desarrollar ideas que buscaran incentivar el pago de la tarifa para reducir la evasión. En su segunda versión, el reto se centró en una pregunta fundamental para el sistema de transporte: ¿cómo garantizar un viaje seguro para todas las personas, incorporando la perspectiva de género desde el diseño? En ambas instancias, se logró la participación de más de 10 instituciones de educación superior y alrededor de 120 participantes distribuidos en 30 equipos.

En ese contexto, la Subsecretaría de Transportes, a través del Directorio de Transporte Público Metropolitano (“DTPM”), junto con el apoyo de Mastercard International Incorporated (“Mastercard”) realizarán una nueva iniciativa de Encuentros por la Innovación, cuyos objetivos y

particularidades se establecen en las presentes Bases. Para estos efectos, Mastercard trabajará conjuntamente con Iswitch S.A. (“Klap”) y Promored S.A. para la ejecución de las actividades de la iniciativa.

Para todos los efectos de las presentes Bases, Mastercard conjuntamente con DTPM se definen como los “Organizadores”.

Sobre Mastercard y Mastercard Labs:

Mastercard es una empresa internacional con sede principal en Estados Unidos, que impulsa economías y empodera a las personas en más de 200 países y territorios alrededor del mundo. Junto a sus clientes, construye una economía sostenible para la prosperidad de los mismos. La compañía ofrece una amplia gama de opciones de pagos digitales, procurando transacciones seguras, sencillas, inteligentes y asequibles. Su tecnología, innovación, alianzas y redes se combinan para ofrecer un conjunto único de productos y servicios que ayudan a personas, empresas y gobiernos a alcanzar su máximo potencial.

Mastercard Labs es el centro de innovación de Mastercard, dedicado a la investigación y desarrollo global, buscando acelerar la innovación y llevar nuevas tecnologías al mercado. Se enfoca en el desarrollo de soluciones para comercio digital, inclusión financiera y mejora de la experiencia del cliente, trabajando con socios, emprendedores e instituciones públicas para escalar estas soluciones.

II. SOBRE EL CONCURSO DE INNOVACIÓN DTPM CON LA PARTICIPACION DE MASTERCARD

Con el acompañamiento de actores vinculados al transporte público, a la innovación y a la industria de medios de pago del sector público y privado de Chile, los Organizadores invitan a participar del presente concurso de Innovación (en adelante indistintamente como el “Concurso de Innovación” o el “Concurso”), donde los participantes, correspondientes a estudiantes de educación superior indicados en el punto III de estas Bases, tendrán el siguiente desafío:

“Diseñar un videojuego para que el transporte público en Santiago sea más entretenido, contribuyendo a que las personas usuarias usen el transporte de forma más respetuosa y consciente.”

Para participar del Concurso de Innovación, los estudiantes deberán formar un equipo (en adelante el o los “Equipos”). Los Equipos se conformarán por un mínimo de 4 hasta 6 estudiantes de educación superior, quienes desarrollarán su idea utilizando herramientas de innovación y elementos de metodologías ágiles.

La primera etapa corresponderá a la “Inscripción”, en la que cada equipo debe registrarse de acuerdo con lo establecido en el Anexo 1 de estas Bases.

La fecha para postular a la etapa de preselección será desde el 23 de octubre al 3 de noviembre hasta las 14:00 hrs del 2025. De los Equipos postulantes, se seleccionarán las 10 mejores propuestas, es decir 10 Equipos, en base a los criterios indicados en el Anexo 2 de estas Bases. Los Equipos seleccionados pasarán a la etapa final, correspondiente a un evento presencial que se llevará a cabo los días 7 y 8 de noviembre de 2025.

En la etapa final, durante el diseño del videojuego, cada equipo será apoyado por “mentores”, expertos de DTPM y Mastercard, quienes darán soporte en las distintas áreas necesarias durante el desarrollo. Asimismo, se proporcionarán charlas impartidas por expertos en transporte público e innovación. Esto entregará a los Equipos los antecedentes y diagnósticos que necesitan considerar para desarrollar sus ideas.

III. QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR

Podrán participar del registro de inscripción para la preselección y etapa final del Concurso de Innovación los estudiantes de pregrado de entidades de Educación Superior acreditadas por la Comisión Nacional de Acreditación de Chile, de carreras relacionadas con ingeniería, programación, diseño de videojuegos, u otra carrera afín. Los participantes pueden tener nacionalidad chilena o extranjera, que residan en Chile.

Además, cada Equipo debe contar con un/a académico/a como “patrocinador/a” y enviar la carta firmada del anexo 3 de estas mismas bases. El académico/a puede patrocinar a más de un Equipo.

Para cada estudiante, sólo se permite la participación en un sólo Equipo. No se permite la participación de estudiantes de magíster o doctorado, excepto aquellos de 4° o 5° año de pregrado que se encuentren en calidad de “continuidad” para la obtención de dicho grado. Sin perjuicio de lo anterior, si en cualquiera de las etapas del Concurso, la organización detecta que algún participante no cumple con este o cualquier otro requisito establecido en estas bases, el equipo será eliminado del Concurso.

Los estudiantes no pueden tener parentesco en línea directa de primer o segundo grado con:

- Funcionarios del Ministerio de Transportes y Telecomunicaciones de Chile
- Empleados y Colaboradores de Mastercard que participen del concurso
- Docentes o funcionarios de los centros de educación superior participantes

En cada Equipo, deberán desempeñarse a lo menos, los siguientes roles:

Rol	Competencias deseadas
Desarrollador	Integrante del Equipo con capacidades de desarrollar soluciones de software en las tecnologías descritas en la documentación con los términos de la actividad de innovación. También deben tener la capacidad comprender y manipular datos, realizar análisis complejos y generar perspectivas que pueden impulsar las decisiones para la definición de la solución a implementar, apoyándose en conocimientos técnicos en lenguajes de programación y bases de datos, visualización de información y análisis estadístico.
Diseñador	Integrante del Equipo con capacidades de diseñar la experiencia esperada para el usuario así como la interfaz que se desea que tenga el usuario (UX/UI). Debe poseer habilidades técnicas y blandas para crear interfaces digitales centradas en el usuario. Debe contar con empatía con los usuarios, el diseño de interacciones, la creación de prototipos, el diseño visual y la comunicación efectiva.
Dueño de Producto	Integrante del Equipo con capacidades para definir la visión y estrategia del producto/solución, priorizar tareas, gestionar el backlog, comunicar eficazmente con las partes interesadas, y adaptarse a los cambios del mercado. También debe tener habilidades para traducir los datos en información valiosa para la toma de decisiones

Marketing Digital	Integrante del Equipo encargado de diversas competencias, tanto técnicas como blandas. Estas incluyen habilidades en SEO, SEM, marketing de contenidos, redes sociales, email marketing, análisis de datos, gestión de campañas, y la capacidad de adaptación y creatividad. Además, es crucial poseer habilidades de comunicación, redacción, y un profundo conocimiento del consumidor y del mercado para poder desarrollar la estrategia de comunicación de la solución propuesta
-------------------	--

Si un Equipo no cuenta con todos los roles indicados en la tabla anterior, será eliminado durante la etapa de preselección.

Quienes participen, podrán fortalecer sus competencias y habilidades en lo siguiente:

- Fomentar la creación y desarrollo de capacidades en materias de transporte público e innovación.
- Desarrollar competencias como comunicación y colaboración, desarrollo de soluciones innovadoras y resolución de problemas.
- Conocer y entender sobre el transporte público y sus problemáticas.
- Conocer y aplicar las metodologías ágiles de innovación.
- Generar mejores soluciones a problemas relevantes de carácter social.
- Explorar su creatividad.
- Visibilización en la página web www.redmovilidadinnova.cl y en www.mastercard.cl/transporte
- Visibilización en la publicación Jóvenes Innovadores 2025

IV. PLAZOS Y ETAPAS

1. INSCRIPCIÓN: desde el 23 de octubre al 3 de noviembre de 2025

Para participar de la preselección del Concurso, cada Equipo debe completar el formulario de inscripción del Anexo 1 disponible en www.redmovilidadinnova.cl con antecedentes generales de la idea y los participantes. Además, **debe enviar la carta de el/la académico/a patrocinador al correo redmovilidad.innova@dtpm.gob.cl**. Sólo se considerarán los formularios enviados por el medio indicado y que se encuentren en su totalidad con la información requerida a la fecha de cierre de inscripciones el día **3 de noviembre de 2025 hasta las 14:00 horas de Chile.**

2. PRESELECCIÓN: 3 al 5 de noviembre de 2025.

Según los criterios establecidos en el Anexo 2 y conforme a los requisitos del punto 1 de la sección IV, un equipo de expertos del DTPM preseleccionará a los 10 Equipos que avanzarán a la etapa final, basándose en el puntaje obtenido (de 0 a 100%) en la evaluación realizada por dichos expertos. En caso de empate en los puntajes, se elegirá a los equipos en caso que hayan presentado el formulario en la fecha y hora más temprana. Los Equipos preseleccionados serán informados de su avance a la etapa final por correo electrónico el día 3 de noviembre de 2025. Los Equipos que sean notificados de su avance a la etapa final del Concurso, deberán además cumplir como condición previa a participar de la etapa Final, con los siguientes requisitos:

- Enviar un certificado de alumno regular por cada integrante del equipo, emitido al segundo semestre 2025.
- Cada integrante de cada equipo seleccionado deberá firmar la correspondiente cesión de propiedad intelectual en los términos que Mastercard solicitará.
- Autorizar a DTPM y Mastercard para difundir el nombre e imagen de los miembros de los Equipos en uno o más medios de comunicación, sin derecho a pago ni compensación de ninguna clase, suscribiendo el respectivo “Aviso de Privacidad” y “Formulario de consentimiento, exención y liberación para tomar fotos y video de los individuos”.

Todos estos documentos deberán ser entregados a los Organizadores firmados por cada uno de los miembros de los Equipos preseleccionados, según corresponda, antes del 4 de noviembre de 2025 a las 23:59 hrs de Chile. En caso un equipo preseleccionado no cumpla con estos requisitos, este Equipo no podrá participar de la final, y en cuyo caso los Organizadores estarán facultados para preseleccionar a otros equipos que no hayan sido notificados. Estos nuevos equipos preseleccionados serán notificados por correo y tendrán 24 horas desde la notificación de su preselección para cumplir con los requisitos indicados en este numeral.

El listado de Equipos seleccionados para la Final será publicado el día 5 de noviembre de 2025 en la página www.redmovilidadinnova.cl.

3. FINAL CONCURSO DE INNOVACIÓN: 7 y 8 de noviembre de 2025

Los 10 Equipos seleccionados en la etapa anterior, deberán asistir de manera presencial a las oficinas de Mastercard en Santiago, ubicadas en Asturias 350, piso 10, Las Condes, a pasos de Metro Escuela Militar, durante dos jornadas, que se distribuirán de la siguiente forma.

a. El primer día la jornada se realizará de 14:00 a 18:00 horas. En esta jornada de inicio se realizarán exposiciones de expertos en la materia, del sector público y privado, para apoyarlos a desarrollar su idea durante el resto de la jornada.

b. El segundo día la jornada se realizará de 09:30 a 18:00 horas. Entre las 09:00 y 15:30 horas, cada Equipo deberá trabajar en el desarrollo y presentación de sus ideas, debiendo enviar la presentación de su idea a través del formato requerido por los Organizadores, a un correo electrónico de Mastercard hasta las 15:30 hrs. El formato será enviado a los Equipos a través de correo electrónico previo al inicio de la Etapa Final. Los Equipos que no logren enviar la presentación a tiempo, deberán presentar la idea sin apoyo audiovisual. Entre las 15:30 y 17:00 horas, los equipos tendrán un máximo de 3 minutos para exponer ante el jurado su idea. El orden de presentación se determinará por sorteo y será informado por los Organizadores en forma previa al inicio de las exposiciones. Entre las 17:00 y las 17:30 horas, el jurado deliberará en atención a la pauta de evaluación para seleccionar al Equipo ganador, el que será anunciado a las 17:30 horas.

Los Organizadores se reservan la facultad de realizar ajustes a los horarios previamente establecidos.

V. EVALUACIÓN EN LA ETAPA FINAL

Las ideas/proyectos presentados por cada Equipo serán evaluadas por un jurado integrado por expertos. El Jurado estará compuesto por:

- 2 miembros designados por el Ministerio de Transportes y Telecomunicaciones y DTPM.
- 2 miembros designados por Mastercard
- 1 miembro designado por Klap

Se evaluará el proyecto final entregado por cada Equipo mediante la presentación “Pitch” de tres minutos que cada equipo realizará de su proyecto (indicado en el punto IV.3 de estas Bases), según los siguientes criterios:

Ámbito	Descripción	Peso	Escala de evaluación Likert				
			1	2	3	4	5
Problemas, brecha o necesidad	Esta sección evalúa cómo el proyecto identifica y aborda un problema real, una brecha o una necesidad significativa. Se busca comprender la claridad y la relevancia de esta identificación para el público objetivo.	25%	La identificación del problema es poco clara o irrelevante.	La identificación del problema es débil y podría mejorarse.	La identificación del problema es adecuada, pero podría ser más convincente.	La identificación del problema es clara y relevante.	La identificación del problema es excepcionalmente clara y altamente relevante.
Factibilidad de la idea	Criterios técnicos para el desarrollo del juego 1. Digital: el juego debe estar diseñado para dispositivos móviles, especialmente smartphones de gama media y alta. 2. Formato: el juego debe ser en 2D (dos dimensiones). Se recomienda el uso de lenguajes de programación como JavaScript y frameworks como React Native. 3. Experiencia de usuario (UX/UI): debe estar adaptada al contexto del transporte público, priorizando la usabilidad y accesibilidad. 4. Distribución: el juego debe ser distribuible vía web, por lo que debe estar preparado para alojamiento en servidores (web hosting)	25%	La idea incluye de forma exitosa al menos 1 criterio del detalle	si la idea incluye de forma exitosa al menos 2 criterios del detalle	La idea incluye de forma exitosa al menos 3 criterios del detalle	La idea incluye de forma exitosa al menos 4 criterios del detalle	La idea incluye de forma exitosa los 5 criterios del detalle
Beneficios para el usuario	Se analiza cómo la solución beneficia a los usuarios potenciales. ¿Los beneficios son claramente comunicados y están alineados con las necesidades y deseos de la ciudadanía? ¿Se ha	25%	No se detectan beneficios para los usuarios	Los beneficios para los usuarios no se comunican claramente o no son relevantes.	Los beneficios para los usuarios se comunican de manera adecuada, pero podrían	Los beneficios para los usuarios se comunican claramente y son atractivos.	Los beneficios para los usuarios se comunican de manera excepcional y son altamente atractivos.

	considerado la experiencia del usuario?				ser más atractivos.		
Replicabilidad	La iniciativa se presenta de manera tal que deja en evidencia la posibilidad de ser replicada o escalada de manera efectiva. ¿Existen planes o estrategias que dieron cuenta de cómo se expandió el proyecto en el pasado? ¿Se ha considerado la sostenibilidad a largo plazo?	15%	No se mencionan planes ni estrategias para replicar o expandir el proyecto en el futuro, y no se considera la sostenibilidad a largo plazo.	Se mencionan planes o estrategias para replicar o expandir el proyecto en el futuro, pero son vagos o poco realistas, y la sostenibilidad a largo plazo no se aborda adecuadamente.	Se mencionan planes o estrategias para replicar o expandir el proyecto en el futuro, pero podrían ser más específicos o realistas. La sostenibilidad a largo plazo se considera de manera limitada.	Se presentan planes y estrategias claros y realistas para replicar o expandir el proyecto en el futuro. La sostenibilidad a largo plazo se aborda de manera adecuada.	Se presentan planes excepcionales y altamente realistas para replicar o expandir el proyecto en el futuro. Se considera cuidadosamente la sostenibilidad a largo plazo, demostrando una visión sólida y estratégica.
Lenguaje / Comunicación	Se enfoca en la comunicación verbal y visual durante la presentación. Se busca evaluar la claridad de la exposición, la estructura de la presentación, la habilidad del presentador para transmitir ideas de manera efectiva y la calidad de las ayudas visuales (si las hubiera). También se considera la capacidad de respuesta a preguntas y la capacidad de mantener la atención del público.	10%	La presentación es confusa, desorganizada y difícil de seguir.	La presentación tiene problemas de claridad y estructura.	La presentación es clara, pero podría mejorarse en términos de estructura y atención al público.	La presentación es clara, estructurada y mantiene la atención del público.	La presentación es excepcionalmente clara, estructurada y altamente efectiva en la comunicación.
		100%					

La evaluación se realizará utilizando una escala del 1 al 5, donde 1 representa la calificación más baja y 5 la más alta.

La calificación final del jurado será el promedio de los cinco ítems evaluados, según la tabla de criterios presentada.

VI. PREMIO

Una vez que el jurado seleccione al equipo ganador, Mastercard otorgará un premio de seis mil dólares estadounidenses (USD \$6,000) a dicho equipo. El monto se dividirá en partes iguales entre los integrantes, y cada persona recibirá una tarjeta de prepago Mastercard (El retiro de dinero en efectivo en cajero automático estará deshabilitado) por el equivalente en pesos chilenos a mil dólares estadounidenses (USD \$1,000) según la fecha de entrega. En caso de que el equipo cuente

con 4 o 5 integrantes, el premio total de USD \$6,000 se repartirá en partes iguales entre cada uno de los integrantes del equipo.

Cabe mencionar que la entrega del premio es de exclusiva responsabilidad de Mastercard, por lo cual, no se comprometen recursos fiscales en la realización del presente concurso.

VII. PROPIEDAD INTELECTUAL DE LAS IDEAS

Sin perjuicio de lo dispuesto en otras secciones de las Bases del Concurso de Innovación, todos los materiales y documentos preexistentes facilitados por Mastercard o por los Equipos participantes a DTPM conforme a las presentes Bases del Concurso, incluyendo, pero no limitándose a materiales de capacitación, manuales, estudios, fotografías, negativos u otros documentos ("Materiales de Mastercard"), serán propiedad exclusiva de Mastercard. Asimismo, la propiedad intelectual de las ideas presentadas por los Equipos seleccionados para la etapa final del Concurso de Innovación pertenecerá a Mastercard.

VII. INFORMACIÓN Y CONFIDENCIALIDAD

Los Organizadores del Concurso podrán usar la documentación presentada para la postulación, los videos y las fotografías tomadas durante el desarrollo del concurso, en los eventos de premiación y actividades de cierre, para fines comunicacionales, tanto para la producción del evento de premiación, como para cualquier acto tendiente al fomento de la cultura digital del país, autorizando expresamente desde ya su utilización para estos efectos. Esta autorización se otorga en forma indefinida por el solo hecho de efectuar la postulación y no da derecho a pago adicional alguno.

Los Organizadores se reservan el derecho a descalificar y/o eliminar del concurso a cualquier Equipo que participe de manera irregular o ilícita (suplantación de identidad, falsificación de documentos, entre otros) o que utilice herramientas informáticas que alteren el normal uso de la inscripción online. Asimismo, los Organizadores se reservan la facultad de descalificar y/o eliminar cualquier Equipo que se detecte utilizando plagios, copias o cualquier otra apropiación indebida de trabajos ajenos. En ese sentido, todas las ideas y prototipos que se expongan son responsabilidad de cada participante y Equipo respectivo.

Los Organizadores resolverán sobre situaciones no previstas en las presentes bases, pudiendo arbitrar las medidas que sean necesarias según sea la naturaleza y/o materia del conflicto.

VIII. PRIVACIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS.

Al participar en Concurso los miembros de los Equipos autorizan al DTPM y Mastercard para tratar su información personal conforme a su aviso de privacidad. La información recopilada será tratada de manera confidencial con estrictas medidas de seguridad y siempre que sea posible, se procurará anonimizar o disociar los Datos Personales. Con excepción de los casos expresamente señalados, los datos recabados no serán puestos en conocimiento del público.

El DTPM y Mastercard serán los responsables del tratamiento de los datos personales (entendidos como cualquier información relativa a una persona física identificada o identificable) para todos los efectos relacionados a sus responsabilidades en relación del Concurso y para llevar a cabo las actividades descritas en estos “Términos y Condiciones” o “Bases del Concurso” indistintamente.

Mastercard y sus proveedores a cargo de la organización de la etapa final, que se individualizarán en el Anexo 4 de estas Bases, también realizarán el tratamiento de los datos personales con el fin de gestionar la entrega del premio y las actividades relacionadas con el Concurso.

El tratamiento de sus datos personales se llevará a cabo para las siguientes finalidades:

A) se podrán tomar fotografías y videos con fines promocionales para ser distribuidos en los canales y medios designados por DTPM y Mastercard para tal efecto.

B) Será requerido firmar un consentimiento de uso de imagen y aceptación del aviso de privacidad como condición para participar en actividades promocionales o eventos relacionados con el Concurso.

C) Dar a conocer a los participantes del Concurso al público en General.

Conservación de Datos

Mastercard y sus proveedores a cargo de la organización de la etapa final, que se individualizarán en el Anexo 4 de estas Bases, conservarán los Datos Personales por 1 (un) año, a partir de la fecha de su recolección. Puede consultar el [Aviso de Privacidad](#) completo, definiciones y derechos que le asisten en: <https://www.mastercard.com.cl/es-cl.html>

IX. PUBLICIDAD, CONOCIMIENTO Y MODIFICACIONES A LAS BASES.

La presentes Bases del Concurso estarán a disposición para conocimiento de los participantes y del público en general, íntegramente publicadas en el sitio institucional www.redmovilidadinnova.cl

Dado lo anterior, los Equipos participantes quedan debidamente posibilitado y habilitado para conocer y comprender completamente la totalidad de la presente Base de Concurso y todas y cada una de las normas, reglas, términos y condiciones relativas a su participación en el Concurso. El incumplimiento de cualquiera de los términos y condiciones de esta Base provocará la terminación automática de la participación del Equipo en el Concurso.

Las presentes Bases del Concurso se interpretarán en sentido restringido, otorgando a los participantes y sus Equipos sólo los beneficios que expresamente se señalan en ellas, y en ningún caso beneficios que puedan deducirse o entenderse implícitamente y que no estén expresamente señalados.

Los Organizadores estarán facultados y se reservan el derecho por razones operativas u objetivas y no discriminatorias de modificar total o parcialmente las presentes bases, informando tal circunstancia con la mayor antelación posible. De igual modo, se reservan el derecho de suspender o terminar el presente Concurso e iniciar las acciones legales que procedan, en caso de detectar irregularidades, conductas asociadas a eventuales fraudes, mal uso u otras acciones de similar naturaleza, durante el desarrollo de la misma.

Los Organizadores no se responsabilizan por cualquier reclamos, daños o perjuicios, directos o indirectos, que sean o hayan sido sufrido por los Equipos, sus participantes o terceros ajenos al Concurso, que pudiera derivarse las actividades, resultados y entregables vinculados con el Concurso de Innovación.

X. RESOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS.

Cualquier dificultad o controversia que se produzca respecto de la aplicación, interpretación, duración, validez o ejecución de este instrumento o cualquier otro motivo relacionado a estas Bases será sometida al conocimiento de los Tribunales de la República del Chile. Para todos los efectos legales, los participantes fijan su domicilio en la ciudad de Santiago.

ANEXO 1: FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

- Nombre del equipo
- Nombre de la institución de Educación Superior a la que representa:
- Dirección, sede:
- Nombre del Académico/a patrocinador/a del equipo:
- Correo del académico Académico/a patrocinador/a del equipo:
- Representante del equipo (nombre-rut-carrera de pregrado)
- Correo electrónico:
- Datos integrante 2 del equipo (nombre-rut-carrera de pregrado, rol en el equipo):
- Datos integrante 3 del equipo 2 (nombre-rut-carrera de pregrado, rol en el equipo):
- Datos integrante 4 del equipo 2 (nombre-rut-carrera de pregrado, rol en el equipo):
- Datos integrante 5 del equipo 2 (nombre-rut-carrera de pregrado, rol en el equipo)
- Datos integrante 6 del equipo 2 (nombre-rut-carrera de pregrado, rol en el equipo)
- Alimentación: Indicar cantidad de menús omnívoros, vegetarianos, vegano o celíaco
- En 200 palabras describa la propuesta de valor de su idea y cómo se relaciona con el desafío planteado:
- En 200 palabras describa qué tecnología e innovaciones utilizará para llevar a cabo la idea:
- En 200 palabras describa por qué es importante fomentar la convivencia y la innovación en el transporte público de Santiago:
- En 200 palabras describa la motivación de su equipo en participar del concurso de innovación:
- Confirma envío de la carta de patrocinio académico a redmovilidad.innova@dtpm.gob.cl:

SI/NO

ANEXO 2

CRITERIOS DE LA PRESELECCIÓN

Aspectos a considerar para la preselección:

Criterio	Detalle	Evaluación	Peso
1. Propuesta de valor y posible solución	Grado de alineación de la propuesta del equipo en relación con el llamado del concurso y desafío a solucionar en base a lo respondido en formulario de inscripción	0-100%	40%
2. Tecnología a utilizar	Grado de alineación de la propuesta del equipo en relación con criterios técnicos y tecnología para el desarrollo del juego en base a lo respondido en formulario de inscripción	0-100%	30%
3. Fomento de la convivencia e innovación	Grado de alineación de la propuesta del equipo en relación con criterios de mejora de convivencia en transporte público e innovación presentada en base a lo respondido en formulario de inscripción	0-100%	10%

4. Motivación del equipo	Grado de motivación del equipo en base a lo presentado en formulario de inscripción	0-100%	20%
			100%

ANEXO 3

CARTA DE PATROCINIO ACADÉMICO(A)

- Yo, _____ (nombre del académico/a), de _____ (nombre de institución de educación superior), por medio de la presente manifiesto mi conocimiento y respaldo a la inscripción del equipo _____ (nombre del equipo) al concurso “Jóvenes Innovadores: Participa, Programa y Gana” del Directorio de Transporte Público Metropolitano.
- Como académico patrocinador, certifico que todos los estudiantes del equipo son estudiantes de pregrado.
- Extiendo esta carta como respaldo a su postulación al concurso organizado por el DTPM.

Firma Académico(a)

Santiago, ____ de _____ del 2025

ANEXO 4

INDIVIDUALIZACIÓN DE PROVEEDORES DE MASTERCARD PARA LA ETAPA FINAL

NOMBRE LEGAL EMPRESA	DIRECCIÓN	Rol Único Tributario
<i>PROMORED S.A.</i>	Avenida Américo Vespucio Norte 1090, Vitacura, Santiago	96.983.860-5