

**BASES PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO
UNIVERSITARIO**

Jump
CHILE

2020

1.PRESENTACIÓN

El presente documento corresponde a las bases Jump Chile para el año 2020, como una versión especial dada la contingencia que vive el mundo a raíz de la pandemia. La organización asume que todos los integrantes de los equipos que postulan conocen y aceptan estas bases, por el hecho de postular. Las fechas aquí expuestas corresponden a la etapa de planificación del concurso, por lo que la organización se reserva el derecho de modificarlas, en caso de ser necesario, e informarlas oportunamente a los participantes, a través del sitio www.jumpchile.com.

Jump Chile es una **Academia de Aceleración** de modelos de negocio enfocado en estudiantes de educación superior, que busca formar una nueva generación de emprendedores, que sean agentes de cambio en sus distintas ciudades e instituciones, transformando problemas locales en oportunidades de impacto global. En esta oportunidad, el foco está en solucionar desafíos que son consecuencia de la pandemia.

Jump Chile es el **Programa Nacional de Emprendimiento Universitario** del Centro de Innovación UC Anacleto Angelini apoyado por SURA Asset Management. **Está dirigido a estudiantes de pre y postgrado, quienes pueden postular con un equipo y un proyecto en etapa de ideación.** También pueden postular con un proyecto de curso, tesis o investigación.

Los equipos postularán con la realización de un video, el cual deberá tener la siguiente información:

- El problema identificado y la solución propuesta
- Por qué quieren solucionar esta problemática
- Presentación del equipo y sus fortalezas
- Cómo serán agentes de cambio con esta solución

2.PARTICIPANTES

Jump Chile convoca a **todos los estudiantes de pre y postgrado, pertenecientes a universidades, centros de formación técnica e institutos profesionales de Chile y Latinoamérica**, a postular proyectos en etapa de ideación para desarrollar, perfeccionar y validar sus modelos de negocios, a través de los talleres que ofrece el programa. Al ser un programa y un concurso en etapa de ideación no es requisito tener un proyecto ya desarrollado, se espera que tras el proceso de aprendizaje se genere un modelo de negocios validado en el mercado y un producto mínimo viable.

Pueden participar chilenos y extranjeros, que tengan al menos 18 años de edad y que sean alumnos regulares de una institución de educación superior al momento de postular. No pueden participar las personas que integren el equipo organizador, familiares, proveedores (de productos/o servicios) ni partners de Jump Chile (quienes entregan premios, productos y/o servicios a través del concurso).

3.POSTULACIÓN

El programa está abierto a todo proyecto original, creada por al menos un integrante del equipo, con o sin fines de lucro, de cualquier ámbito del conocimiento (Como: ciencias sociales, innovación social, tecnologías de la información y la comunicación, ingeniería, energía, medioambiente, transporte, diseño, artes, teatro, música, literatura,

arquitectura, comunicaciones, ciencias naturales, medicina y áreas afines a la salud, economía y derecho, entre otras). A pesar de ello, queremos poner mayor énfasis en los siguientes desafíos:

- Reactivación sostenible
- Generación de empleo y trabajo con la comunidad
- Empoderamiento del Adulto Mayor
- Innovación tecnológica con impacto social

*No obstante lo anterior, Jump Chile **no acepta proyectos relacionados con las siguientes áreas:** pornografía, armas de fuego o de otro tipo, drogas y/o cualquier actividad penada por ley.

3.1 Cómo postular

La postulación, así como todas las entregas evaluables, se realizarán en la plataforma Younoodle, a la que se puede acceder a través de www.jumpchile.com, haciendo click en "postula aquí". La postulación consiste en:

1. Tener o crear un usuario en Younoodle. Esto debe hacerlo el representante de equipo.
2. Completar el formulario de postulación. Se solicitará información escrita sobre el proyecto y un video en los cuales se responda a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el problema identificado y quiénes son los principales afectados?
- ¿Cuál es la solución que proponen a este problema?
- ¿Por qué ustedes van a solucionar el problema?
- ¿Para qué quieren desarrollar este proyecto?

3. El representante del equipo, responsable de la postulación, enviará una **invitación a sus compañeros** (que recibirán en sus correos electrónicos) vía Younoodle, para que creen una cuenta en Younoodle, confirmen que son parte del grupo y completen sus datos personales. Esto es obligatorio, al momento de la inscripción, se recomienda revisar en SPAM.

*Los detalles de la formación del equipo que postula se encuentra en el punto 3.2 de estas bases..

4. El representante del equipo también deberá agregar sus datos personales.
5. Verificar la información y enviar el formulario.
6. Quién complete el formulario recibirá un correo electrónico que le informará que su postulación se ha realizado con éxito.

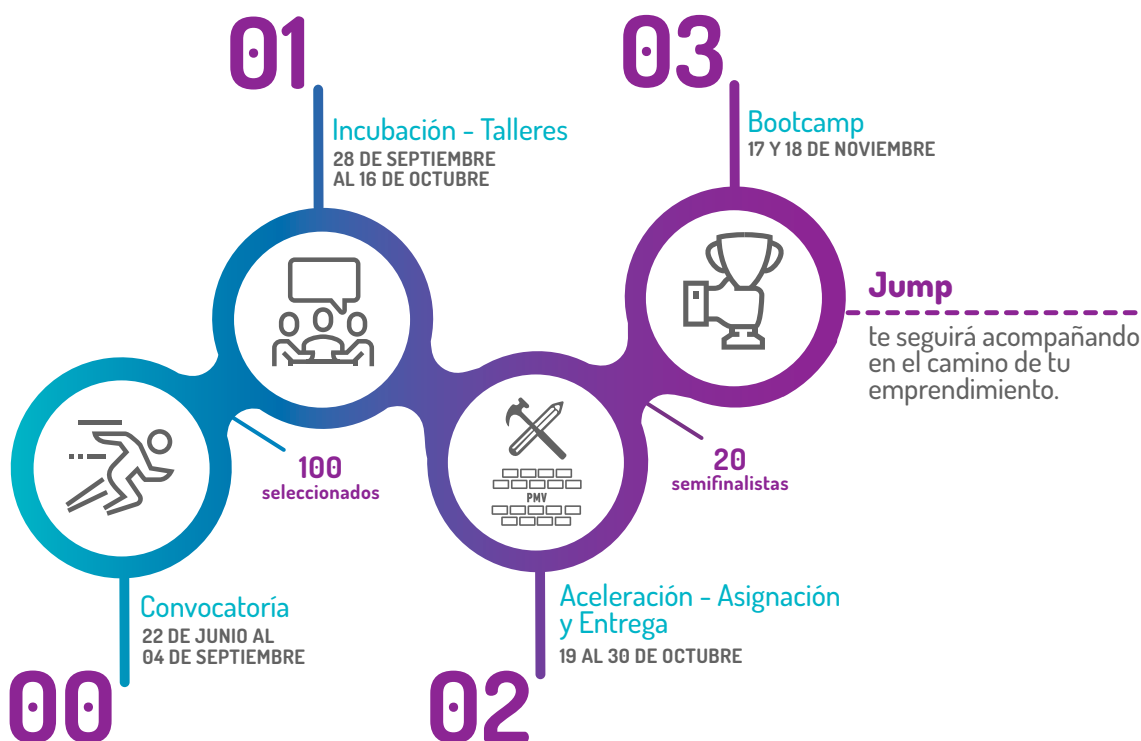
3.2 Requisitos para postular

Cada equipo debe estar formado por mínimo dos (2) alumnos de pre o postgrado y máximo seis (6) personas.

- Si el grupo está formado por 2 personas, ambas deben ser estudiantes (de pre o postgrado), pero si el grupo tiene entre 3 y 6 integrantes, solo 1 de ellos podrá ser “no alumno” (profesor, egresado, emprendedor, investigador, etcétera).
- El integrante “no alumno” debe tener algún vínculo con el emprendimiento. Puede ser el profesor guía de un curso, tesis o investigación que originó el proyecto, o puede ser un mentor o socio.
- Cada persona puede postular y participar como integrante de un solo equipo. Si alguien se registra en más de un proyecto, todos ellos serán eliminados de la competencia.
- Los equipos pueden estar compuestos por alumnos de diferentes instituciones de educación superior y de distintas regiones del país y Latinoamérica. Si se da el caso de que un grupo esté formado por integrantes que residen en distintas regiones, la zona a la que representan como grupo, estará determinada por el lugar en que vive el representante del equipo.
- Cada equipo debe designar a un representante, quien actuará como contacto principal con el comité organizador de Jump Chile. Esta persona debe ser alumno de pre o postgrado y será responsable de mantener informado a todo su equipo de lo que anuncie o solicite la organización.
- A todos los semifinalistas se les solicitará un certificado de alumno regular, para garantizar que los potenciales ganadores del concurso sean estudiantes. La organización informará a través de jumpchile.com en qué plazo se debe cumplir con este requerimiento. Pueden postular y participar personas que hayan postulado a Jump Chile en versiones anteriores bajo las siguientes condiciones:

- Si el proyecto llegó a instancias de semifinal en alguna de las versiones anteriores, en la edición 2020 deberá postular con un proyecto diferente.
- Si el proyecto no llegó a instancias de semifinal en alguna de las versiones anteriores, en la edición 2020 podrá postular con el mismo proyecto.

4. ETAPAS



El proceso Jump Chile 2020 se ejecutará entre junio y noviembre de 2020, y busca transformar las ideas de los estudiantes en modelos de negocios validados a través del contacto con posibles clientes utilizando productos mínimos viables (primeros prototipos).

Para esto estructuramos el programa en 3 etapas. La **etapa 0** corresponde al periodo de postulación, que culmina con la selección de 100 proyectos. Luego la **etapa 1**, Incubación Talleres, incluye la realización de 3 talleres con el fin de validar supuestos críticos de cada proyecto. Posteriormente, la **etapa 2**, Asignación y Entrega, considera la entrega de una tarea que resuma lo realizado en los 3 talleres. En la **etapa 3**, Aceleración Bootcamp, los 20 equipos semifinalistas seleccionados recibirán asesorías personalizadas, que finalizará con su presentación en una jornada de demoday, en la cual se darán a conocer a los ganadores.

Se pueden revisar las fechas específicas de cada actividad en el Anexo I de estas bases. En caso de modificaciones, éstas serán oportunamente anunciadas en jumpchile.com.

El proceso de Jump Chile 2020 se realizará con la siguiente estructura:

ETAPA 0: Postulación

Esta etapa se extiende entre el 22 de junio y el 04 de septiembre de 2020. Solo serán aceptadas las postulaciones presentadas a través del formulario de Younoodle que se encuentra en jumpchile.com.

La organización no se hace responsable por fallas técnicas que impidan las postulaciones de último minuto. Si alguna persona o grupo requiere información o ayuda para realizar la postulación puede solicitarla a través de la sección de preguntas de la etapa de postulación en jumpchile.com o a través del correo jumpchile@uc.cl.

En caso de existir alguna razón operativa o técnica, la organización se reserva el derecho de extender el plazo de postulación.

La evaluación de las postulaciones se extenderá entre el 04 y 16 de septiembre. **El anuncio de los equipos seleccionados para avanzar en la competencia se realizará el 22 de septiembre, a través de jumpchile.com.**

ETAPA 1: Incubación - Talleres

Se realizarán 3 talleres metodológicos, abiertos a público general, pero pensados especialmente para los participantes del programa.

Los interesados en participar deberán inscribirse oportunamente en las fechas y formas que indique la organización.

Taller 1: Empatía con usuarios y clientes

Los equipos trabajarán, en el Taller 1, en el **entendimiento de una problemática y de qué manera ella afecta a un grupo de personas**. A través de herramientas de empatía, se generarán **hipótesis de problema y de usuarios**.

Taller 2: Validación del modelo de negocio

En este taller se desarrollarán las posibles soluciones al problema planteado y validado mediante el taller 1 y se diseñará una **primera propuesta de valor para el modelo de negocios**.

Taller 3 Metodología de Pitch

En este taller se entregarán las herramientas necesarias para realizar un buen pitch, que será fundamental para la entrega que deberán realizar posteriormente.

ETAPA 2: Asignación y Entrega

En esta etapa y con todos los conocimientos obtenidos en la Etapa 1, deberán realizar una **Entrega**, que consistirá en lo siguiente:

Video Pitch de 3 minutos, o guión hablado con un powerpoint, el cual deberá contener la siguiente información:

- Problemática a resolver
- Identificación del cliente y usuario validado
- Modelo de negocio
- Propuesta de valor
- Equipo

ETAPA 3: Aceleración - Bootcamp

En esta etapa, los proyectos trabajarán en el **diseño de experimentos** que les permitan validar su modelo de negocios. Además, se trabajará el concepto de PMV (Producto Mínimo Viable) para productos y servicios. Se espera que los equipos puedan medir estos experimentos y determinar su éxito.

Los proyectos semifinalistas tendrán la posibilidad de trabajar en sus prototipos y participaran de un speed mentoring organizado por la Red de Mentores, con el fin de fortalecer su propuesta de valor.

La final se desarrollará en el segundo día de bootcamp, el cual consistirá en un demoday, es decir una competencia en que los equipos semifinalistas presentarán su pitch ante un jurado evaluador y espectadores invitados. Los ganadores serán informados ese mismo día.

Si algún equipo de los 20 semifinalistas no puede asistir los dos días del bootcamp quedará eliminado de la competencia y no podrá presentar en el demoday final. Entre los equipos ganadores, se repartirán premios de \$35.000.000 pesos chilenos (en efectivo y valorizados), que se clasifican en diferentes categorías. (ver punto 9)

5. MÉTODO DE SELECCIÓN

La selección de los proyectos que avanzan de una etapa a otra dependerá de las evaluaciones realizadas por los jueces de cada entrega y de acuerdo a la rúbrica interna del programa.

En caso de que se presenten empates, en cualquier etapa del proceso, para resolverlos el comité organizador realizará una evaluación extra y a partir de los nuevos puntajes se determinará quiénes avanzarán de una etapa a otra.

ETAPA 0: POSTULACIÓN

En esta etapa serán seleccionados **100 equipos** como máximo.

El comité organizador se reserva el derecho de extender el plazo de postulación así como el de la entrega de los resultados tras el proceso de evaluación. Esto es válido para todas etapas de la competencia.

ETAPA 1: INCUBACIÓN - TALLERES

Etapa de 3 talleres metodológicos, en la cual no se realizará selección.

ETAPA 2: ASIGNACIÓN Y ENTREGA

En esta etapa, se informará el contenido de la entrega o tarea que proviene del proceso de talleres de la etapa 1. Un jurado evaluador revisará estas entregas y seleccionará un máximo de 20 equipos, quienes serán los semifinalistas que pasarán directamente a la Etapa 3.

ETAPA 3: ACELERACIÓN - BOOTCAMP

Los 20 semifinalistas participarán del bootcamp de aceleración y del demoday final, donde se elegirán a los equipos ganadores.

6. CAUSALES DE ALIMINACIÓN O DESCALIFICACIÓN

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

- Los equipos que cuenten con una o más personas que hayan postulado como integrantes de otros grupos.
- Ideas de categorías que no son permitidas: pornografía, armas de fuego o de otro tipo, drogas o cualquier actividad que esté penada por ley.

- Los proyectos que sean o pertenezcan a una empresa existente.
- Los proyectos que sean una expansión o nueva área de una compañía existente.
- Los proyectos que sean una sindicación de bienes raíces.
- Los proyectos que sean producto de acuerdos de licencia de distribución en un área geográfica distinta (país o ciudad diferente al de origen).
- Los proyectos que sean un spin-out de alguna institución existente.
- Los equipos que posean algún integrante que sea juez o parte del comité organizador y/o evaluador del concurso Jump Chile 2020.
- Los proyectos que atenten contra alguna persona, grupo de personas o institución.
- Los equipos que no cumplan con las entregas en los plazos y formas requeridos por la organización.
- Los equipos cuyos integrantes agredan física o verbalmente a otra persona involucrada en el concurso, ya sean otros equipos o del comité organizador Jump Chile.
- Los equipos cuyos integrantes transgredan normas legales, reglamentarias y/o éticas.

7.OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES

Todos los postulantes y participantes deben cumplir las siguientes obligaciones:

- Aceptar las bases del concurso. La postulación supone que todos los integrantes del equipo conocen y aceptan estas bases.
- Todos los equipos postulantes deben identificar a **un representante de grupo, quien completará el formulario de postulación y será el canal oficial de comunicación entre la organización y su equipo.** En el caso de los grupos ganadores de premios en efectivo, oportunamente se le dará a cada equipo la oportunidad de ratificar o cambiar al representante. Solo esa persona podrá firmar el correspondiente convenio y cobrar el premio.
- Toda disputa o conflicto al interior de cada equipo es de su exclusiva responsabilidad. La organización no actuará como mediador en caso que se presenten problemas como divisiones de equipo.
- Postular siguiendo todas las instrucciones de estas bases y de la plataforma web **jumpchile.com**. Respetar las fechas establecidas por la organización para el desarrollo del certamen.
- Aceptar y acatar las decisiones de los organizadores y evaluadores del concurso en las diferentes etapas de la competencia. No existirá derecho de apelación ante las decisiones.
- Garantizar la exactitud y veracidad de los datos que se entreguen a tiempo y de forma completa durante el desarrollo del concurso.

- A fin de velar por el cumplimiento de los objetivos del certamen, **es requisito que los proyectos en competencia sean originales y de propiedad de los alumnos** de pre y/o postgrado, y no del integrante -en caso de existir-, que no cumple con esa condición. Además, **los estudiantes deben ser responsables del desarrollo de los proyectos durante su participación en el concurso.**
- Aceptar y utilizar como único canal de comunicación, oficial y directo con la organización del concurso, la sección de preguntas disponible en cada etapa, en jumpchile.com y el correo electrónico jumpchile@uc.cl. Solo por esta vía serán atendidas con seguridad las dudas de postulantes y competidores.
- Aceptar que todas las imágenes y videos captados durante el desarrollo del concurso son de propiedad de la organización de Jump Chile, por tanto, podrán ser usadas en distintos formatos y fechas para difundir el concurso.
- Los concursantes autorizan el uso de su imagen personal por parte de la organización del concurso en imágenes y videos en cualquier formato para promocionar el concurso.
- Es responsabilidad de los competidores manejar qué información hacen pública y cuál definen como confidencial. También es su responsabilidad la protección legal de sus proyectos, si lo estiman pertinente. La organización hará visibles algunos videos e información general de los competidores (por ejemplo, sus pitch), exceptuando el contenido explícitamente confidencial.
- Además, en el caso de las entregas, los participantes deben marcar la información como "Información Confidencial", cuando corresponda.
- Se espera que los integrantes de los equipos ganadores y finalistas participen en las actividades planificadas por la organización para difundir el concurso.

8.OBLIGACIONES DE LA ORGANIZACIÓN

La organización se compromete a:

Resguardar la confidencialidad de los proyectos en competencia. Es responsabilidad de los competidores manejar qué información hacen pública y cuál definen como confidencial. También es su responsabilidad la protección legal de sus proyectos si lo estiman pertinente. La organización hará visibles algunos videos e información general de los competidores (por ejemplo sus pitches), exceptuando el contenido explícitamente confidencial.

9.PREMIOS

Jump Chile premiará a 4 equipos ganadores, entre los cuales se distribuirán \$25.000.000 pesos chilenos en efectivo y \$10.000.000 de pesos chilenos valorizados para utilizar en FabLab y Red de Mentores.

Los jurados del bootcamp serán los encargados de definir a los 4 ganadores.

El monto en efectivo será repartido de la siguiente manera:

Primer Lugar: \$10.000.000
Segundo Lugar: \$6.000.000
Tercer Lugar: \$5.000.000
Premio especial “Espíritu Jump”: \$4.000.000

El monto valorizado será repartido en partes iguales entre los cuatro ganadores.

Premio Espíritu Jump 2020

Este premio será otorgado al equipo que demuestre, durante el proceso de aceleración, su sello como agente de cambio.

Este premio también podrá ser recibido por un proyecto ganador de las categorías antes mencionadas.

*Para ejecutar la entrega de estos premios cada equipo deberá cumplir las siguientes condiciones:

- Entregar a la organización todos los datos de su representante (nombre completo, Rut y dirección), en la forma y fecha que serán oportunamente informadas.
- El representante del equipo deberá firmar el convenio en el cual se determinará toda la información relacionada con el uso y rendición del dinero (montos, fechas, ítems en los que se puede invertir el premio, etc.). Además, será la única persona autorizada para cobrar el premio en cualquier sucursal chilena de Banco Santander, en las fechas indicadas en el convenio. La entrega del dinero se realizará en 2 cuotas a través de vale vistas (para chilenos) y transferencias (para extranjeros).
- Al menos un (1) integrante de cada equipo deberá participar en la o las reuniones a las que cite la organización (esto se determinará en el convenio) para dar cuenta del uso de los recursos y el estado de avance del proyecto. Estas reuniones se realizarán durante el año 2021.
- El dinero se entrega en remesas parciales, de acuerdo a un plan de remesas asociadas a hitos elaborado por los ganadores el cual debe contar con la aprobación de la organización de Jump Chile. Este plan considera entrega de dineros parcializadas y asociadas al cumplimiento de hitos técnicos y comerciales. En ningún caso este plan de remesas puede considerar menos de tres entregas de dinero.
- Posterior al Bootcamp, los representantes de los equipos serán citados a una primera reunión de planificación, con el fin de revisar este plan de remesas más una carta gantt y presupuesto de cada equipo ganador. La aprobación del plan de remesas, carta gantt y presupuesto es requisito para generar los pagos posteriores de los premios en dinero así como la entrega de servicios valorados del FabLab y Red de Mentores del Centro de Innovación UC.

- Para entregar cada cuota, la organización de JUMP Chile se reunirá con los ganadores (al menos un representante de cada equipo). La cita tiene por objetivo:
- (1) conocer el estado de avance de la ejecución del proyecto, de acuerdo al plan de hitos acordado previamente, así como las tareas específicas definidas tanto en las reuniones de planificación como en las sesiones de asesoría y mentoría agendadas con el FabLab y la Red de Mentores del Centro de Innovación UC.
- (2) revisar los planes a futuro de cada equipo y
- (3) presentar documentos que justifiquen los gastos realizados de la primera entrega del premio.
- Si se considera que un equipo no ha cumplido con sus compromisos de hitos, previamente acordados, no podrá recibir las siguientes remesas y la organización de Jump Chile se reserva el derecho de reasignar el premio en dinero no entregado a otros ganadores.
- La organización de Jump Chile se compromete a informar a los participantes sobre cualquier modificación en las bases, actividades y fechas estipuladas de las distintas etapas del concurso. Estas novedades serán comunicadas a través del sitio jumpchile.com y/o a través del representante de cada equipo.
- El comité organizador del concurso se reserva el derecho de interpretar estas bases y, de ser estrictamente necesario, enmendarlas de acuerdo a su criterio. Cualquier tipo de modificación será publicado en la página web del concurso, jumpchile.com, y a través de cualquier otro medio de comunicación que el comité estime conveniente, de forma tal que todos los interesados estén informados de las modificaciones. Desde ya, los participantes aceptan los posibles cambios que se pueden efectuar a estas bases durante el desarrollo del concurso.

9.1 Otros premios valorizados

Jump Chile también entregará otros premios a los 4 equipos ganadores, valorizados en \$10.000.000 pesos chilenos, para uso en FabLab y Red de Mentores.

A continuación se detallan estos premios:

PREMIO FABLAB CENTRO DE INNOVACIÓN UC

Este premio será un voucher de acceso al FabLab, para acelerar el desarrollo tecnológico de la solución, sujeto a una evaluación previa por parte de la entidad y de acuerdo a la etapa en que se encuentre el proyecto.

PREMIO RED DE MENTORES CENTRO DE INNOVACIÓN UC

Este premio incluye un programa de mentoría de 4 meses donde cada equipo recibirá 5 sesiones de mentoría junto a un mentor experto que los conecte con la industria y los ayude a potenciar su modelo de negocios.

PREMIO CO-WORK CENTRO DE INNOVACIÓN UC

Este premio consiste en un espacio de trabajo en el Centro de Innovación UC Anacleto Angelini (Santiago). Este beneficio se entregará a un máximo de 3 personas por equipo y permite utilizar las instalaciones durante el proceso de aceleración y siempre y cuando las condiciones sanitarias del país lo permitan.

10.CONDICIONES GENERALES

Los premios de servicios valorizados (no monetarios) tienen vigencia hasta el 31 de diciembre del 2021. Hasta ese día los ganadores tienen plazo para hacer efectivo el premio a la institución o entidad que corresponda. El contacto entre el equipo ganador y la institución que entrega los beneficios es responsabilidad de ambas partes, no de la UC ni de SURA.

La organización de Jump Chile solo se compromete a entregar los datos de contacto para que ellas coordinen la ejecución o entrega de los premios. Si para esa fecha los premios no han sido cobrados, el comité organizador podrá entregarlos a otro(s) equipo(s) o declararse desierto(s), según se estime conveniente.

La organización se reserva el derecho de agregar premios o cambiar las condiciones de estos mismos durante el transcurso de la competencia, en caso de que las empresas u organizaciones involucradas así lo requieran. El cambio en los premios por parte de estas entidades no es responsabilidad del comité organizador de Jump Chile, sin embargo será oportunamente informado mediante jumpchile.com.

Los equipos ganadores tendrán un año para utilizar los premios mencionados anteriormente.

11.SOBRE LA CONFIDENCIALIDAD Y DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

El comité organizador de Jump Chile está consciente de la importancia que posee para los competidores la confidencialidad de los proyectos que en él participan. En atención a esto, **se solicitará a los organizadores y a todos quienes evalúen los proyectos, firmar un acuerdo de confidencialidad.**

Además, la organización establece una pauta de comportamiento que se refiere a la naturaleza confidencial de los proyectos. Cada participante está expresamente obligado a cumplir esta pauta de manera estricta, responsabilizándose de los eventuales perjuicios que una violación o infracción a la confidencialidad de los proyectos por parte de algunos de los equipos participantes o alguno de los integrantes de cada equipo pudiese causar a otros participantes y/o a terceras personas.

A continuación, se presenta la **pauta de comportamiento** que define y delimita el uso y tratamiento de la información que los participantes entregarán a la organización durante el desarrollo del concurso:

- El título y la descripción general del proyecto serán de dominio público.
Toda la información solicitada por el comité organizador y/o evaluador será
- tratada con absoluta confidencialidad y su uso estará limitado a la evaluación y seguimiento del proyecto.

En ningún caso la información facilitada será transmitida o comunicada a personas o entidades públicas o privadas que no pertenezcan al proceso de selección o evaluación sin el previo consentimiento y autorización de los autores.

Ni SURA ni la Pontificia Universidad Católica de Chile tienen interés en participar en la propiedad de los proyectos presentadas por los alumnos ni en obtener ideas para desarrollar proyectos similares. Por lo tanto, no existen asuntos relativos a repartición de la propiedad de los proyectos participantes en el programa Jump Chile. Los proyectos pertenecerán siempre a las personas que presenten estas ideas y/o modelos de negocios.

Los derechos de autor, de propiedad intelectual o industrial de los proyectos pertenecerán siempre a sus autores. Ellos autorizan a los organizadores a usar el nombre del proyecto, sin límite temporal, para ser mencionado en jumpchile.com y en toda la difusión del concurso o para cualquier acción o evento relacionado de alguna manera con Jump Chile.

Los participantes serán responsables de haber formalizado las medidas de protección de sus derechos intelectuales e industriales, si los hubiera, previo a la postulación. Se reitera que los participantes son responsables de manejar qué información hacen pública y cuál definen como confidencial, indicando explícitamente a la organización cuando entregue información confidencial, marcándola como tal.

En adición a lo anterior, se establece que la organización sólo utilizará las bases de datos de los postulantes y participantes en el concurso, para enviarles información relativa a éste y para invitarlos a actividades de su interés en el área de la innovación y el emprendimiento. En ningún caso sus datos serán entregados a otra entidad, permaneciendo siempre resguardados por el comité organizador de Jump Chile.