

Concurso **VIRALIZA-FORMACIÓN- COMITÉ DE DESARROLLO PRODUCTIVO REGIONAL DE COQUIMBO 2025**

20 mayo 15:00 hrs-23 junio 15:00 hrs.



POSTULA BIEN

Programa y Postulación

- Focalizaciones
- Revisión del programa
- Postulación

Fechas Importantes



Viraliza CDPR Coquimbo



Reforzar el entorno y/o la cultura de innovación y emprendimiento

Promover la opción de emprender y el uso de la innovación como herramientas idóneas para el **desarrollo económico y social**.

Objetivo Categoría

• Programas de Formación:

- Realizar un conjunto de actividades destinadas al traspaso de **conocimientos, habilidades, herramientas y/o metodologías**, relativas al emprendimiento y la innovación.
- Grupo objetivo determinado.
- **Modalidad presencial** y podrán ser transmitidos en vivo vía streaming para ampliar el alcance e idealmente dejando **material disponible al ecosistema**.

Focalización

- Territorial 
- Temática 

Focalización Temática



SECTORES EMERGENTES

Estimular la diversificación económica regional poniendo en valor las Industrias Creativas Digitales, los conocimientos científicos o desarrollos tecnológicos que tienen el potencial de resolver problemas complejos, además, el uso y/o adaptación de tecnologías de frontera para crear y/o mejorar productos, procesos y servicios.



Industrias Creativas Digitales



Empresas de Base Científico-Tecnológica



Uso y/o adaptación de tecnologías de frontera

Viraliza Formación- Coquimbo

¿Quiénes?

- Pueden postular como ejecutor personas jurídicas constituidas o creadas en Chile. La entidad que postula al subsidio será responsable de la ejecución del proyecto.
- Para postular debes tener una persona jurídica constituida en Chile (beneficiario o ejecutor) y definir los participantes del proyecto.

¿Cuánto?

Cofinanciamiento de hasta **70% del costo total** del proyecto, con un tope de **\$30.000.000.-**

Beneficiario debe aportar el cofinanciamiento restante, equivalente, al menos al **30% del costo total** del proyecto.

Plazo

12 meses de ejecución.

Solo en casos excepcionales y debidamente justificados el plazo se podría prorrogar por 2 meses.

Participant es



Beneficiario o Ejecutor La entidad que postula al subsidio y será responsable de la ejecución del proyecto. Pueden postular como ejecutor personas jurídicas constituidas o creadas en Chile.

Beneficiario atendido

a) Personas jurídicas constituida o creada en Chile.

b) Personas naturales de, a lo menos, 15 años de edad cumplidos al momento de ejecutarse las actividades.

En ambos casos (letras a) y b) precedentes), los emprendimientos en etapa de idea, en funcionamiento o ya formalizados, deben ser dinámicos y/o innovadores.



Asociado(s)

Personas jurídicas constituidas en Chile o en el extranjero, que cofinancien la ejecución del proyecto mediante un aporte nuevos o pecuniarios.



Co-ejecutor(es)

Personas jurídicas constituidas o creadas en Chile que poseen capacidades técnicas necesarias y complementarias para la ejecución de actividades



Entidad experta internacional: Entidad internacional especializada, con experiencia verificable en el ámbito de la propuesta, las cuales podrán ser contratadas por el beneficiario, para desarrollar o ejecutar actividades del proyecto.

Viraliza - Formación

Actividades Obligatorias



- **Diagnóstico ex ante:** El Beneficiario deberá realizar un breve diagnóstico previo a la implementación del programa de formación, que permita medir el grado de conocimiento inicial de los participantes del programa.
- **Programa de formación:** Se deberá presentar un programa de formación de, al menos, 40 horas lectivas presenciales que aborden la temática elegida, debiendo asegurarse la atención de al menos 30 participantes durante toda la ejecución del programa.
- **Diagnóstico ex post:** En forma posterior a la implementación del programa de formación, y como resultado del proyecto, el Beneficiario deberá medir la incorporación y aplicación de los conocimientos entregados a los Beneficiarios Atendidos, cuyos resultados se deberán presentar junto al informe final del proyecto.
- **Evaluación de satisfacción de las participantes:** Se deberá considerar una evaluación de satisfacción de los Beneficiarios Atendidos al término de la ejecución de las actividades del proyecto, a través de la metodología del NPS, cuyo detalle y resultados deberán ser presentados a Corfo junto con el informe final del proyecto.
- **El Programa Formación deberá priorizar el uso de metodologías y herramientas prácticas,** con el fin de garantizar que los beneficiarios puedan incorporar de manera efectiva en las respectivas áreas temáticas, promoviendo su desarrollo y participación activa en el ecosistema emprendedor.
- **Los Beneficiarios Atendidos,** al finalizar el programa, deberán contar con al menos un modelo de negocio definido y un prototipo de baja resolución de sus ideas de negocio, que considere su presentación en un Demo Day.

Criterios de Evaluación

Viraliza Formación



CAPSULA INFORMATIVA

WEBINAR VIRALIZA:

<https://www.youtube.com/watch?v=SdjLokqP4mk>

Criterio	Subcriterio	Ponderación
Perfil y experiencia de la institución postulante, coejecutor/es, redes de apoyo y equipo de trabajo. (30%)	Perfil y experiencia institucional	40%
	Perfil y experiencia del equipo de trabajo	60%
Consistencia y calidad de la propuesta y de los resultados esperados(50%)	Calidad y consistencia del proyecto	50%
	Calidad y consistencia de medidas de sostenibilidad y género	25%
	Calidad y consistencia de los resultados esperados	25%
Cobertura territorial y estrategia de difusión (20%)	Cobertura territorial	40%
	Acciones que aumenten el alcance	20%
	Estrategia de difusión	40%

Anexo: Definiciones Técnicas

Industrias Creativas Digitales

Las **industrias creativas digitales** son aquellas que combinan la creatividad, la cultura, la tecnología y la economía para producir contenidos, servicios o experiencias a través de medios digitales. Se desarrollan principalmente en entornos virtuales y muchas veces están asociadas a la innovación, el diseño y la interactividad. Algunos de los principales emprendimientos a los que apunta la convocatoria son:

- **Videojuegos:** desarrollo, diseño, programación, animación y comercialización de videojuegos para diferentes plataformas.
- **Producción audiovisual digital:** incluye cine, series, cortometrajes, contenidos para streaming, videoclips, y videos para redes sociales.
- **Desarrollo de software creativo y aplicaciones:** apps móviles, herramientas de diseño, experiencias interactivas, plataformas de realidad aumentada o virtual.
- **Diseño digital y gráfico:** diseño de interfaces (UI/UX), ilustración digital, branding visual, diseño web, motion graphics, etc.
- **Publicidad y marketing digital:** creación de campañas, contenido creativo para redes sociales, influencers, storytelling digital.
- **Música digital:** producción, distribución y comercialización de música a través de plataformas digitales (como Spotify, Bandcamp, YouTube, etc.).
- **Realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR):** experiencias inmersivas en entornos digitales para entretenimiento, educación o comunicación.
- **Medios digitales y periodismo interactivo:** medios nativos digitales, narrativas transmedia, podcasts, infoentretenimiento.
- **E-learning y contenidos educativos digitales:** plataformas, cursos, tutoriales y experiencias educativas interactivas.
- **E-commerce creativo:** plataformas con fuerte componente de diseño, storytelling y curaduría digital para venta de productos creativos o artísticos.

Tecnologías de Frontera

Las tecnologías de frontera (también conocidas como tecnologías emergentes o tecnologías avanzadas) son aquellas que están en la vanguardia del desarrollo científico y tecnológico, con alto potencial para transformar sectores económicos, sociales, productivos y ambientales. Estas tecnologías todavía están en evolución o expansión, pero ya muestran impactos disruptivos. También suelen requerir capacidades técnicas, investigación y formación avanzada, además de marcos éticos y regulatorios adecuados. Emprendimientos posibles de apoyar en esta línea son:

- 1. Inteligencia Artificial (IA) y Aprendizaje Automático
- 2. Neurotecnologías
- 3. Biotecnología avanzada
- 4. Computación cuántica
- 5. Blockchain y tecnologías de registro distribuido
- 6. Tecnologías espaciales
- 7. Nuevos materiales y nanotecnología
- 8. Robótica avanzada
- 9. Tecnologías limpias y energías renovables avanzadas
- 10. Realidad extendida (XR) realidad virtual (VR), aumentada (AR) y mixta (MR).

Emprendimientos de Base Científica Tecnológica

- Los emprendimientos de base científico-tecnológica (EBCT) son iniciativas empresariales que nacen a partir de conocimientos científicos o desarrollos tecnológicos originales, con alto grado de innovación, y que tienen el potencial de resolver problemas complejos en sectores estratégicos. Estos emprendimientos surgen frecuentemente de universidades, centros de investigación o laboratorios, y son clave para la economía del conocimiento.
- Las principales características de estos emprendimientos son:
 - Se apoyan en investigación científica y tecnológica avanzada.
 - Producen bienes o servicios difíciles de replicar sin conocimiento especializado.
 - Requieren capital humano altamente calificado.
 - Suelen tener procesos de I+D intensivos y tiempos más largos de maduración.
 - Son motores de innovación disruptiva.