

## ANEXO 1 - BASES DEL CONCURSO

Proyecto Safe Mobility 4 All & 4 Life

### I. Objetivo del Concurso

Automóvil Club de Chile, en conjunto con la Universidad Finis Terrae, y en el marco del proyecto internacional Safe Mobility 4 All & 4 Life (FIA–UNITAR), invita a estudiantes universitarios a participar en un Hackathon de Innovación Digital orientado a promover soluciones tecnológicas para la educación vial.

Durante la instancia, los equipos deberán diseñar y desarrollar un aprendizaje gamificado, en formato de juego, programa, software o aplicación; enfocado en la práctica y comprensión de los contenidos teóricos del Curso Clase B de Conducción, integrando el diseño pedagógico y la innovación tecnológica.

El propósito del concurso es fomentar el trabajo colaborativo y multidisciplinario entre estudiantes, impulsando ideas creativas que contribuyan a una movilidad más segura y sostenible.

### II. Inscripción

La inscripción es gratuita. Los interesados deberán completar el formulario disponible en una URL dispuesta para el evento y facilitada por Universidad Finis Terrae y Automóvil Club de Chile. También, ambas partes deben proveer un correo para dudas y consultas sobre el correo que estará operativo durante el llamado y ejecución del concurso.

La inscripción implica la aceptación total de las presentes bases. No se aceptarán formularios incompletos, condicionados o contrarios a lo establecido.

El plazo máximo de inscripción será hasta las 23:59 horas del día 29 de marzo de 2026, momento en que el formulario será cerrado. Los postulantes recibirán confirmación por correo electrónico de su inscripción.

Los cupos son limitados a un máximo de 150 participantes y la selección se realizará por orden de inscripción o según criterios definidos en estas mismas bases.

**Comunicaciones:** Toda comunicación oficial entre la organización y los participantes se efectuará por correo electrónico registrado al momento de la inscripción.

### **III. Participantes**

Podrán participar estudiantes de pregrado de instituciones de educación superior chilenas, públicas o privadas, que cumplan con los siguientes requisitos:

- Estar matriculados al momento de la inscripción y acreditar mediante certificado de alumno regular o TNE dicha condición.
- Se inscriben de forma individual o grupal. Al inscribirse deben seleccionar un rol de preferencia dentro del equipo. Si no posee grupo, la organización le asignará grupo al momento del evento.
- Se sugiere que los equipos sean multidisciplinarios, idealmente conformados por estudiantes de distintas carreras (como ingeniería, diseño, realidad virtual, informática, educación, comunicaciones o psicología). No obstante, esta característica no será un requisito excluyente, por lo que podrán participar equipos conformados por integrantes de una misma disciplina.
- Nombrar un líder de equipo, responsable de la presentación del proyecto y la comunicación con los organizadores. Este rol se comunica al momento del evento.
- Contar con mentorías asignadas por la Universidad Finis Terrae y Automóvil Club de Chile, las cuales se realizarán de manera previa a la Hackathon. Adicionalmente, durante el desarrollo del evento, también se contará con mentorías disponibles para hacer consultas.
- Disponer de sus propias herramientas de trabajo (computadores, dispositivos móviles, etc.).
- Los organizadores proveerán conectividad, electricidad y mesas de trabajo.
- Cada participante podrá integrar solo un equipo.

### **IV. Fecha y Lugar de la Hackathon**

El evento se realizará en el mes de abril de 2026, entre el 11 y 12 abril, incluyendo finalización y premiación, en la Universidad Finis Terrae, ubicada en Av. Pedro de Valdivia 1509, Providencia, Región Metropolitana.

### **V. Modalidad**

El Hackathon tendrá una duración de dos días y se llevará a cabo de manera presencial en la Universidad Finis Terrae.

Durante la jornada, los equipos deberán desarrollar un diseño conceptual de juego digital que persiga la posterior construcción de una aplicación accesible desde teléfonos móviles. El diseño debe contemplar, por lo menos de una descripción general, mecánicas, dinámicas y estética. Los participantes deberán presentar su proyecto mediante un GDD.

### **Criterios del proyecto:**

- **Temática:** Seguridad vial y contenidos del Curso Clase B. Para ello, se recomienda consultar el [Libro para la Conducción en Chile – Clase B \(Comisión Nacional de Seguridad de Tránsito, 2024\)](#), material oficial que orienta a las personas en la obtención de esta licencia, así como las preguntas que se realizan respecto a este material: [Banco preguntas curso B Moodle.xlsx](#)
- **Objetivo:** Facilitar la práctica y comprensión de los contenidos de conducción mediante experiencias digitales interactivas.
- **Enfoque:** Innovador, atractivo y con alto potencial de engagement.

Previo al inicio de la Hackathon, los equipos inscritos recibirán el documento “Informe de Experiencia de Aprendizaje para Licencia de Conducir Clase B”. Este informe sirve como un **resumen ejecutivo que presenta los resultados de un focus group** sobre la experiencia de estudiar el material teórico para obtener la licencia de conducir Clase B.

En este documento se presentan las principales dificultades, motivaciones y brechas identificadas en el proceso de aprendizaje teórico de conducción, las cuales deberán ser consideradas por los equipos como un insumo orientador para el diseño pedagógico y técnico de los prototipos, garantizando que las soluciones propuestas respondan a necesidades reales de aprendizaje y fomenten una movilidad más segura y consciente.

Al finalizar, los equipos presentarán sus proyectos ante un jurado especializado en innovación, tecnología, educación y seguridad vial.

## VI. Propuestas y Proyectos Elegibles

Para ser elegible, cada propuesta o proyecto debe:

- Ser original y de autoría propia.
- Contar con todas las autorizaciones o licencias necesarias.
- Utilizar tecnologías legales y éticas.
- Hacer uso de datos abiertos.
- No contener material que infrinja derechos de terceros o propiedad intelectual.

Los participantes serán responsables de cualquier infracción o perjuicio derivado del uso indebido de materiales o tecnologías.

El envío de la propuesta será responsabilidad del líder del equipo. Los finalistas deberán preparar una presentación formal de su proyecto.

## VII. Premios

El equipo ganador recibirá como premio un viaje a Buenos Aires, Argentina, por tres (3) días y dos (2) noches, para los cuatro integrantes del equipo.

El premio incluye:

- Pasajes aéreos ida y vuelta Santiago–Buenos Aires.
- Alojamiento en hotel categoría 3 estrellas o superior.
- Traslados y alimentación durante la estadía.

El premio no es transferible ni canjeable por dinero u otros bienes.

Posterior a la realización de la Hackathon, entre el mes de abril y septiembre de 2026, el equipo ganador participará en el desarrollo y materialización del proyecto presentado durante el evento.

Durante este período, interactuará tanto con expertos de la Universidad Finis Terrae como con el equipo técnico y profesional de Automóvil Club de Chile, quienes desarrollarán e implementarán la solución propuesta. La organización y su equipo técnico, en caso de ser necesario, contarán con la facultad de modificar elementos de la propuesta original por fines de factibilidad técnica, plazos de ejecución y alcance del proyecto, respetando siempre la esencia e idea original del equipo ganador.

Esta etapa posterior constituye un premio formativo, profesional y de aplicación práctica de alto valor, ya que permitirá a los ganadores convertir su prototipo en una herramienta real, fortaleciendo sus competencias en innovación, trabajo interdisciplinario y aplicación tecnológica al servicio de la seguridad vial.

### **VIII. Propiedad Intelectual**

Todos los materiales desarrollados durante el Hackathon: idea, diseño, código, prototipo o software, serán cedidos en su totalidad a Automóvil Club de Chile, quien podrá utilizarlos, modificarlos, implementarlos o difundirlos libremente.

Los participantes renuncian expresamente a cualquier derecho patrimonial o de propiedad intelectual sobre las obras resultantes.

### **IX. Mecánica del Concurso y Elección de Ganadores**

#### **Presentación ante el jurado:**

Los equipos expondrán sus desarrollos ante el jurado y el resto de los participantes. Un miembro del jurado actuará como presidente, teniendo voto dirimente en caso de empate.

#### **Evaluación final:**

- La presentación tendrá una duración máxima de 10 minutos, seguida de una breve ronda de preguntas.
- Se deberá explicar el objetivo, alcance, fortalezas, debilidades, tecnología y demostración práctica.
- La decisión del jurado será inapelable.

- Para la evaluación, se exigirá la entrega mínima de:
  - Mockups
  - Material de presentación visual (PPT, video o demo)
  - GDD

**Alcances:**

- La aplicación no debe requerir hardware adicional de ningún tipo.
- Cámara: restricción, uso de imágenes y fotos sin procesamiento de imágenes locales o en la nube.
- Calidad gráfica: el diseño debe estar pensado para dar lugar a un juego/aplicación ejecutable en la mayoría de dispositivos móviles de gama media-baja
- El equipo de desarrollo de Universidad Finis Terrae tiene la facultad de alterar mecánicas y estéticas del juego para cumplir con requerimientos técnico y tiempos de desarrollo.
- El diseño no puede contemplar un juego online multijugador sincrónico o variantes.
- Se privilegiarán juegos que tengan sistemas de mecánicas no complejos y que no requieran tiempos largo para equilibrar/testear.

**X. Criterios de Evaluación**

El jurado seleccionará al ganador según los siguientes criterios, evaluados en escala de 1 a 7:

1. Grado de resolución del desafío propuesto: Evaluación de qué tan bien la propuesta integra los contenidos teóricos dentro de la solución, permitiendo su práctica y aplicación a través de las actividades o mecánicas planteadas.
2. Capacidad de generar motivación: Evaluación de la capacidad de la solución para incentivar el interés del usuario y el uso recurrente de la herramienta.
3. Usabilidad y claridad de la interfaz: Evaluación de la facilidad de uso, considerando la claridad en la navegación y un diseño visual que favorezca la comprensión y reduzca la carga cognitiva del usuario.
4. Factibilidad técnica y de implementación: Evaluación de la viabilidad de la solución propuesta para ser materializada, considerando la sencillez en la arquitectura del software, coherencia con las mecánicas de juego, el uso eficiente de recursos técnicos, y la facilidad de desarrollo y mantenimiento posterior.
5. Originalidad e innovación: Evaluación del nivel de originalidad y diferenciación del concepto presentado.

El puntaje final de cada equipo corresponderá a la suma de las evaluaciones obtenidas en todos los criterios.

### **Composición del jurado:**

- Experta en Seguridad Vial de Universidad de los Andes
- Jefa del Observatorio de Datos de CONASET
- Directora Ejecutiva Automóvil Club de Chile
- Director de Movilidad Automóvil Club de Chile
- Director Académico Universidad Finis Terrae
- Experto en Diseño Universidad Finis Terrae
- Experto en Serious Game Universidad Finis Terrae
- Experto en Educación Universidad Finis Terrae

Los criterios podrán ser ajustados o actualizados hasta el inicio del evento.

### **XI. Aceptación de las Bases**

La participación implica la aceptación plena de las bases y de cualquier modificación que determine la organización. Las situaciones no contempladas serán resueltas por el Comité Organizador de Automóvil Club de Chile y la Universidad Finis Terrae, cuyas decisiones serán inapelables.

### **XII. Confidencialidad y Uso de Imagen**

Los participantes autorizan a Automóvil Club de Chile y a la Universidad Finis Terrae a utilizar sus nombres, imágenes, videos y testimonios con fines de difusión, comunicación o promoción, sin derecho a remuneración adicional. Al inscribirse, los participantes aceptan que su información personal sea utilizada exclusivamente para la gestión y administración del evento.