

BASES LEGALES DEL CONCURSO

“7FACTOR”

ORGANIZADO POR INNOVATION & ENTREPRENEURSHIP HUB SpA (7HUB)

PRIMERO: Antecedentes Generales y Objetivo

Por el presente instrumento se dan a conocer los términos y condiciones del concurso “7Factor”, en adelante las “Bases”, organizado por Innovation & Entrepreneurship Hub SpA, en adelante el “Organizador”.

Vivimos en un mundo en constante cambio, en el cual las instituciones se ven enfrentadas a crear nuevos productos y servicios para resolver las necesidades de sus usuarios y/o clientes. En este contexto, el torneo de innovación abierta “7Factor”, tiene como objetivo encontrar la mejor solución propuesta que resuelva los desafíos planteados por los sponsors de una forma creativa e innovadora (en adelante el “Proyecto Propuesto”), de manera que les permita implementarla exitosamente.

El Desafío forma parte de una iniciativa patrocinada por 7Hub para fomentar la creatividad, la innovación y el emprendimiento en estudiantes jóvenes, promoviendo la investigación, el desarrollo y la transferencia tecnológica mediante la búsqueda de soluciones comerciales eficientes y novedosas con el objetivo de crear oportunidades reales para los estudiantes quienes podrán trabajar directamente con una de las instituciones como también el obtener financiamiento para el desarrollo de sus proyectos. En particular, 7Factor es una convocatoria abierta para que estudiantes de educación superior, motivados por la innovación, acepten participar en una competencia creativa y presenten propuestas para ayudar a instituciones relacionadas a la Iglesia Adventista del Séptimo Día.

Quienes acepten participar en este certamen, en adelante los “Participantes”, declaran que aceptan todos los términos y las condiciones del Desafío detallados en este documento.

SEGUNDO: Participantes, Admisión y Preselección

El Desafío se encuentra dirigido exclusivamente a mayores de dieciocho (18) años, estudiantes de educación superior de alguna de las universidades adventistas inscritas, residentes en los territorios de México, Colombia, Perú, Argentina y Chile.

Los Participantes, por el sólo hecho de participar en el Desafío, declaran que conocen y aceptan los términos y condiciones que se establecen en estas Bases.

Si a juicio exclusivo del Organizador un Participante comete cualquier infracción a las disposiciones contenidas en estas Bases, el Organizador se reservará la facultad de

excluir a dicho Participante del concurso y/o a anular el premio en caso de resultar ganador.

El periodo de inscripción de los Participantes comienza el día 23 de Septiembre de 2020 y termina el día 05 de Octubre de 2020. La inscripción debe hacerse en el siguiente enlace: <https://factor.7hub.org> .

Para participar será necesario que los Participantes, junto con inscribirse en la página web factor.7hub.org , suban a esta página web: (i) una Declaración de Consentimiento para Participar en el Desafío y (ii) una Cesión de Derechos de Propiedad Intelectual.

Los Participantes serán grupos de mínimo tres (3) personas y de máximo cinco (5) personas. Si se supera el número de inscritos, el Organizador se reserva el derecho de seleccionar a los Participantes finalistas a su arbitrio.

Se realizará una serie de 5 Workshops (talleres) entre el 30 de Septiembre y el 13 de Noviembre para guiar a los participantes en el desarrollo de sus proyectos, quienes además serán guiados por un coordinador designado por su universidad, quien podrá realizar talleres adicionales o asesorías.

Al finalizar los talleres, los participantes deberán completar un formulario en el sitio factor.7hub.org en el que deben incluirse :

- Nombre del Proyecto
- Integrantes
- Desafío seleccionado
- Explicación del proyecto
- Plan del proyecto
- Modelo de negocio
- Prototipo y validaciones
- Video Pitch
- Fotografías del proceso

La fecha límite para completar el formulario es el día 20 de Noviembre de 2020.

De todas las propuestas presentadas, el Organizador seleccionará a doce (12) equipos finalistas. El anuncio de los finalistas se hará el día 27 de Noviembre de 2020.

TERCERO: Evento Final

Los doce (12) equipos finalistas serán invitados a participar, el día 09 de Diciembre de 2020, en la final que se llevará a cabo via streaming, para ser presentadas ante un jurado designado por el Organizador, quien evaluará la viabilidad, innovación y atractivo de los Proyectos Propuestos y premiará los mejores Proyectos presentados en cada una de las categorías.

El Organizador se compromete a dotar de los elementos necesarios para el desarrollo del evento en términos de conectividad y asistencia en dudas sobre estas Bases. Los Participantes serán los responsables de acudir con los dispositivos electrónicos y materiales que necesiten para el desarrollo de su actividad.

El Organizador no se hace responsable en caso de robo, pérdida o accidente sobre las pertenencias de los Participantes.

CUARTO: Detalles de los Desafíos

El Proyecto Propuesto deberá tener una estructura que permita una implementación relativamente fácil, rápida y que respete los valores de las instituciones que los plantean.

El Proyecto Propuesto deberá ser factible, proporcionar una solución creativa, desarrollando un prototipo funcional que haya sido validado en fase inicial con usuarios y/o pruebas de laboratorio, generando un modelo de negocio y un video pitch para explicarlo. Los proyectos deben desarrollarse en equipo. Cada Equipo participante solo podrá postular a un desafío.

A continuación detallamos los desafíos presentados en 7Factor:

1 Desafíos Alimentación

Los desafíos del área de alimentación han sido propuestos por “Industrias Alimenticias Vitarrico” la cual es una empresa que se dedica a la producción y comercialización de productos alimenticios sanos como por ejemplo: cereales, granolas, avenas, bebidas, entre otros. Además Vitarrico posee diferentes bodegas a lo largo de Colombia y supermercados en donde comercializa sus productos. Vitarrico nos presenta dos desafíos, de los cuales te invitamos a elegir uno de ellos:

1.1 Control de inventarios

El primer desafío que nos presenta Vitarrico tiene directa relación con su proceso de control de inventarios (materias primas, productos en proceso y productos terminados). Actualmente Vitarrico controla sus inventarios de manera manual, registrando la entrada y salida de inventario a través de papel y luego se ingresa manualmente a su sistema de información (base de datos en SQL Server), lo cual genera errores por manualidad, información desactualizada dado el largo tiempo que demora ingresar la información manualmente al sistema, considerando además las horas que el personal dedica a operaciones manuales y sin valor pudiendo utilizar este tiempo en realizar gestión sobre el inventario. Además, esto genera problemas en cuanto al seguimiento y trazabilidad del inventario en toda la cadena productiva, no teniendo certeza del status del inventario ni en qué parte del proceso éste se encuentra. Adicionalmente a esto, otra consecuencia de la manualidad del proceso, es la brecha que existe entre el inventario real en bodegas versus el inventario que muestra su sistema, lo cual provoca problemas en cuanto a su planificación de compras (en el caso del inventario de materias

primas) y en cuanto a su planificación de ventas (en el caso del inventario de productos terminados).

El desafío se centra en encontrar una solución que permita reducir los costos que generan los errores humanos por manualidad, los largos tiempos de ciclo de proceso y la pérdida de ventas producto de las brechas de inventario y nivel de servicio.

1.2 Conservación de Zumos

Dentro de toda la gama de productos alimenticios que Vitarrico produce y comercializa, tienen una nueva línea la cual se enfoca en la producción y comercialización de zumos. Dentro del proceso de producción de estos zumos, se incluyen conservantes de origen natural llamados natamicina y nisina los cuales permiten que el producto mantenga su sabor y que tenga una vida útil de alrededor de 100 días. El problema que hoy enfrenta Vitarrico, es que el gobierno de Colombia a través de una nueva legislación ha prohibido el uso de estos dos compuestos en zumos lo que los ha llevado a buscar otras alternativas, sin embargo, hasta ahora las pruebas que han realizado con nuevos conservantes muestran que estos cambian el sabor del producto y/o no proveen de una vida útil que permita conservar el zumo entorno a los 100 días.

El desafío se centra en encontrar una solución que permita conservar de manera natural los zumos (ya sea a través de un nuevo conservante, modificaciones en el proceso productivo, tecnología, etc.) de manera que el producto no pierda sus características organolépticas (color, sabor, olor y textura), que su vida útil se encuentre en el rango de 100 a 120 días y que además sea rentable para la empresa.

Cabe destacar, que se premiará a un solo equipo entre estos dos desafíos descritos anteriormente.

2 Desafío Evangelismo Web

El desafío de “Evangelismo Web” ha sido propuesto por la Conferencia General (o Asociación General) de la Iglesia Adventista del Séptimo Día, la cual es la responsable de determinar los lineamientos estratégicos y dirigir las operaciones de la IASD a nivel mundial.

La Conferencia General, ha lanzado la iniciativa de Evangelismo Digital para ayudar a las personas a encontrar a la Iglesia Adventista, ayudarlos a encontrar a Jesús y ayudarlos a encontrar a otros. Estos tres objetivos involucran una optimización del motor de búsqueda de la página web, plataforma de redes sociales y un robusto sistema CRM (Sistema de Gestión de Clientes) los cuales ya han sido implementados satisfactoriamente.

Hasta aquí la iniciativa ha sido muy exitosa en la primera etapa -ayudando a la gente a encontrar a la iglesia. La segunda etapa está resultando más difícil; las personas aceptan

orar y estudiar la biblia, pero realmente nunca finalizan los estudios. Existe una brecha fundamental entre aquellos que deciden estudiar la biblia y quienes terminan los estudios. Hasta el momento, por cada mil decisiones de estudiar la biblia menos de 5 personas están completando todas las lecciones.

El desafío es resolver el problema de la conversión en Evangelismo Digital, más específicamente, cómo crear una experiencia para el buscador, desde su decisión de estudiar la biblia hasta finalizar el estudio y finalmente conectarlo con una iglesia local.

Evangelismo Digital es una de las fronteras más importantes para la Iglesia Adventista del Séptimo Día; resolver este problema es realmente trascendental para la iglesia mundial.

3 Desafío Social

El desafío social ha sido propuesto por “Restore a Child”, una organización cristiana que provee las necesidades básicas para protección, nutrición, educación y cuidado de la salud para huérfanos y niños desfavorecidos, de manera que se puedan convertir en adultos realizados y productivos.

Actualmente en el mundo, entre los niños huérfanos y más vulnerables, existe la realidad de que muchos de estos no completan sus años de educación formal, lo que se traduce en una gran brecha entre los años de escolaridad que se espera que cursen y los años de escolaridad efectivos. En los países más desarrollados esta brecha es menor, mientras que en los países del tercer mundo esta aumenta de forma abismante; esto se debe a diversos factores como por ejemplo, tecnología, expectativas de vida, nivel de pobreza, normas culturales, prácticas religiosas, regulaciones locales del gobierno, entre otros.

El desafío es encontrar una solución que genere una alternativa a la entrega de contenidos y estrategias de implementación de un “Modelo de Educación de la Primera Infancia” (ECE, por sus siglas en inglés) que permita a los niños acogidos por Restore a Child completar sus estudios en los diferentes países que opera a nivel mundial y generar herramientas que apoyen a los docentes en la enseñanza de estos niños. A la fecha actual, ha sido desarrollado un curriculum con contenido de alta calidad por el Centro de Aprendizaje Adventista (ALC, por sus siglas en inglés), por lo que esta labor no es parte del desafío.

4 Desafío Educación

La actual pandemia ha obligado a acelerar y adaptar, en distintos ámbitos, muchos cambios que quizá esperábamos para un futuro aún lejano. La transformación digital ha llegado en muchos casos a ofrecer soluciones para ayudar a adaptarnos a una nueva realidad y facilitar nuestra vida en casa. Compras online, teletrabajo, videoconferencias, eventos virtuales, entre otros, han pasado a ser parte de la nueva normalidad, cumpliendo la innovación tecnológica un rol fundamental para poder realizar estas

tareas de manera más fácil y llevadera. Sin embargo, pareciera que en el ámbito de educación el camino ha sido un poco más empinado; la educación remota ha sido un dolor de cabeza para muchos profesores y alumnos quienes tienen la sensación de que una educación remota solo genera por una parte esfuerzos extras significativos y por otra una pérdida no menor de la calidad del aprendizaje.

Como equipo 7Hub, te desafiamos a encontrar soluciones que faciliten una educación remota tanto para el docente como para el alumno, descubriendo y/o diseñando nuevas metodologías, procedimientos y tecnologías las cuales permitan a ambos facilitar sus labores y de esta manera cambiar el paradigma sobre la forma de cómo conocemos hoy la educación formal. El desafío no contempla necesariamente que esta solución venga a reemplazar el actual sistema educativo, sino más bien que lo complementa y nos permita avanzar hacia la educación del futuro.

QUINTO: Los Premios

Un jurado imparcial elegirá a los Proyectos ganadores teniendo en cuenta: grado de finalización del proyecto, originalidad de la idea, dificultad técnica, viabilidad del proyecto, diseño, etc. La decisión del jurado será final e inapelable.

Los premios son los siguientes:

- Desafío Alimentación propuesto por Vitarrico : Primer lugar \$1.500 dólares
- Desafío Evangelismo Digital propuesto por Conferencia General : Primer lugar \$1.500 dólares
- Desafío Social propuesto por Restore a Child: Primer Lugar \$1.500 dólares
- Desafío Educación propuesto por 7Hub: Primer Lugar \$1.500 dólares

El Organizador se reserva la facultad de seleccionar otros Proyectos Propuestos como ganadores en caso de que los elegidos incumplan con alguno de los criterios establecidos en las Bases.

La ceremonia de premiación y la entrega del premio se realizará en forma virtual coordinando directamente con la Universidad a la que pertenecen los ganadores, durante el mes de Diciembre de 2020.

SEXTO: Propiedad Intelectual

Por el sólo hecho de su participación, los Participantes declaran:

Que los elementos y recursos que el Organizador les facilite con motivo del Desafío no significan el otorgamiento de un derecho o una licencia a su favor en materia de propiedad intelectual y/o industrial. En tal sentido, los Participantes restringirán el uso de dichos elementos y recursos al Desafío.

Que el Proyecto Propuesto y su contenido son de su creación original y no infringen ningún tipo de derecho de titularidad de terceros, incluyendo derechos de propiedad industrial (signos distintivos, lemas comerciales y nombres comerciales) y/o intelectual (derechos de autor y derechos conexos, invenciones, diseños industriales y modelos industriales). Por lo anterior, los Participantes exoneran al Organizador y a sus respectivas compañías asociadas y afiliadas, a sus empleados y a sus representantes de todo tipo de responsabilidad civil o criminal ante a terceros derivada de su decisión de participar en el Desafío y de remitir el Proyecto Propuesto y su contenido al Organizador.

Que el Proyecto Propuesto y su contenido no es obsceno, inapropiado, amenazante, ilegal o que busque molestar, abusar, amenazar o dañar a otro Participante, a un tercero, o al Organizador.

Que en el caso de resultar ganadores de un desafío, ceden y transfieren al Organizador, en forma total e íntegra, gratuita, de manera ilimitada y exclusiva, a nivel mundial y por el tiempo máximo que permita la normativa aplicable, los derechos patrimoniales de autor sobre el Modelo Propuesto y cualquier otro derecho de propiedad industrial y/o intelectual derivado del mismo.

Que tienen conocimiento de que la referida cesión abarca el derecho de realizar, autorizar o prohibir, sin derecho a compensación alguna, lo siguiente: i) la reproducción del Proyecto Propuesto por cualquier forma o procedimiento; ii) la comunicación al público del Proyecto Propuesto por cualquier medio; iii) la distribución al público del Proyecto Propuesto; iv) la traducción, adaptación, arreglo u otra transformación del Proyecto Propuesto; v) cualquier otra forma de utilización del Proyecto Propuesto; y vi) la cesión, total o parcial, de los derechos mencionados a favor de terceros, a libre elección del Organizador.

Que suscribirán los documentos de cesión de derechos necesarios para dar cumplimiento a sus obligaciones como Participantes, de acuerdo a lo detallado en las presentes Bases.

Que no han comercializado previamente el Proyecto Propuesto y que este no se encuentra en proceso de comercialización, y que tienen conocimiento de que el Proyecto Propuesto debe ser fruto del trabajo desarrollado durante el evento convocado en el marco del Desafío.

Que no realizarán cualquier acto u omitirán cualquier acción que pudiere perjudicar los derechos de propiedad cedidos al Organizador descritos en la presente cláusula.

SÉPTIMO: Exclusiones

No podrán participar en el Desafío:

- a) Personas no residentes en los territorios de México, Colombia, Perú, Chile y Argentina
- b) Menores de dieciocho (18) años.

c) Socios, ejecutivos, trabajadores o asesores del Organizador o cualquier sociedad relacionada.

d) Los miembros del jurado.

e) Las personas que sean cónyuges, hijos, padres, cargas familiares, y/o personas que vivan a expensas de las personas indicadas en las letras c) y d) precedentes.

OCTAVO: Autorización de Uso y Tratamiento de Datos Personales e Imagen

Los Participantes, al aceptar participar en 7Factor, autorizan al Organizador, sus mandatarios y dependientes, para tratar sus datos personales e imagen. En virtud de dicha autorización o consentimiento, el Organizador podrá realizar cualquier operación o complejo de operaciones o procedimientos técnicos, de carácter automatizado o no, que permitan recolectar, almacenar, grabar, organizar, elaborar, seleccionar, extraer, confrontar, interconectar, disociar, comunicar, ceder, transferir, transmitir o cancelar dichos datos, o utilizarlos en cualquier otra forma conforme a la legislación vigente.

Los datos personales e imágenes serán utilizados para los fines de desarrollo, implementación y promoción del Desafío, sin derecho a obtener retribución de ninguna clase por dicho uso.

NOVENO: Modificación de las Bases y Suspensión del Concurso

El Organizador se reserva el derecho de modificar las condiciones y términos contenidos en estas Bases, lo que será comunicado oportunamente por los medios publicitarios que el Organizador estime convenientes al efecto. Asimismo, y por razones de fuerza mayor o que escapen al control razonable del Organizador, se podrá cancelar o suspender alguno de los Desafíos o el torneo completo, lo que también será comunicado oportunamente, sin responsabilidad alguna para el Organizador.

Las presentes Bases se encuentran en <http://factor.7hub.org> para conocimiento de los Participantes. Asimismo, con fecha 22 de Septiembre de 2020, un ejemplar de las Bases ha sido protocolizado Notaría de doña Valeria Ronchera Flores, ubicada en Av. Agustinas 1235, piso 2, Santiago, Chile.