



BASES CONCURSO PROTOTYPES 2026

23 julio 2026

1 PRESENTACIÓN

1.1. CONTEXTO Y OBJETIVOS

Prototypes es un concurso de apoyo al emprendimiento y la innovación que valora el impacto social, la mejora de la calidad de vida y el aumento de la productividad. Está orientado a equipos liderados por integrantes de la comunidad de la Universidad Adolfo Ibáñez (UAI) y es organizado por la Dirección de Innovación y Transferencia Institucional (DIT), en conjunto con la Facultad de Ingeniería y Ciencias.

El concurso convoca a estudiantes de pregrado y postgrado, académicos, investigadores, administrativos y alumni de todas las escuelas y facultades de los campus de Viña del Mar y Peñalolén - Escuela de Negocios, Facultad de Artes Liberales, Facultad de Derecho, Facultad de Ingeniería y Ciencias, Escuela de Gobierno, Escuela de Psicología, Escuela de Comunicaciones y Periodismo, y Escuela de Diseño— a participar con ideas que surjan desde sus disciplinas, promoviendo la colaboración interdisciplinaria.

Su objetivo es fortalecer la mentalidad emprendedora y apoyar el desarrollo de proyectos escalables y con potencial de impacto en el mercado, la calidad de vida, la productividad y el desarrollo sostenible en Chile y el mundo. Asimismo, busca identificar nuevos talentos y promover equipos multi-disciplinarios con capacidades complementarias para desarrollar productos o servicios de impacto.

1.2. ÁREAS DE INTERÉS

Podrán participar proyectos de cualquier área del conocimiento, con o sin base tecnológica, incluyendo energía, medio ambiente y sostenibilidad, biotecnología, construcción, ciudades inteligentes, minería, comunicaciones, derecho, diseño, arquitectura, salud y educación, entre otras.

Se promoverá la vinculación de los proyectos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de las Naciones Unidas. La organización podrá excluir iniciativas que fomenten la violencia de género, la pornografía, el uso de armas de fuego, el narcotráfico u otras actividades penadas por ley, contrarias a la ética o a los principios que inspiran a la UAI.

1.3. CATEGORÍAS DEL CONCURSO

Prototypes 2026 contará con dos categorías, definidas según la etapa de avance y el objetivo de trabajo durante el concurso:

Categoría	Requisito de entrada	Objetivo durante el concurso
Early Stage	Ideas o proyectos sin validación comercial, desde conceptos iniciales hasta prototipos en distintas etapas de desarrollo.	Validar la propuesta de valor y los supuestos clave con usuarios, avanzando hacia las primeras evidencias de mercado.
Advanced Stage	Proyectos con validación comercial y primeras ventas realizadas dentro de los últimos cinco años, independiente del monto de facturación.	Incrementar y potenciar las ventas mediante ciclos breves de experimentación, mentorías e indicadores definidos.

Cada equipo deberá postular a una categoría. El equipo organizador podrá modificar la categoría asignada cuando corresponda, informándolo oportunamente a los postulantes.

Durante el período de postulación se habilitará un proceso formal de consultas y apoyo. Las preguntas deberán enviarse con al menos 48 horas de anticipación al cierre de la etapa correspondiente, exclusivamente al correo prototypes@uai.cl.

2 REQUISITOS PARA PARTICIPAR

Los equipos deberán estar conformados por dos o más personas. Al menos una de ellas deberá pertenecer a la comunidad UAI y acreditarlo mediante un certificado o documento equivalente. Se consideran integrantes de la comunidad UAI los estudiantes de pregrado o posgrado, alumni, administrativos, investigadores y docentes. En el formulario de postulación se deberá indicar el segmento UAI al que pertenece cada integrante y su rol dentro del equipo.

Podrán volver a postular proyectos o estudiantes que hayan participado en versiones anteriores, siempre que no hayan sido premiados. Cada integrante podrá participar únicamente en un proyecto; si se detecta su participación en más de uno, deberá optar por el equipo con el cual continuará. Asimismo, la información entregada deberá ser verídica y la organización podrá excluir a los equipos que presenten irregularidades.

Se recomienda conformar equipos con roles complementarios bajo el modelo Hipster, Hacker y Hustler. La postulación implica el conocimiento y aceptación íntegra de estas



UNIVERSIDAD ADOLFO IBÁÑEZ

BASES CONCURSO PROTOTYPES 2026

bases.

publicadas en <https://ingenieria.uai.cl/prototypes/>.

Para postular al concurso, deberá completarse el formulario correspondiente por cada equipo, mencionando el nombre del equipo, a todos sus integrantes y a la categoría en la que competirán (véase apartado 1.4).

Cada miembro de un equipo que postule podrá participar únicamente en un proyecto. En el caso de que se identifique que pertenece a más de uno, deberá decidir el equipo con el cual continuará su participación.

La información provista por los participantes debe ser verídica, en caso de irregularidades la organización se reserva el derecho de excluir al equipo involucrado.

Recomendamos la conformación de equipos bajo el modelo de roles complementarios Hipster, Hacker y Hustler (más información en el [enlace](#))

Todos los/as participantes en el presente concurso declaran conocer y aceptar en su totalidad las presentes bases.

Las presentes bases serán publicadas en la página web <https://ingenieria.uai.cl/prototypes/>.

La UAI podrá modificar, a su solo arbitrio, las bases, etapas o fechas, informándolo oportunamente mediante el correo registrado, el sitio web y/o Instagram.

La organización podrá, además y sin expresión de causa, dejar sin efecto la presente convocatoria, declarar desierta una categoría si no se alcanza un mínimo de 10 postulaciones en Early Stage y 5 postulaciones en Advanced Stage por sede. Cualquier otra controversia que se genere respecto de las presentes bases del concurso será resuelta por los Tribunales ordinarios de justicia de Santiago de Chile, para ante quienes los participantes y los organizadores aceptan someterse a su competencia.

3. ESTRUCTURA GENERAL DEL CONCURSO

El concurso se desarrollará mediante dos rutas diferenciadas:

- **Early Stage:** orientada a generar primeras validaciones con usuarios y contrastar los supuestos clave que puedan poner en jaque el proyecto. Incluye formación autónoma, Bootcamp, mentoría de prototipado y participación en la feria del Open Startup Fest.
- **Advanced Stage:** orientada a mejorar la propuesta de valor y potenciar las ventas mediante sprints o ciclos breves de experimentación, mentorías y revisión de resultados.

Plazos, entregables y criterios de continuidad se detallan por ruta a continuación.

4 ETAPAS DEL CONCURSO RUTA EARLY STAGE

4.1 Etapa 1: Inscripción y selección general

Cada equipo deberá completar una única inscripción mediante el formulario oficial, incluyendo información del proyecto o idea y los datos de todos sus integrantes, toda la información debe ser verídica y completa.

Los integrantes podrán modificarse hasta un día antes del inicio del Bootcamp, manteniendo un mínimo de dos personas. Toda modificación deberá comunicarse a prototypes@uai.cl y notificar a este mismo correo cualquier cambio en el equipo. Solo las personas registradas serán consideradas participantes del concurso.

La postulación deberá incluir un video de 3 minutos, enfocado en el contenido más que la forma y que contenga los siguientes aspectos:

- El problema u oportunidad.
- La propuesta de solución.
- Las razones por las que el equipo cuenta con las capacidades para abordarlo.

Las postulaciones estarán abiertas hasta el 1 de agosto de 2026 a las 23:59 horas, salvo ampliación informada por los canales oficiales.

Una comisión de la UAI evaluará los videos mediante la rúbrica correspondiente y seleccionará los 20 proyectos que continuarán. Los equipos seleccionados participarán en una actividad online de KickOff para revisar plazos, objetivos, entregables, plataformas y criterios de evaluación.

4.2 Etapa 2: Fase de preparación

Los 20 equipos seleccionados deberán revisar y completar los contenidos disponibles en la plataforma WebC (<https://webc.uai.cl>), orientados a estructurar y fortalecer aspectos como el modelo de negocios y el análisis de competidores.

Cada equipo recibirá una única llave de acceso y deberá trabajar entre el 17 de agosto y

el 11 de septiembre de 2026. Para avanzar, deberá completar al menos el 50% de los entregables obligatorios. Se exceptúa de este requisito a quienes hayan participado en el programa Laboratorio de Innovación.

Los contenidos serán abordados de manera autónoma e incluirán plantillas, videos y material complementario. Las instrucciones y avances esperados serán informados por correo.

4.3 Etapa 3: Selección semifinalistas

Los equipos que cumplan los entregables deberán enviar un nuevo video de máximo 3 minutos mediante el formulario habilitado. El plazo vencerá el 20 de septiembre de 2026 a las 23:59 horas.

El video deberá incorporar los aprendizajes de la fase de preparación y enfatizar la solución, la propuesta de valor, el modelo de negocios, sus características y funcionamiento.

El enlace podrá corresponder a YouTube, Vimeo o una nube personal y deberá configurarse como no listado, oculto o privado. Cada equipo será responsable de comprobar su funcionamiento antes de enviarlo.

La comisión seleccionará 12 proyectos para continuar, aplicando los criterios señalados en la sección a partir de los criterios de la rúbrica disponibles en el apartado 7.1 de las presentes bases.

4.4 Etapa 4: Bootcamp

Los 12 proyectos seleccionados participarán en una jornada presencial orientada a fortalecer la validación, el prototipo, la propuesta de valor y el pitch. El Bootcamp se realizará el 26 de septiembre en Viña del Mar y el 3 de octubre en Peñalolén, en dependencias UAI que serán informadas oportunamente.

La jornada incluirá:

1. Redacción y validación de hipótesis (10:00 a 11:30 horas): workshop basado en Lean Startup para formular hipótesis, realizar entrevistas y contrastar supuestos con clientes o usuarios.
2. IA para la ejecución de experimentos (11:40 a 16:00 horas): revisión y aplicación de herramientas digitales para desarrollar o mejorar prototipos y experimentos.
3. Preparando tu pitch (16:20 a 17:30 horas): Trabajo sobre la claridad, atractivo y estructura de la presentación del proyecto.

La jornada considerará pausas y brunch. Además, cada equipo recibirá una mentoría con un experto en diseño y prototipado durante la semana posterior al Bootcamp, para revisar hallazgos, evidencias, ajustes del prototipo físico o mockup y preparación del stand del Open Startup Fest.

4.5 Etapa 5: Final Open Startup Fest

Los 12 equipos participarán con un stand en la feria del Open Startup Fest (OSF), donde presentarán sus principales hallazgos, prototipos y propuesta de valor.

Dos proyectos Early Stage pasarán a la ronda final: uno será seleccionado por el jurado conforme a la rúbrica y otro mediante votación de la audiencia, cuyo mecanismo será informado previamente.

Ambos competirán en una presentación estilo “Shark Tank” junto con cuatro proyectos Advanced Stage. La final se realizará presencialmente el 15 de octubre de 2026 en el sector de las canchas del Campus Peñalolén.

El equipo que no se presente con todos sus integrantes quedará descalificado, salvo motivos justificados, acreditados con anterioridad y aceptados por la UAI. Podrán asistir integrantes de la comunidad UAI, familiares y equipos que no continúen en competencia.

4.6 TABLA RESUMEN ETAPAS

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

Etapas	Inicio	Término
Inscripciones	1 de julio	1 de agosto
Fase de preparación	17 de agosto	11 de septiembre
Entrega de video solución	18 de septiembre	20 de septiembre
Bootcamp Viña del Mar	26 de septiembre	26 de septiembre
Bootcamp Peñalolén	3 de octubre	3 de octubre
Final: Open Startup Fest	15 de octubre	15 de octubre

Tabla 1 - Fechas inicio y término etapas ruta early stage

Las fechas podrán modificarse y serán informadas oportunamente mediante los canales oficiales.

5 ETAPAS RUTA ADVANCED STAGE

5.1 Etapa 1: Inscripción y selección inicial

Los equipos que superen el análisis de admisibilidad serán evaluados a partir de la información y el video de postulación. Se seleccionarán hasta 10 proyectos Advanced Stage: 5 de Viña del Mar y 5 de Peñalolén.

5.2 Etapa 2: Sprint 1 – Herramientas y hallazgos

Cada equipo recibirá apoyo de un mentor general y un mentor específico, quienes participarán conjuntamente en una sesión inicial de 55 minutos.

El mentor apoyará la identificación de los principales desafíos y la definición de un plan de acción. Además de apoyarlos para establecer metas, aclarar quiénes son los clientes, cómo se está llegando a ellos y establecer acciones permitirían captar nuevos clientes.

El trabajo de esta sesión se enfocará en el encaje de producto y usuario mediante la ejecución de experimentos y revisión de resultados. Las mentorías se desarrollarán durante cuatro semanas y concluirán con un plan de trabajo acordado.

5.3 Etapa 3: Bootcamp

Los equipos participarán de una instancia presencial orientada a fortalecer la validación, el prototipo, la propuesta de valor y el pitch. El Bootcamp se realizará el 26 de septiembre en Viña del Mar y el 3 de octubre en Peñalolén, en dependencias UAI que serán informadas oportunamente.

La jornada incluirá:

1. Redacción y validación de hipótesis (10:00 a 11:30 horas): workshop basado en Lean Startup para formular hipótesis, realizar entrevistas y contrastar supuestos con clientes o usuarios.
2. IA para la ejecución de experimentos (11:40 a 16:00 horas): revisión y aplicación de herramientas digitales para desarrollar o mejorar prototipos y experimentos.
3. Preparando tu pitch (16:20 a 17:30 horas): Trabajo sobre la claridad, atractivo y estructura de la presentación del proyecto.

La jornada considerará pausas y brunch. Además, cada equipo recibirá una mentoría con un experto en diseño y prototipado durante la semana posterior al Bootcamp, para revisar hallazgos, evidencias, ajustes del prototipo físico o mockup y preparación del stand del Open Startup Fest.

5.4 Etapa 4: Sprint 2 - Resultados

Esta etapa corresponde al cierre con los mentores. Cada equipo deberá revisar los resultados de sus experimentos, el cumplimiento del plan de trabajo y los ajustes necesarios para la final.

Se agendará una sesión con los mentores de la etapa inicial. A partir de los resultados y entregables, se seleccionarán **cuatro proyectos** Advanced Stage para presentar en la final del Open Startup Fest, conforme a los criterios establecidos en el apartado 7.2 Criterios Advanced Stage.

5.5 Etapa 5: Final

La final estará compuesta por seis proyectos: cuatro Advanced Stage y dos Early Stage seleccionados durante la feria del Open Startup Fest.

Los equipos presentarán un pitch y defenderán sus proyectos ante el jurado en una instancia estilo “Shark Tank”, donde se determinarán el primer y segundo lugar.

La final se realizará presencialmente el 15 de octubre de 2026 en el sector de las canchas del Campus Peñalolén. El equipo que no se presente con todos sus integrantes quedará descalificado. Podrán asistir integrantes de la comunidad UAI, familiares y participantes que no continúen en competencia.

5.6 Etapa 5: Final

Etapas	Inicio	Término
Inscripciones	1 de julio	1 de agosto
Sprint 1	1 de septiembre	25 de septiembre
Bootcamp Viña del Mar	26 de septiembre	26 de septiembre
Bootcamp Peñalolén	3 de octubre	3 de octubre
Sprint 2	5 de octubre	9 de octubre
Final: Open Startup Fest	15 de octubre	15 de octubre

Tabla 2 - Fechas inicio y término ruta Advanced Stage

Las fechas podrán modificarse y serán informadas oportunamente mediante los canales oficiales.

6 PREMIOS

Los premios consistirán en aportes económicos destinados al desarrollo y aceleración de los proyectos. En la final del Open Startup Fest competirán dos proyectos Early Stage y cuatro proyectos Advanced Stage.

Reconocimiento	Aporte
Primer lugar	\$5.000.000
Segundo lugar	\$2.500.000
Proyecto Early Stage seleccionado por el jurado para el “Shark Tank”	\$1.000.000
Mejor stand Early Stage, por puesta en escena y prototipo	\$500.000

Cada aporte estará sujeto a la aprobación previa de un objetivo y un plan que detalle plazos, ítems por adquirir o contratar, montos y cantidades, conforme a los estándares y procedimientos de la UAI.

Los equipos ganadores no podrán exigir el premio en dinero de libre disposición ni en especies distintas de las autorizadas. Los aportes podrán solicitarse a partir de enero de 2027 y tendrán carácter único e intransferible respecto de los equipos ganadores.

Los premios podrán modificarse por factores financieros, normativos o por políticas internas de la UAI. La organización podrá otorgar menciones u otros reconocimientos a uno o más finalistas.

Antes de recibir el premio, todos los integrantes del equipo ganador deberán suscribir un convenio o declaración de aporte con la UAI, en el cual se establecerán la forma de entrega, los plazos, la rendición de cuentas, los hitos, las responsabilidades y los efectos de eventuales incumplimientos.

7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de los proyectos se realizará aplicando los siguientes criterios y ponderaciones, con notas de 1 a 7, siendo 1 el mínimo y 7 el máximo.

7.1 Categoría Early Stage

Criterio	Descripción	Ponderación
Problema y oportunidad	Necesidad real u oportunidad de mercado, potencial de impacto, claridad y cuantificación del mercado objetivo.	25%
Solución	Novedad, valor agregado, viabilidad y claridad del enfoque para resolver el problema u oportunidad.	25%
Prototipo	Existencia y nivel de fidelidad de un prototipo o maqueta física o digital, en relación con la etapa del proyecto, y claridad del roadmap.	20%
Modelo de negocios	Estrategia inicial para capturar valor y viabilidad del proyecto a largo plazo.	15%
Equipo	Capacidad de ejecución, habilidades técnicas, creativas y de gestión, interdisciplina, motivación y compromiso.	15%

7.2 Categoría Advanced Stage

Criterio	Descripción	Ponderación
Problema y oportunidad	Necesidad real u oportunidad de mercado, impacto, definición y cuantificación del mercado objetivo.	20%
Solución	Grado de novedad, valor agregado, desafíos por resolver (tecnológicos, sociales, de diseño, etc.) y madurez del enfoque del proyecto.	20%
Validación y resultados	Pruebas de concepto, validaciones o evidencias que respalden la viabilidad mediante prototipos, pruebas de usuario o ventas.	20%
MVP	Capacidad del MVP para resolver el problema y validar su impacto con usuarios reales.	15%
Modelo de negocios	Estrategia para capturar valor, sostenibilidad y evidencias de tracción comercial o validación de mercado. (ventas, asociaciones, etc.	15%
Equipo	Capacidad para llevar el proyecto al éxito, considerando interdisciplina, experiencia, habilidades, creatividad, liderazgo y compromiso.	10%

8 PROPIEDAD INTELECTUAL, CONFIDENCIALIDAD Y CONSIDERACIONES FINALES

La Propiedad Intelectual de los proyectos que han sido desarrollados bajo el contexto universitario, en particular aquellos proyectos presentados y que deriven directamente de líneas de investigación de académicos de la Universidad, se registrarán por lo dispuesto en el **Reglamento de Propiedad Intelectual de la Universidad Adolfo Ibáñez** que se entiende formar parte integrante de las presentes Bases.

Todos los y las participantes en el concurso, incluido aquellos/as que no pertenecen a la UAI, aceptan someterse a dicho reglamento en todas sus partes. Lo anterior implica que los proyectos serán de propiedad de la Universidad en aquellos casos donde se involucre investigación conjunta con académicos/as de la Universidad, o bien, donde la Universidad haya entregado recursos para su desarrollo, sin considerar aquellos recursos otorgados mediante los premios de este concurso. En los demás casos pertenecerán a quienes lo desarrollan y la Universidad no tiene propiedad sobre estos. Sin perjuicio de lo anterior, al aceptar estas bases y ser beneficiarios del concurso aceptan entregar una licencia gratuita, sin facultades de modificación ni explotación, irrevocable, en el territorio de Chile, con fines de investigación en favor de la Universidad Adolfo Ibáñez quien deberá cumplir principios de confidencialidad.

La organización del concurso sugiere revisar y aclarar de forma previa este documento antes de postular a **Prototypes**.

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

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

Respecto del desarrollo del concurso, será aplicable lo establecido en el Código de Honor de la Universidad.

La Universidad podrá en cualquier momento reemplazar sin expresión de causa a los Mentores, Jurados, lugar de realización de los eventos, docentes que impartirán charlas, clases, capacitaciones, etc. con la sola obligación de informarlo a través de Instagram y página web.

Por el sólo hecho de participar en el concurso cada integrante de los equipos postulantes autoriza desde ya a la UAI para utilizar su imagen en distintas instancias que digan relación con el concurso, sus resultados, etc. respetando siempre la normativa sobre protección de datos vigente.

9 ANEXOS

9.1 Anexo 1: Hoja de ruta del concurso

Ruta Early Stage: Validar con usuarios reales



Postulación video 3 min max.

Descripción del problema, relevancia, propuesta de solución y porque el equipo es el indicado para resolverlo

Actividad de Kickoff
Lunes 1 septiembre online (Plazos, expectativas, rúbrica, próximos pasos).

WebC
Toolkit Emprendimiento
Curso Salto de Valor
Curso online de herramientas de emprendimiento.

El participante debe completar al **menos el 50%** de los entregables solicitados.

Video 3 minutos máx
Enfocado en la solución, sus características y funcionamiento.

Herramientas:
Modelo de negocios
Propuesta de valor

Presencial Viña y Santiago
Redacción y validación de hipótesis.
Italo Céspedes(1:10hr)

IA para la ejecución de experimentos (Pt. 1/2)
.Claudio Pavez (1:10hr)

IA para la ejecución de experimentos (Pt. 2/2)
.Claudio Pavez (2:30hr)

Preparando tu pitch (1:10hrs)

Mentoría 1:1
Instructivo preparación stand

Demo Day con 12 stands
+1 Jurado externo
+ 1 Voto publico

2 Presentaciones pitch con jurado.
Anuncio ganadores

Ruta Advanced Stage Reformular la propuesta de valor para aumentar ventas



Postulación con video 3 min max.
Formulario ¿Cuáles son los desafíos que enfrentas actualmente?

Ciclo construye mide aprende
Mentoría 1:1
Product/User Fit

Presencial Viña y Santiago
Redacción y validación de hipótesis.
Italo Céspedes(1:10hr)
IA para la ejecución de experimentos (Pt. 1/2)
.Claudio Pavez (1:10hr)
IA para la ejecución de experimentos (Pt. 2/2)
.Claudio Pavez (2:30hr)
Preparando tu pitch (1:10hrs)

Mentoría 1:1
Instructivo preparación stand

Mentoría 1:1
Product/Matket Fit

Mentores seleccionan 4 proyectos

Demo Day con 4 stands
4 Presentaciones pitch ante jurado
Anuncio ganadores

9.2 Anexo 2: Glosario

Los conceptos descritos en las bases se definen a continuación:

- **Idea:** Entenderemos como una idea, a los primeros supuestos, hipótesis y/o conceptos asociados a la solución de un problema que presente un grupo de clientes de una industria en particular.
- **Prueba de Concepto:** Es un pequeño y rápido ejercicio para probar la funcionalidad de una idea, concepto, teoría o supuesto, sin considerar aún su usabilidad en un contexto real. Durante la Prueba de Concepto, típicamente se realiza investigación y exploración de tecnologías, para entender si el concepto es potencialmente realizable.
- **Prototipo:** Es el modelo inicial de un objeto o producto el cual sirve para realizar pruebas o tests iniciales antes de utilizarlos en un contexto y escala real. Los prototipos son contruidos manualmente, utilizando materiales similares, pero no idénticos a los que se espera utilizar en el producto final.
- **Validación Comercial:** Proceso mediante el cual un emprendimiento comprueba que existe un mercado real para su producto o servicio. Implica recopilar evidencia directa de clientes potenciales como pilotos con ventas tempranas que demuestren el interés y disposición de pago o uso del producto, confirmando así que la solución propuesta responde efectivamente a una necesidad del mercado.
- **MVP:** Producto mínimo viable que integra las funcionalidades esenciales para probar la solución con usuarios reales y obtener aprendizajes.
- **Sprint:** Ciclo breve de trabajo orientado a formular hipótesis, ejecutar experimentos, medir resultados y realizar ajustes.

Las pruebas de concepto o prototipos postulados a **Prototypes** podrán encontrarse entre las fases de desarrollo de 1 al 4 según la escala internacional de madurez tecnológica **Technology Readiness Level (TRL)** la cual se describe a continuación.

9.3 Anexo 3: Technology Readiness Level

Modificado de / Modified from: Technology Readiness Assessment (TRA) Deskbook, Deputy Under Secretary of Defense for Science and Technology (DUSD(S&T)), September 2003 Department of defense, U.S.A.

Definición	Descripción
TRL-1 Principios básicos observados e informados.	Nivel más bajo del TRL. La investigación científica comienza a ser transformada en investigación aplicada y desarrollo. Ejemplos pueden incluir publicaciones de estudios de las propiedades básicas de la tecnología.
TRL-2 Formulación de concepto tecnológico y/o de aplicación.	Se inicia la invención. Una vez que los principios son observados, las aplicaciones prácticas pueden ser creadas. Las aplicaciones son especulativas, y puede no existir pruebas o análisis detallado para apoyar las presunciones. Los ejemplos se limitan a estudios analíticos.
TRL-3 Funcionamiento crítico a nivel analítico y experimental y/o pruebas de concepto características.	Se inicia investigación y desarrollo. Esto incluye estudios analíticos y estudios de laboratorio para la validación física de las predicciones analíticas de elementos por separado de la tecnología. Ejemplos incluyen componentes que aún no se encuentran integrados o no son representativos.
TRL-4 Validación de componente y/o placa de prueba en ambiente de laboratorio	Los componentes tecnológicos básicos son integrados para establecer que funcionarían de manera conjunta. Estas pruebas son relativamente de “baja confianza” en comparación al sistema eventual. Ejemplos incluyen la integración de hardware “ad hoc” en el laboratorio.
TRL-5 Validación de componente en un ambiente relevante.	La confiabilidad de la tecnología a nivel de pruebas se incrementa significativamente. Los componentes tecnológicos básicos son integrados con elementos de soporte razonablemente realistas de manera que pueden ser probados en un ambiente simulado. Ejemplos incluyen la integración de componentes en laboratorios de “alta fidelidad”.
TRL-6 Modelo de sistema/subsistema o demostración de prototipo en un ambiente relevante.	Un modelo representativo o un sistema prototipo, el cual se encuentra muy por sobre el del TRL-5, es probado en un ambiente relevante. Representa un paso mayor en la demostración de la madurez de la tecnología. Ejemplos incluyen la prueba de prototipos en un ambiente de laboratorio de alta confiabilidad o en ambiente operacional simulado.
TRL-7 Demostración de un sistema o prototipo en ambiente operacional.	Prototipo cerca o en el sistema operacional diseñado. Representa un paso mayor respecto al TRL-6, requiriendo una demostración del sistema prototipo en un ambiente operacional real.
TRL-8 Sistema completo y calificado mediante pruebas y demostraciones.	La tecnología ha sido probada para que funcione en su forma final y bajo condiciones esperadas. En casi todos los casos, esta TRL representa el final de un verdadero desarrollo de sistema. Ejemplos incluyen pruebas desarrolladoras y evaluaciones del sistema en el medio para el que fue diseñado, con el fin de determinar si cumple con las especificaciones de diseño.
TRL-9 El sistema es probado mediante operaciones exitosas.	La aplicación real de la tecnología se encuentra en su forma final y bajo condiciones operativas, tales como aquellas encontradas en las pruebas operacionales y evaluaciones. Ejemplos incluyen el usar el sistema bajo condiciones operacionales reales.

9.4 Anexo 4: Rúbrica de evaluación Early Stage

Criterio	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5
Problema y oportunidad	No se identifica claramente el problema u oportunidad ni se presenta información suficiente.	Se identifica de forma general, sin profundizar en mercado, impacto o competencia.	Se identifica con claridad y se presenta información relevante sobre segmento objetivo y competencia.	Se presenta un análisis sólido, con cuantificación del mercado y validación inicial.	Análisis excepcional, con datos validados, tendencias del mercado y oportunidades claras de impacto.
Solución	No se presenta una solución concreta o no se relaciona con el problema.	La solución es poco clara, débil en innovación o propuesta de valor.	Se presenta una solución coherente con el problema, con cierto nivel de innovación y valor agregado.	Solución bien definida, diferenciada y con enfoque claro, validada preliminarmente.	Solución altamente innovadora y validada, con propuesta de valor clara y ventajas competitivas destacadas.
Prototipo	No se presenta prototipo, o es muy inicial y poco funcional.	Prototipo de baja fidelidad, con funcionalidades básicas y limitaciones de diseño o usabilidad.	Prototipo de fidelidad media, funcional y con mejoras de usabilidad y diseño.	Prototipo funcional de alta fidelidad que simula parte de la experiencia final.	Prototipo avanzado, funcional, iterado y validado con usuarios, cercano a una implementación real.
Modelo de negocios	No se presenta modelo de negocio, o es incompleto e inviable.	Modelo básico con debilidades en clientes, ingresos o sostenibilidad.	Modelo definido con componentes clave, pero sin validación.	Modelo viable y validado, con estrategias claras de adquisición de clientes y sostenibilidad.	Modelo validado, sólido y escalable, con potencial de impacto financiero y/o social.
Equipo	El equipo no cuenta con competencias clave ni roles definidos, y presenta baja motivación.	Equipo parcialmente competente, con dificultades en roles, trabajo colaborativo o comunicación.	Equipo competente, colaborativo y motivado, con comunicación clara.	Equipo con alto compromiso, roles definidos y liderazgo funcional.	Equipo con sinergia destacada, liderazgo efectivo, competencias complementarias y motivación sobresaliente.

9.5 Anexo 5: Rúbrica de evaluación Advanced Stage

Criterio	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5
Problema y oportunidad	No se identifica el problema o el mercado.	Se identifica de forma general, sin datos relevantes.	Se identifica claramente con datos básicos del mercado.	Análisis sólido con datos relevantes del mercado y la competencia.	Análisis profundo, cuantificado y con visión de impacto y tendencias.
Solución	La solución es débil, poco clara o no responde al problema.	Solución inicial con bajo nivel de innovación o sin enfoque claro.	Solución coherente, con algo de innovación y madurez inicial.	Solución clara, innovadora y con madurez técnica y conceptual.	Solución destacada, disruptiva, validada y con alto potencial de impacto.
Validación y resultados	No se presentan validaciones ni pruebas.	Validación anecdótica o poco estructurada.	Validaciones iniciales con usuarios o datos.	Validaciones consistentes con usuarios reales o datos medibles.	Evidencias sólidas de viabilidad mediante pruebas, ventas u otras métricas.
MVP	No hay MVP o es muy inicial.	MVP básico, sin funcionalidades o aprendizajes clave.	MVP funcional de fidelidad media.	MVP de alta fidelidad, coherente con la solución.	MVP avanzado, validado y cercano al producto final.
Modelo de negocios	No hay un modelo de negocio claro.	Modelo básico con muchas incertidumbres.	Modelo definido, pero sin validación real.	Modelo viable, con validación parcial o asociaciones.	Modelo sólido, validado con ventas, pilotos o alianzas.
Equipo	El equipo no cuenta con las competencias necesarias.	Competencias limitadas o desbalanceadas.	Competencias clave cubiertas, con colaboración funcional.	Equipo competente, comprometido y con liderazgo efectivo.	Equipo altamente complementario, creativo, motivado y visionario.



María José De Las Heras Val

Certificado de firmas electrónicas:
E007941C9-EE34-462D-9401-DFD197B4B19E



Firmado por

Firma electrónica

Álvaro Javier López Valenzuela
CHL 83697008
javier.lopez@uai.cl

GMT-04:00 Viernes, 14 Agosto, 2026 12:35:39
Identificador único de firma:
CA4D32B7-77FF-403A-97F3-F6E869FFD3F6

María José De Las Heras Val
CHL 128677100
maria.delasheras@uai.cl

GMT-04:00 Viernes, 14 Agosto, 2026 11:23:16
Identificador único de firma:
5A9882A8-DBA3-48B3-ACA3-33009D8B6665