

BASES Desafío Agua para nuestras comunidades
EcoImpacta de Corfo - CCU

1. ANTECEDENTES

Para CCU la Sustentabilidad constituye uno de los tres pilares estratégicos de la compañía, junto con la Rentabilidad y Crecimiento, la cual se formaliza a través de su Modelo de Gestión Sustentabilidad CCU compuesto por tres ejes: “Personas que nos mueven”; “Planeta por el que velamos” y “Marcas que nos inspiran”.

Hace doce años la compañía, se planteó realizar aportes concretos a la protección del medio ambiente en los ámbitos de consumo de agua, emisiones de gases de efecto invernadero y valorización de residuos industriales; los cuales plasmó en su Visión Medioambiental. Una de las metas propuestas a 2020 fue reducir un 33% el uso de agua por litro producido, terminado este periodo alcanzó un 48,6%. Con este logro alcanzando, CCU renovó su compromiso para la siguiente década, fijándose como meta disminuir su consumo en un 60%.

A nivel global, la escasez de agua es una preocupación que afecta a todos. Por ello, es urgente contar con soluciones colaborativas entre diversas instituciones que permitan **asegurar y mejorar el acceso a agua potable a las personas.**

En este sentido, CCU busca para las comunidades aledañas a sus operaciones disponibilizar agua potable para consumo humano de forma rápida, segura y eficiente, aportando a su desarrollo y, de esta forma, contribuyendo en la **calidad de vida de las personas.** En línea con el Modelo de Relacionamento Comunitario, **las regiones priorizadas por la compañía son Antofagasta, Araucanía, Metropolitana y O'Higgins.**

Por lo anterior y en línea con el objetivo de dejar un legado positivo y duradero a las comunidades, se ha decidido abrir una nueva convocatoria para el torneo de emprendimiento **“Agua para nuestras comunidades”** (en adelante, el “Torneo”), cuyos requisitos, condiciones y etapas son regulados por las presentes Bases.

2. OBJETIVO DEL TORNEO

Potenciando la generación de redes de contacto entre emprendimientos innovadores y CCU, el Torneo pretende promover que startups, MiPyMES y empresas en etapa temprana de desarrollo (en adelante, los "Participantes"), contribuyan a resolver la problemática asociada a la gestión, calidad y/o acceso a los recursos hídricos en las comunas priorizada, y que cumplan con las siguientes características:

- I. Las propuestas deben ser implementadas en alguna de las siguientes comunas: **Antofagasta, Quilicura, Renca, Coinco/Rancagua y Vilcún/Temuco.**
- II. Deben apuntar al cumplimiento de uno o más de los siguientes objetivos específicos:
 - Proveer y asegurar acceso al agua de calidad de forma constante, eficiente, permanente y segura en comunidades vulnerables. En especial, para aquellos territorios que no cuentan con acceso formal al agua.
 - Mejorar la gestión hídrica en comunidades vulnerables, entregando un valor directo, significativo y tangible a la comunidad.
 - Resguardar, aumentar y/o la disponibilizar de agua en comunidades vulnerables, asegurando calidad, cantidad y continuidad.
 - Abordar la problemática hídrica de la comuna seleccionada de modo sostenible y eficaz, con foco a implementar nuevas fuentes de consumo de agua humano o mejorar las ya existentes.
- III. Deben estar en condiciones de ser implementadas inmediatamente, es decir, se buscan propuestas que ya han pasado por la validación técnica, comercial y legal. Además, deben ser desarrolladas en espacios/inmuebles de uso comunitario, ya sean públicos o privados, como por ejemplo, sedes vecinales, colegios, jardines infantiles, centros de salud y centros deportivos, entre otros.
 - No se buscan soluciones para ser implementadas en viviendas particulares, sino para las comunidades.
 - Deben ser soluciones para las comunas mencionadas y no para las plantas de producción.

3. PREMIOS PARA LOS GANADORES

Con la finalidad de fomentar la participación de los Participantes en el Torneo, se contempla la entrega de los siguientes incentivos para los ganadores del mismo:

- I. Financiamiento del 100% de la implementación del proyecto piloto en una de las zonas identificadas con un fondo valorizado en un máximo de \$32.000.000 (treinta y dos millones de pesos).
- II. Proceso de acompañamiento y difusión en medios de comunicación del proyecto con el equipo corporativo y desde las plataformas digitales de CCU en todas las etapas del trabajo, proyecto ganador , visitas técnicas e hito de implementación.

Dependiendo del éxito del piloto:

- I. Posible replicabilidad y escalamiento al resto de las comunas indicadas y/o otros países donde operamos.
- II. Eventual apoyo en financiamiento para escalar o implementación

4. REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN

Para poder ser admisibles en el Torneo, los Participantes que deseen presentar sus soluciones al Desafío deberán cumplir necesariamente con los siguientes requisitos:

- I. **Requisito 1:** Solución validada en clientes y consumidores. Evidenciar utilizando formato en anexo 3 y subirlo en plataforma.
- II. **Requisito 2:** Estar constituido como persona jurídica. Subir evidencia en formulario de postulación: constitución de la sociedad y/o inicio de operaciones en SII.
- III. **Requisito 3:** Facturación mínima de \$20MM en los últimos 12 meses. Subir evidencia en formulario de postulación: carpeta tributaria.

IMPORTANTE: Todas las evidencias solicitadas en los puntos 4 y 5 deberán ser comprimidas **en un solo** archivo .zip o .rar, y subidas a la plataforma en el formulario de postulación.

Postulaciones en que falte alguna de las evidencias solicitadas, no pasarán el filtro de admisibilidad.

5. PRESENTACIÓN DE LAS PROPUESTAS

Para postular, los participantes deberán responder las siguientes preguntas en el formulario de postulación en www.ccoimpacta.cl, y subir las evidencias solicitadas:

- I. **Pregunta 1:** Definir la comuna en que se ejecutará el proyecto.
- II. **Pregunta 2:** Evaluación de la condición actual y describir claramente cómo su solución ayudará a mejorarla/solucionarla, especificando los indicadores de monitoreo (KPIs) que se evaluarán posterior a la implementación y la forma en que se dejará la capacidad instalada en la comunidad.
- III. **Pregunta 3:** Cómo se podría replicar el proyecto en caso de ser uno de los ganadores y que el piloto tenga éxito. Haga referencia a la capacidad de hacer el piloto en otras de las comunidades mencionadas en caso de ser exitoso el piloto actual.
- IV. **Pregunta 4:** Indicar claramente el costo total de implementación, duración de los productos/servicios, número y caracterización de beneficiarios directos e indirectos, es decir, el costo total del proyecto y no solo el de planificación. Utilizar formato en anexo 1 y subirlo como evidencia.
- V. **Pregunta 5:** Carta gantt con los principales hitos y plazos. Utilizar formato en anexo 2 y subirlo como evidencia.
- VI. **Pregunta 6:** Subir presentación en PDF presentación de la empresa incluyendo CVs del equipo que liderará la ejecución del proyecto.

IMPORTANTE: Todas las evidencias solicitadas en los puntos 4 y 5 deberán ser comprimidas **en un solo** archivo .zip o .rar, y subidas a la plataforma en el formulario de postulación.

Postulaciones en que falte alguna de las evidencias solicitadas, no pasarán el filtro de admisibilidad.

6. ETAPAS DEL TORNEO.

Las etapas del Torneo son las siguientes:

Etapas	Fechas
Convocatoria	[24/05/2022] - [14/06/2022].
Admisibilidad y 1er Filtro	[15/06/2022] - [27/06/2022]
Formación	[01/07/2022]
Demoday	[08/07/2022]
Selección de los ganadores	[11/07/2022] - [15/07/2022]

6.1 Etapa 1: Convocatoria a participar en el Torneo.

Para participar en el Torneo, los Emprendedores deberán completar un formulario de postulación que se encontrará disponible en Ecoimpactacorfo.cl.

El plazo de recepción de las postulaciones será, desde el **día 24 de mayo de 2022 hasta el 14 de junio 2022 a las 23.59 horas**, horario de Santiago, Chile. Toda referencia horaria que se realice en las presentes Bases deberá entenderse bajo el huso horario correspondiente a Santiago de Chile en la fecha respectiva.

6.2 Etapa 2: Admisibilidad y Evaluación del formulario de postulación.

Una vez finalizado el plazo de postulación señalado anteriormente, se procederá a revisar los formularios recibidos y se filtrará en una primera instancia a aquellos postulantes que no cumplen con los requisitos de admisibilidad señalados en el título cuarto de estas Bases. Esta etapa se llevará a cabo **desde el 15 de junio hasta el 27 de junio del 2022.**

Posteriormente, una comisión evaluadora de 3 miembros designados especialmente para este efecto por la Empresa (en adelante, el “Comité Evaluador”) seleccionará **a los 10 finalistas** que, basados en la rúbrica de evaluación detallada en el párrafo siguiente, propongan las soluciones que presenten el mayor potencial de resolver el Desafío planteado en el Torneo (en adelante los “Finalistas”).

Se tomará en cuenta la siguiente **rúbrica** de evaluación para calificar los pitch de los finalistas y así seleccionar a los posibles ganadores:

I. Impacto:

- La solución entrega un valor directo significativo y tangible a la comunidad, a través de impacto socioambiental y económico, logrando calzar con los desafíos planteados.
- La solución tiene potencial de impactar KPI’s significativamente.
- Sinergia con áreas e iniciativas de CCU.

II. Factibilidad de Implementación:

- La adopción de esta solución por parte de CCU es factible, se puede realizar en el corto plazo.
- Se presenta el caso de negocio de forma clara, identificando los tiempos, costos y riesgos asociados.

III. Tecnología/innovación:

- La solución planteada es novedosa.
- Oferta de valor sostenible y se diferencian de la competencia.
- Grado de Madurez Tecnológica (TRL) 9.
- Experiencia y conocimiento de la industria.
- Dedicación.

IV. Equipo:

- Cuenta con un equipo multidisciplinario adecuado para la ejecución del proyecto.

V. Replicabilidad:

- Se refiere a la posibilidad de que la propuesta ofrecida por el postulante también se pueda aplicar en más de una comunidad (dentro de las mencionadas al principio de este documento).

Cada uno de estos criterios serán evaluados con un puntaje de [1] a [5] y la ponderación que cada uno de ellos tendrá respecto de la calificación final será de:

Criterio	Ponderación
Impacto	30 %
Factibilidad Implementación	20 %
Tecnología/Innovación	20 %
Equipo	15 %
Replicabilidad	15 %

En caso de que luego de la aplicación de la rúbrica de evaluación por parte del Comité Evaluador, 2 o más de los postulantes hayan obtenido idéntico puntaje, la decisión respecto a cuál de ellos avanzará a la siguiente etapa se tomará en base a un sorteo realizado por medios que aseguren la debida aleatoriedad y transparencia tanto en su procedimiento como en los resultados (en adelante, el “Método de Resolución de Empates”)

Una vez que el comité evaluador haya seleccionado a los finalistas, se informará vía correo electrónico a cada uno de los Participantes si ha sido o no seleccionado para la próxima etapa.

6.3 Etapa 3: Formación de los Finalistas

Con el objetivo de que los Finalistas puedan preparar la presentación final (en adelante el “Pitch”) de su solución, el equipo consultor de DADNEO S.A. (en adelante, DADNEO) organizará un seminario de formación *online* (en adelante, el “Webinar”). Este último se llevará a cabo el día 01 de julio en horario por definir y tendrá una duración aproximada de una hora, dentro de la cual se contempla la capacitación de los Finalistas en materia de diseño, estrategia y presentación del Pitch.

Durante esta etapa, CCU podrá concertar entrevistas con los equipos finalistas para conocerlos más en profundidad y ver directamente los detalles propuestos.

6.4 Etapa 4: Demoday.

El día 08 de julio de 2022, entre las 10:00 am y las 13:00 pm horas, se realizará a través de videoconferencia, por medio de la plataforma Zoom, el evento final del Torneo (en adelante, el “Demoday”), en el que se contempla la presentación del Pitch de todos los Finalistas a un jurado (en adelante el “Jurado”), el que estará compuesto por un número impar de personas, podrá estar integrado por representantes de Corfo, Dadneos, la Empresa u otro que la empresa estime conveniente, pero siempre manteniendo una superioridad numérica de representantes de la Empresa.

Cada uno de los Finalistas dispondrá de un total de 10 minutos para presentar su solución del Desafío a los miembros del Jurado. Dentro de estos 10 minutos, se contemplan 5 minutos para la presentación de su respectivo Pitch, los que una vez terminados, harán disponer a los Finalistas de otros 5 minutos para la interacción con el Jurado a través de una dinámica de preguntas y respuestas.

Cabe destacar que aquellos Finalistas que no se presenten en esta instancia, independientemente de los motivos que puedan llegar a esgrimir para justificar dicha situación, se tendrán por desistidos automáticamente del Torneo.

6.5 Etapa 5: Selección de los ganadores.

Habiéndose desarrollado exitosamente el Demoday con la participación de los Finalistas, el Jurado procederá a seleccionar a los ganadores del Torneo en base a su calificación obtenida de acuerdo a la misma rúbrica detallada en el punto 6.2.

En caso de que luego de la aplicación de la rúbrica de evaluación correspondiente por parte del Jurado, 2 o más de los Finalistas hayan obtenido idéntico puntaje, la selección de él o los ganadores se realizará en conformidad a la aplicación del Método de Resolución de Empates.

Una vez que el Jurado haya llegado a un acuerdo respecto de las calificaciones obtenidas por cada Finalista, los resultados finales del Torneo serán publicados en los canales de difusión oficial del mismo, previa notificación de estos a los Finalistas vía correo electrónico.

7. MONITOREO DE LAS SOLUCIONES GANADORAS DEL TORNEO.

Luego de comunicar los resultados a los ganadores y hacer entrega de los incentivos correspondientes, según lo estipulado en el título tercero de estas Bases, los resultados logrados como consecuencia de la ejecución o puesta en práctica de la solución al Desafío serán monitoreados por DADNEO por un período de 3 meses.

Este monitoreo se realizará en instancias mensuales y consistirá, fundamentalmente, en el levantamiento de información por parte de DADNEO, respecto de los Emprendedores y las Empresas, para identificar los avances detectados durante la ejecución de la solución.

8. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES.

Todos los Emprendedores inscritos en el Torneo deberán cumplir con las siguientes obligaciones:

- I. Aceptar las Bases del Torneo, lo cual se entenderá realizado por el sólo hecho de participar en este.
- II. Garantizar la exactitud de los datos y presupuestos que se entreguen durante el transcurso del Torneo y comunicar inmediatamente por escrito a la organización, de cualquier cambio respecto de ellos.
- III. Presentar los documentos en los formatos indicados por las Bases del Torneo.
- IV. Respetar los plazos y fechas establecidos por la organización.
- V. Los Participantes serán responsables frente a terceros, por eventuales reclamos y/o acciones por infracción a derechos de propiedad intelectual y/o industrial ajenos.
- VI. Disponibilidad para acciones comunicacionales en coordinación con Corfo y CCU.

9. OBLIGACIONES DEL EQUIPO ORGANIZADOR.

El equipo organizador se compromete a:

- I. Preservar la confidencialidad de las soluciones presentadas por los participantes y cumplir en todo momento los acuerdos adoptados por ambas partes (participantes – equipo organizador) con este objeto.
- II. Poner a disposición de los participantes los formularios de postulación y demás documentos que deban ser suscritos o completados durante el Torneo.
- III. Informar a los participantes respecto de su avance en las distintas etapas del Torneo.
- IV. Informar a los Participantes, por los canales definidos a este efecto, sobre cualquier modificación en las Bases, actividades y fechas de las distintas etapas del Torneo.

10. EXCLUSIÓN DE PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO.

Un determinado Emprendedor no podrá participar si algún miembro de su equipo:

- I. Fuera parte del Comité Evaluador del Torneo, de alguna de las instituciones que forman parte de su organización o de la Empresa.
- II. Eventualmente pudiera presentar un conflicto de interés debido a su relación con alguno de los miembros del Comité Evaluador del Torneo o de alguno de los dependientes o colaboradores de DADNEOS o de las instituciones que participan de la organización del Torneo o de la Empresa.
- III. Se encuentra vinculado laboralmente a la Empresa o a DADNEO o alguna de las instituciones que participan de la organización del Torneo.
- IV. Tiene la calidad de director o ejecutivo principal de la Empresa o una relación de parentesco con los mismos por consanguinidad o afinidad.

11. ACUERDO DE CONFIDENCIALIDAD.

Dada la importancia que posee para los participantes la confidencialidad sobre las soluciones presentadas, el equipo organizador establece una pauta de comportamiento referida a la naturaleza confidencial de las soluciones que cada participante se obliga a cumplir en forma estricta.

Se presentan a continuación los acuerdos que permiten definir y delimitar el uso y el tratamiento de la información que los participantes entregarán a la organización en el transcurso del Torneo:

- I. El título de la solución, tal y como se presenta en el formulario de postulación, será de dominio público como identificador del nombre de la solución.
- II. La información facilitada que no sea de dominio público o de acceso público, que sea entregada por los participantes, será tratada bajo el criterio de absoluta confidencialidad.
- III. El uso de la información facilitada estará limitado a la evaluación y el seguimiento de la solución según los criterios que se detallan en las Bases. El equipo organizador y la Empresa podrán poner la información entregada a disposición de las personas involucradas en el proceso de selección de las soluciones.
- IV. Todas las personas participantes quedarán igualmente obligadas por los términos de este acuerdo de confidencialidad. Aquella información que obtengan los Participantes respecto de las demás soluciones que se encuentren compitiendo en el Torneo, también será de estricto carácter confidencial, por lo que los participantes se obligan a no divulgar de ninguna forma sin la debida autorización.
- V. Cualquier documento generado a partir de la información facilitada será igualmente mantenido según los principios de absoluta confidencialidad.

12. DERECHO A DESISTIRSE DE LA CONVOCATORIA.

La Empresa se reserva el derecho a declarar desierta la convocatoria al Torneo o desistirse de la realización del mismo cuando a su juicio lo estime conveniente para sus intereses, sin importar la Etapa en la que se encuentre el Torneo y sin necesidad de expresar motivo alguno que fundamente su decisión, derecho que es reconocido y aceptado por los Participantes al momento de aceptar las presentes Bases.

En caso de que la Empresa haya tomado la decisión acerca de declarar desierta la convocatoria o desistirse de la realización del Torneo, el equipo organizador llevará a cabo sus mayores esfuerzos con el objetivo de notificar dicha circunstancia lo antes posible tanto a los Participantes del Torneo como al público en general.

13. MODIFICACIÓN DE ESTAS BASES.

La organización del Torneo podrá actualizar, modificar y/o revisar las presentes Bases a su entera discreción, sin perjuicio de obligarse a informar a los participantes, por los medios establecidos al efecto, de las modificaciones que tengan lugar.

14. ANEXOS.

14.1 Anexo 1: Tabla Costos incurridos a lo largo del proyecto.

El objetivo de esta tabla es detallar los costos en que se incurrirá a lo largo del proyecto a través de una serie de actividades:

- I. Planificación: charla vecinos, maquinaria, materiales, alojamiento, etc.
- II. Ejecución: mano de obra, materiales extras, cuentas de consumo, etc.
- III. Mantenimiento: costo de mantener operativo (en funcionamiento) el proyecto, en términos anuales.

ACTIVIDADES	COSTO ESPECÍFICO ACTIVIDAD
PLANIFICACIÓN	
Costo Total Planeación	
EJECUCIÓN	
Costo Total Ejecución	
MANTENIMIENTO	
Costo Total Mantenimiento	
Costo Total Proyecto	

14.2 Anexo 2: Carta Gantt.

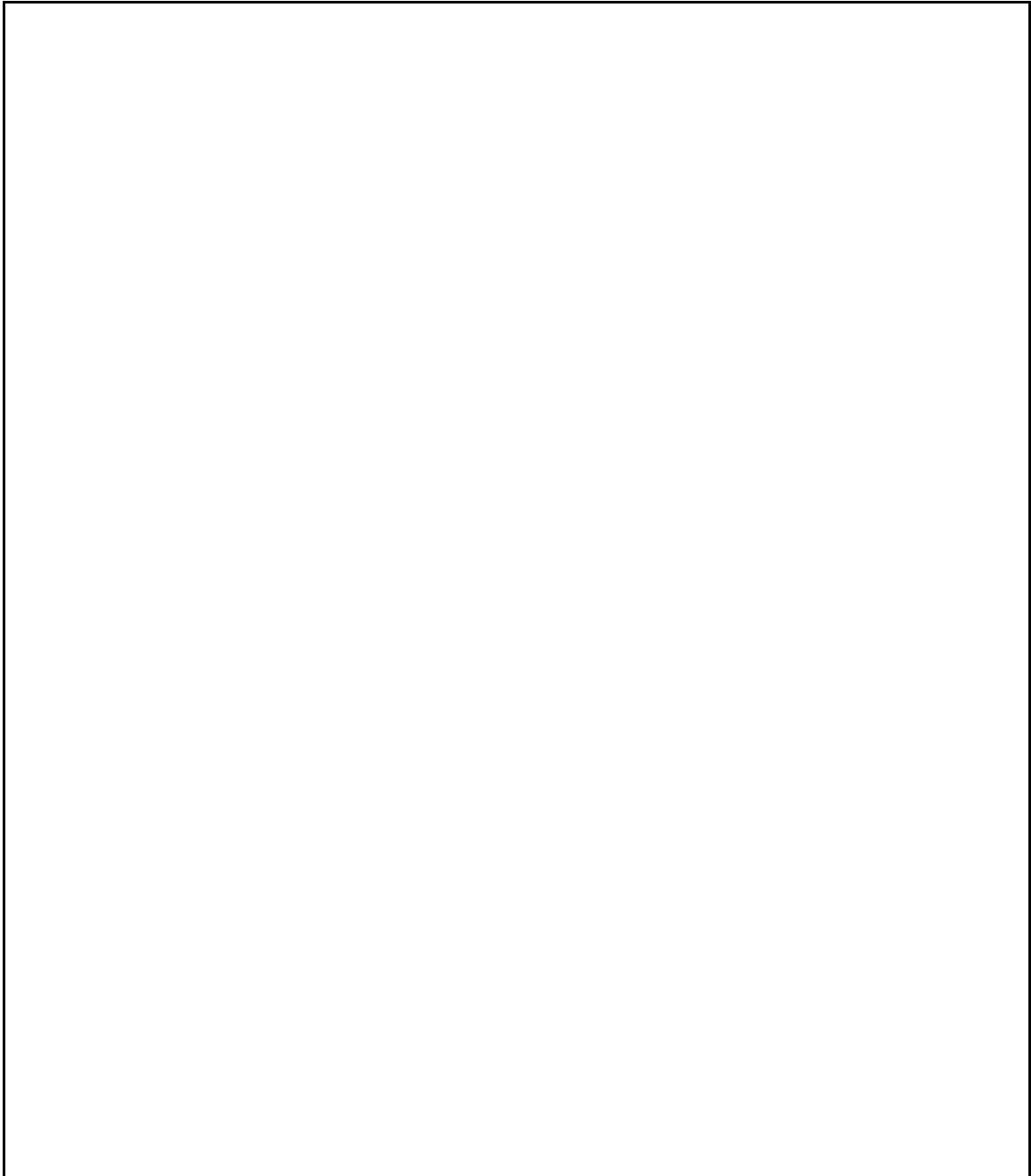
La Carta Gantt es una herramienta que define las actividades necesarias para completar el trabajo de un proyecto en un plazo determinado, y la relación lógica de ejecución entre ellas. A continuación se presenta una tabla base para detallar los principales hitos y plazos del proyecto.

Se solicita considerar como fecha de inicio el 1 de agosto.

Categoría/Actividad	Fecha de Inicio	Fecha de Término	Comentarios (de ser necesario)
Conocimiento del lugar			
Catastro de necesidades			
Estudio impacto ambiental			
Charla vecinos			
Desarrollo conceptual			
Desarrollo ingeniería			
Construcción producto/servicio			
Finalización producto/servicio			
Inauguración proyecto			

14.3 Anexo 3 : Adjuntar cartera de clientes. (copiar/pegar cartera).

En este anexo se pide detallar implementaciones similares con clientes en proyectos pasados, detallando cuándo y con quién fue que se trabajó en el pasado, así como toda evidencia relevante que evidencia la experiencia de la empresa.

A large, empty rectangular box with a thin black border, occupying the majority of the page below the text. It is intended for the user to paste their client portfolio information into it.