



Reglamento Oficial

Competencia “U Innova”, en adelante “la Competencia”

SIN OBLIGACIÓN DE COMPRA NI PAGO PARA INSCRIBIRSE O GANAR LA COMPETENCIA. AL INSCRIBIRSE, EL PARTICIPANTE ACEPTA RESPETAR EL PRESENTE “REGLAMENTO OFICIAL” (en adelante “el Reglamento”) ASÍ COMO LAS DECISIONES DE LOS JURADOS, QUE SERÁN INAPELABLES EN TODOS LOS ASPECTOS.

En el presente Reglamento, se ha velado por el uso de lenguaje inclusivo en la medida de lo posible. El uso del género masculino no tiene ninguna intención discriminatoria.

1 – Período de la Competencia

La Competencia se llevará a cabo mediante tres fases:

- I. Del 23 de agosto de 2023: se realizará un proceso de capacitación previo al evento
- II. Del 01 al 02 de septiembre de 2023: se desarrollará la competencia en el Campamento Oikoumene en Cartago.

El día 01 de septiembre se realizará la develación de los retos. A partir de ese momento y hasta el sábado 02 de septiembre, los equipos participantes trabajarán en la búsqueda de soluciones a los retos planteados y tendrán tiempo de preparar un elevator *pitch* planteando su propuesta.

- III. 02 de septiembre a las 4:00 p.m.: se realizará la premiación de las soluciones ganadoras.

2 – Modalidades de participación

Para participar en la edición de 2023, los equipos deben registrarse en el sitio web <https://www.uinnovaevento.com/> antes del 20 de agosto de 2023. En este espacio encontrará los requisitos de participación y el formulario de inscripción.

La inscripción y participación en la competencia es gratuita. El organizador podrá, a su exclusiva discreción, eliminar y/o descalificar cualquier presentación y/o participante (según se define en el artículo “Directrices y restricciones”, más adelante) que considere inapropiado o que no esté en conformidad con los requisitos.

Aquellas personas participantes que requieran una carta de justificación de ausencia a clases deberán indicarlo en el momento de su inscripción.





Todas las personas participantes recibirán un certificado de participación de la competencia.

3 - Requisitos de participación.

Las personas que deseen participar en la competencia deben considerar los siguientes requisitos:

- Ser estudiantes activos de alguna de las universidades públicas del país.
- Formar un equipo integrado por 5 estudiantes activos, de mínimo 3 carreras distintas y 3 universidades distintas.
- Designar a una persona del equipo cómo líder de grupo.
- Todos los equipos deben tener representación de hombres y mujeres.
- Firmar un acuerdo de ingreso a la competencia y aceptar el Reglamento de la misma.

4 – Organizador

Organiza la Subcomisión Nexo Universidad-Sector Socioproductivo del Consejo Nacional de Rectores, con dirección en el Edificio “Dr. Franklin Chang Diaz”, Calle “Alexander Humboldt”, Geroma, San José, Costa Rica.

Lidera la Universidad de Costa Rica, por medio de la Unidad de Gestión y Transferencia del Conocimiento para la Innovación (PROINNOVA) con sede en la Vicerrectoría de Investigación de la Ciudad Universitaria Rodrigo Facio Brenes, San Pedro, San José.

5 – Desafíos creativos y criterios

Desafíos creativos

La distribución de los desafíos creativos de la Competencia es la siguiente:

5.1. Se postularán retos por nombre de entidad organizadora, patrocinadora o colaboradora, en temáticas variadas: ambientales, sociales, culturales, de estrategia comercial y/o socio-productivas.





5.2. Retos rifados al azar: los retos son sorpresa y sólo conocidos por la organización, y develados el día 1 de la fase 2 de la competencia, al iniciar el evento.

5.3. Las personas participantes reúnen a su equipo para iniciar con el análisis del reto, se le dará acompañamiento a los equipos en las distintas fases de la competencia, brindándoles herramientas y matrices que les permita lograr la resolución de los desafíos.

5.4. La solución del desafío se presentará mediante un pitch que deberá cumplir con los criterios planteados por la organización en cuanto a: duración, contenido, estética, mecanismo de entrega y hora límite para ello.

5.5. Al menos dos equipos trabajarán bajo la resolución de un mismo reto, por lo cual competirán las soluciones planteadas según los criterios propuestos para la evaluación de jurados (descritos en la sección 6 de este Reglamento).

6. Criterios de evaluación

La evaluación será realizada por un jurado compuesto por personas seleccionadas por los organizadores. Estas personas están vinculadas a las áreas del conocimiento de los retos, incluyendo personas docentes universitarias, colaboradoras de las organizaciones proponentes de los retos y profesionales en áreas afines con reconocida experiencia.

Los criterios de evaluación son los siguientes:

La calificación será por puntaje de 0-100, donde el reto que logre mayor puntaje será el ganador. La puntuación por cada ítem, será de 0 a 5 donde: 0=calificación mínima 5=calificación máxima

Los 4 principales aspectos para evaluar son:

a) Creatividad e Innovación con un peso de 30/100

El concepto de “creatividad” implica que la solución propuesta debe ser original, debe haber un aporte intelectual significativo por parte de sus proponentes. El concepto de “innovación” no sólo abarca que algo sea novedoso, sino que además sea realizable.

b) Investigación y análisis de información científica y técnica, con un peso de 30/100

La exposición de la solución al reto evidencia el uso de documentación científica, técnica y comercial, así como información del usuario disponible en diferentes bases de artículos científicos y patentes que puede usarse para sustentar y comprender mejor el problema y la solución diferente e innovadora.





c) Calidad de la exposición, con un peso de 20/100

Los equipos participantes realizarán una presentación de máximo 2 minutos utilizando la metodología “elevator pitch”, la cual debe presentar el problema o reto a resolver y una explicación clara y concisa de la solución propuesta, más adelante en este Reglamento se detallan los aspectos técnicos que dicha exposición debe cumplir.

d) Responsabilidad social, con un peso de 20/100

Este concepto está relacionado con la creación de propuestas generadoras de valor social que respondan a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de las Naciones Unidas. Por lo tanto, debe tratarse de una solución que busque la minimización del impacto negativo sobre el ambiente y la disminución de brechas sociales.

7 – Directrices y restricciones

La presentación debe hacerse en español, y el contenido que contenga palabras o caracteres impresos deben estar en español.

La persona líder del grupo debe asegurar su presencia en esta Competencia, vigilar que se respete el reglamento, y aceptar el premio en nombre del grupo si los integrantes del mismo no se pueden presentar. Ni los organizadores, ni ninguna de las partes que participan en la Competencia serán responsables de ninguna controversia entre las partes involucradas, de una forma u otra, en esta Competencia.

Cada presentación:

1. Debe ser la obra original del participante producida para esta Competencia;
2. Debe ser una presentación, generada exclusivamente para esta Competencia;
3. Debe ser una obra inédita, a saber: no debe haber sido publicado anteriormente en ningún medio;
4. No debe infringir la propiedad intelectual de un tercero, incluyendo, pero sin limitarse a los derechos de autor, de marca comercial, de privacidad, de publicidad u otro tipo de derechos;
5. Debe estar adaptada a la pantalla, la publicación y la difusión televisiva (por ejemplo, no puede ser obscena o indecente, incluyendo, pero sin limitarse a la desnudez o la blasfemia); no debe





contener material obsceno o pornográfico; no debe contener declaraciones difamatorias (incluyendo, pero sin limitarse a palabras o símbolos que sean ampliamente considerados como ofensivos para las personas de cierta raza, etnia, religión, orientación sexual o grupo socioeconómico); no debe incluir amenazas a ningún individuo, empresa, grupo, lugar, etc.; no debe violar la privacidad ni otros derechos de ninguna persona, empresa o entidad; y no debe infringir las leyes procedentes en los reglamentos aplicables o las normas de la red;

6. No debe representar maltrato y/o lesiones en a una persona o animal;

7. Pueden utilizar animales vivos, siempre y cuando hayan obtenido el consentimiento del dueño del animal y una declaración jurada del propietario del animal y que el animal no haya resultado herido en la producción del contenido publicado (el animal no debe estar presentado de manera tal que sugiera que tenga una lesión). Se exhorta a los participantes a que se pongan en contacto con la Sociedad local de protección de los animales antes de filmar el video para verificar que se den las garantías adecuadas al animal en el escenario;

8. No debe contener material con derechos de autor (que no pertenezca al participante y/o que no cumpla con las condiciones establecidas por el patrocinador del sitio de Internet de la Competencia).

9. No se puede incluir música en su presentación.

10. No deben incluirse edificios, obras arquitectónicas, ni obras de arte reconocibles, puesto que muchas de estas obras están protegidas por los derechos de autor.

11. Deben cumplir con los Términos y Condiciones del Servicio de YouTube (disponibles en <http://www.youtube.com/t/terms>) y las Normas de la comunidad YouTube (disponible en https://www.youtube.com/t/community_guidelines?hl=es&gl=ES).

Si el organizador pide a los participantes que hagan estos ajustes y estos deciden no hacer dichos ajustes, la presentación estará sujeta a la descalificación, a la exclusiva discreción del organizador.

Las presentaciones que no cumplan con el presente Reglamento en todos los aspectos, o que de alguna otra manera tengan contenido prohibido o inapropiado, según lo determine el organizador a su exclusiva discreción, serán descalificadas, no serán publicadas y no tendrán derecho a adjudicarse un premio. El organizador tiene la decisión final en lo que respecta a las presentaciones que cumplan con los requisitos para participar en esta Competencia. Algunas





presentaciones pueden ser publicadas en todos los sitios de la Competencia o cualquier parte de ellos durante el período de la Competencia y/o en los medios sociales, las páginas de los patrocinadores y otros canales, a la exclusiva discreción del organizador.

Si la conducta real, supuesta o mediatizada de algún participante es ilegal y/o si algún participante ha sido declarado culpable de algún crimen que viole las normas generalmente aceptadas de comportamiento (incluyendo, pero sin limitarse al uso de drogas ilícitas o ebriedad en público) o que haga que el patrocinador tenga motivos razonables para creer o concluir que si se le asocia públicamente con estas personas podrían llevarle al ridículo, al desprecio, a la controversia, a la vergüenza o al escándalo, el organizador se reserva el derecho, a su exclusiva discreción, de descalificar a cualquier participante sin importar si dicha presentación infrinja el Reglamento de la Competencia.

8- Propiedad Intelectual.

Al participar en esta Competencia las y los participantes conceden de forma irrevocable a todas las personas, en la medida en que lo permita la ley, el derecho incondicional y perpetuo para mostrar, exhibir, distribuir, publicar, usar, adaptar, modificar, traducir y/o modificar cualquier presentación o material didáctico que desarrolle para la presentación del *pitch* de cualquier manera así como la grabación misma de su *pitch* y concede autorización en cuanto a sus derechos de imagen para el contexto de la divulgación de la competencia, en cualquier medio, en todo el mundo, para cualquier propósito, sin limitación y sin previo aviso ni compensación para ellos. Esto en concordancia con la licencia de usuario de YouTube, disponibles en: <http://www.youtube.com/t/terms>

El participante también acuerda con el realizador no cometer actos de comunicación que puedan constituir una violación de los derechos morales del participante. Todos los participantes de la Competencia aceptan que eximirán, otorgarán garantías e indemnizarán a los organizadores (como se define más adelante) de todas las demandas sobre la publicidad, la presentación, el contenido en Internet comercial o cualquier otro material producido posteriormente, presentado y/o preparado por o en nombre del organizador, que puedan afectar los derechos de la obra del participante, del organizador o del participante que aparezca en cualquier presentación.

La persona participante da por entendido y acepta que el uso que el organizador y los patrocinadores hagan de las presentaciones o los materiales similares o idénticos a la presentación, o que tengan características o elementos similares o idénticos a los que contiene





la presentación, no obliga al organizador a negociar con el participante, ni le otorga ningún derecho ni compensación de ningún tipo al participante. El participante acepta y reconoce que nada impide que el organizador y los patrocinadores utilicen cualquier material o material similar a la presentación sin tener la obligación de comunicarlo al participante, incluyendo, pero sin limitarse al caso en que el organizador y los patrocinadores determinen que tienen un derecho independiente de utilizar cualquier material por motivos que incluyen, pero no se limitan al hecho de que estos elementos o características no son nuevos u originales del participante, o fueron o pudieron haber sido creados de manera independiente por un tercero o presentados a los socios.

El participante reconoce que otros participantes pudieron haber utilizado en su presentación ideas y/o conceptos que podrían ser similares a la idea o el concepto incluido en la presentación del participante. El participante da por entendido y acepta que no tiene derecho a presentar demanda alguna contra otro participante, socio u organizador con respecto a ninguna similitud, y que no tiene derecho a ninguna indemnización por motivo de dicha similitud.

9 – Premios de la competencia

El jurado indicado en el apartado “Criterios de Evaluación” tiene la autoridad total y definitiva para seleccionar a los equipos ganadores.

Considerando los criterios de evaluación, se seleccionará a un equipo ganador por cada reto, los cuales recibirán un premio determinado por la Comisión Organizadora.

10 – Condiciones generales

Los datos de contacto de los participantes (correo electrónico, teléfono y dirección postal) deben ser válidos.

Excepto cuando lo prohíba la ley, los semifinalistas, finalistas y ganadores de los premios asumirán toda la responsabilidad de todos los impuestos derivados del valor gravable de sus respectivos premios.

No se hace ninguna sustitución de premios, a menos que así lo determine el organizador a su exclusiva discreción. Los premios a los equipos no son transferibles. Si un premio o parte del mismo no puede ser adjudicado por alguna razón, el patrocinador se reserva el derecho de sustituir un premio por otro de igual o mayor valor.

El organizador se reserva el derecho, a su exclusiva discreción, de descalificar a cualquier persona que:





- (a) no respete las reglas del presente Reglamento;
- (b) sea objeto de sospechas de manipulación o intento de manipulación de la introducción o del proceso de votaciones, del desarrollo de la Competencia, de cualquier socio u organizador, o del sitio de Internet de la Competencia;
- (c) no cumpla con las condiciones, los servicios, las condiciones de uso y/o las reglas generales o directrices que procedan en los sitios de la Competencia;
- (d) cause trastornos o actúe de manera antideportiva o con intención de dañar, abusar, amenazar o acosar a cualquier otra persona, o que incurra en un fraude, acto deshonesto o cualquier otra actividad ilegal;
- (e) intente deliberadamente dañar o socavar el funcionamiento legítimo de esta Competencia y/o las actividades comerciales del promotor, incluyendo, pero sin limitarse al engaño, la piratería, la farsa, y/u otras prácticas desleales, incluyendo, pero sin limitarse a la ayuda de introducción de datos automáticos o programas y/o dispositivos de votación;
- (f) sea objeto de sospechas de colusión para alterar los resultados de la Competencia; y/o
- (g) sea objeto de sospechas de dar información falsa o engañosa al organizador o a las partes que intervienen en esta Competencia.

El organizador se reserva el derecho de bloquear un desafío creativo en caso de que el tema de ese desafío se haya dado a conocer antes de la fecha de inicio de la Competencia. El organizador puede, hasta donde lo permita la ley, castigar a toda persona que incurra en alguna conducta o algunos de los actos mencionados anteriormente de manera que ponga en riesgo la integridad de la Competencia. La naturaleza y el alcance de la sanción se determinarán a discreción exclusiva del organizador y pueden incluir la descalificación o la pérdida del privilegio de participar en otras competencias de las partes involucradas en la Competencia y/o las actividades de promoción.

En la medida en que lo permita la ley, cualquier controversia o demanda que surja o esté relacionada con este Reglamento y/o la Competencia se resolverá mediante arbitraje. En toda controversia o demanda, el arbitraje procederá de manera individual, y no se debe consolidar con ningún proceso de arbitraje, demanda o controversia de alguna otra parte. El arbitraje se realizará en la Ciudad Universitaria "Rodrigo Facio Brenes", San Pedro de Montes de Oca, San José.





11 – Limitación de responsabilidad

Las partes que intervienen en la Competencia no asumen ninguna responsabilidad y serán exoneradas de cualquier responsabilidad por problemas técnicos o fallas técnicas que surjan en relación con alguno de los eventos siguientes que puede afectar el funcionamiento de la Competencia: errores del equipo o de los programas; computadoras, teléfonos, cables, satélites, redes o equipos electrónicos inalámbricos defectuosos; problemas con la conexión a Internet u otros problemas de comunicación en línea; errores o limitaciones de cualquier proveedor de servicios de Internet, servidores, computadoras o proveedores; transmisiones de datos mezclados, confusos o erróneos; fracasos de las transmisiones de correo electrónico enviados o recibidos, perdidos, tardíos, demorados o interceptados de transmisiones de correo electrónico; inaccesibilidad total o parcial de los sitios de la Competencia por cualquier motivo; la congestión de tráfico en Internet o en los sitios de la Competencia; la intervención humana o no humana no autorizada en el desarrollo de la Competencia, incluyendo, pero sin limitarse a modificaciones no autorizadas, piratería, robo, virus, problemas de la computadora, infecciones de la computadora, o destrucción de cualquier aspecto la competencia, o la pérdida, el error de cálculo, la inaccesibilidad o no disponibilidad de alguna cuenta de correo electrónico utilizada en relación con la Competencia.

En la medida máxima que lo permita la ley, los organizadores no serán responsables de errores tipográficos en el anuncio de los premios o en el presente Reglamento; o de datos inexactos o incorrectos contenidos en los sitios de Internet de la Competencia. El uso de los sitios de Internet de la Competencia es por cuenta y riesgo del usuario. En la medida máxima que lo permita la ley, los organizadores no serán responsables por ninguna lesión y ningún daño a la propiedad, o por pérdidas de cualquier tipo que pudieran sufrir los usuarios o equipos informáticos de cualquier persona, y se den como resultado de la participación en la Competencia y del uso de los sitios de la Competencia o de la descarga de cualquier tipo de información de cualquier sitio de la Competencia.

Al participar en la Competencia, y en la medida que lo permita la ley, los participantes y ganadores aceptan eximir a los organizadores de cualquier responsabilidad por pérdidas, daños, costos o gastos, incluyendo, pero sin limitarse a la propiedad, los daños, las lesiones y/o la muerte que pudiera ocurrir en relación con la preparación para el viaje o la participación en la Competencia, o la posesión, la aceptación, el uso y/o el mal uso del premio, o la participación en cualquier actividad relacionada con la Competencia, así como cualquier demanda que tenga





como base los derechos de publicidad, la difamación, la invasión de la privacidad, la violación de los derechos de autor, la violación de una marca registrada, o cualquier otra causa relacionada con la propiedad intelectual de la acción.

Los organizadores no serán responsables en caso de que una parte de la Competencia, un evento, o la difusión del evento se cancele debido al clima, incendios, huelgas, actos de guerra o terrorismo, terremotos o cualquier otra condición fuera de su control, si se produce un evento de fuerza mayor.

En la medida que lo permita la ley, en ningún caso serán los organizadores responsables de ningún tipo de daño, incluyendo los daños directos, indirectos, incidentales, consecuentes o ejemplares ocasionados porque usted haya tenido acceso o haya utilizado los sitios de la Competencia y/o descargado y/o impreso material de los sitios de Internet o aplicaciones asociadas a la Competencia. Sin perjuicio de lo anterior, la presente Competencia y todos los premios se ofrecen “tal cuales”, sin ningún tipo de garantía, expresa o implícita, incluyendo, pero sin limitarse a las garantías de calidad de la mercancía, y las garantías de idoneidad para un propósito en particular o de no infracción.

12 – Obtención y uso de los datos personales

Al aceptar participar en esta competencia, la persona participante autoriza la recopilación y el uso de datos personales con la finalidad de llevar a cabo la Competencia solamente (incluyendo nombres completos, estados, condados, provincias, territorios de los ganadores de la edición o su equivalente, y/o divulgar a terceros que lo soliciten, en conformidad con la lista del proceso de solicitud de los ganadores que se establece anteriormente) y cualquier otro fin para el cual se haya dado consentimiento.

El organizador no puede vender, compartir o revelar la información obtenida de ninguna manera a terceros que no sean partes necesarias para lograr los objetivos mencionados anteriormente, a menos que el participante haya dado previamente su consentimiento previo y expreso para recibir información adicional por parte del promotor o de un tercero.

Los participantes tienen el derecho de tener acceso, rectificar y retirar de manera gratuita sus datos personales. También tienen el derecho de oponerse a la recopilación de datos bajo ciertas circunstancias.





Aviso jurídico:

Cualquier intento de un particular, participante o no participante de actuar deliberadamente para dañar, destruir, sabotear o vandalizar los sitios de la competencia, así como de afectar el funcionamiento de la competencia, constituye una violación de las leyes penales y civiles, y el patrocinador se reserva el derecho de emprender demandas por daños y recurrir a todos los recursos legales contra dicha persona en la medida máxima en que lo permita la ley.

