



Proyecto apoyado por



Torneo Estudiantil de Sustentabilidad Triple Impacto

I. ASPECTOS GENERALES

1.1. Antecedentes

La Universidad Bernardo O'Higgins en asociación con la Universidad Santo Tomás, se adjudicó en noviembre del año 2022 el Proyecto Torneo Estudiantil de Sustentabilidad TRIPLE IMPACTO de CORFO, código 22VIR-215581, correspondiente a la línea de financiamiento "Viraliza Eventos: Torneos Estudiantiles" de CORFO, en la categoría "Eventos de alta convocatoria internacional".

1.2. Alcance del Concurso

La **Universidad Bernardo O'Higgins** como entidad beneficiaria y la **Universidad Santo Tomás** como coejecutor, se han unido para llevar a cabo, el TORNEO ESTUDIANTIL DE SUSTENTABILIDAD TRIPLE IMPACTO, iniciativa cuyo fin es contribuir al desarrollo del emprendimiento temprano en la Universidad.

El Torneo de sustentabilidad Triple impacto contempla el apoyo de iniciativas de equipos de estudiantes que se enmarquen en el desarrollo de soluciones innovadoras basadas en I+D (Ver Anexo 1) que atiendan a desafíos enmarcados en los Objetivos de Desarrollo Sostenible-ODS de la ONU (Ver Anexo 2).

El torneo promoverá la participación de estudiantes de educación superior de la Región Metropolitana, en el desarrollo de soluciones de triple impacto, para problemáticas reales de sustentabilidad en sus fases de ideación y validación.

II. OBJETIVO DEL CONCURSO

2.1. Objetivo general

El Torneo de Sustentabilidad buscar generar un espacio presencial en la Región Metropolitana para que estudiantes de educación superior, con el apoyo de actores del ecosistema, desarrollen soluciones tecnológicas dentro del ámbito de la sustentabilidad y cambio climático, con la finalidad de fomentar el emprendimiento y la innovación de triple impacto (social, ambiental y económico) al interior de las Universidades.

2.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos son:

1. Levantar desafíos desde el ecosistema e involucrar la participación de sus representantes, en etapas clave durante el torneo, permitiendo resolver las problemáticas tomando en cuenta herramientas de innovación en la formulación de proyectos de I+D
2. Capacitar en aspectos claves de innovación, emprendimiento y sustentabilidad en el marco del Cambio Climático, a beneficiarios inscritos, entre estudiantes universitarios, de Centros de Formación Técnica e Institutos Profesionales; a través de seis módulos de contenidos en modalidad Massive Online Open Courses (MOOC).
3. Identificar proyectos de emprendimiento basados en la aplicación de resultados de la actividad científica y tecnológica, desde la fase de idea, mediante la ejecución de actividades de un torneo que permitan comunicar en un Pitch grupal, la solución planteada en el ámbito de la sustentabilidad y el cambio climático.
4. Generar una red de vinculación entre estudiantes, emprendedores y expertos, hacia la continuidad en la ejecución, acompañamiento en la validación técnica y/o comercial temprana de las soluciones; que permita avanzar en el nivel de desarrollo de la investigación y en la obtención de resultados protegibles por mecanismo(s) de propiedad intelectual con potencial de transferencia.

III. REQUISITOS Y CONDICIONES PARA PARTICIPAR

La participación en el Torneo está sujeta al cumplimiento de los siguientes requisitos:

1. Deberán inscribirse al menos 180 estudiantes de las siguientes organizaciones educacionales: Universidades, Centros de Formación Técnica CFT's e Institutos profesionales IP.
2. Los estudiantes postulantes deben contar con matrícula vigente al momento de la postulación.
3. La postulación será individual y se realizará a través de la Plataforma Santander X y/o en su defecto a través de un formulario en línea.
4. Los postulantes serán incorporados en equipos de trabajo de al menos 6 integrantes, deberán presentar proyectos de propuestas de solución en los ámbitos de cambio climático y sustentabilidad, enmarcados en los Objetivos de Desarrollo sostenible, según la descripción señalada en el apartado 5.2 Presentación de desafíos y Anexo 2.
5. Proporcionar en la postulación teléfonos de contacto y correos electrónicos de uso general para la correcta comunicación con los encargados del Torneo.

6. Los postulantes deben cursar el Programa de formación en línea, descrito en el apartado (5.4 Formación) y deben participar en la actividad presencial (Torneo), descrito en el apartado 5.5 Torneo.

IV. RELACIONAMIENTO CON ACTORES DEL ECOSISTEMA

4.1. Representantes de las Universidades

Una vez finalizado el periodo de postulación (Etapa 1 del Concurso) el Comité Organizador del Torneo asignará un Tutor para acompañar al Equipo en las siguientes Etapas del Concurso.

4.2. Representantes de la industria y sociedad

Corresponden a empresas u organizaciones y sus representantes que proponen los desafíos sobre los cuales se trabajarán las actividades del Torneo. Dichos desafíos serán expuestos en la Etapa 2 del Concurso (Ver Anexo 3).

Los desafíos corresponderán a **problemáticas** en torno a los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible:

- (6.) Disponibilidad y gestión sostenible del agua y saneamiento
- (7.) Garantizar el acceso a energía asequible, fiable, sostenible y moderna
- (9.) Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización sostenible y fomentar la innovación
- (11.) Lograr que las ciudades y asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes
- (12.) Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles
- (13.) Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos
- (16.) Fortalecer medios de implementación y revitalizar alianzas para el Desarrollo Sostenible.

4.3. Representantes del ecosistema

Son representantes de entidades públicas y privadas pertenecientes al ecosistema de innovación nacional que participarán durante el Torneo, Etapa 5, con el fin de dar retroalimentación a los equipos de trabajo.

4.4. Expertos internacionales

Corresponden a profesionales internacionales que expondrán temáticas relevantes para fomentar el emprendimiento y la innovación de triple impacto (social, ambiental y económico), asociadas a su *expertise*, además de participar como parte del jurado.

V. ETAPAS

El Concurso consta de cinco etapas, que se describen a continuación: (1) Convocatoria de los equipos de estudiantes deberán enviar su postulación a través de la plataforma online habilitada, (2) Presentación de los desafíos, (3) Conformación de equipos, (4) Formación, (5) Torneo

5.1. Convocatoria a los estudiantes

La postulación se realizará a través de un formulario en línea disponible en la página web, el cual debe ser completado con información verídica del postulante.

La postulación contempla los siguientes contenidos:

- Nombre Completo
- Datos personales y de contacto
- Tipo Institución en la cual es alumno regular
- Año que cursa

La postulación estará abierta desde el 4 de mayo hasta el 14 de julio de 2023.

5.2. Presentación de los Desafíos

Las actividades de formación y el Torneo se trabajarán en torno a los desafíos que se presentan en el Anexo 3. Los desafíos serán presentados en la página web del torneo, sin embargo, durante la actividad de lanzamiento del Torneo, evento híbrido que se realizará el miércoles 4 de mayo a partir de las 11:00 horas en el Aula Magna de la Sede Ejército de la Universidad Santo Tomás, ubicada en Avenida Ejército Libertador 146, se darán los lineamientos generales del tipo de desafíos a abordar.

El evento de lanzamiento contará con la presentación de expertos nacionales e internacionales, y de representantes de las empresas y organizaciones que experimentan las problemáticas asociadas a los desafíos, tales como (1) Entidades internacionales; (2) Representantes de Ministerios; (3) Representantes de Asociaciones Gremiales y del Empresariado; (4) Municipalidades; (5) Académicos e Investigadores. Tendrá una duración de 3 horas, y su contenido será difundido a través de la página web del Torneo y sus redes sociales.

5.3. Conformación de equipos

El Comité organizador del Torneo distribuirá a los postulantes en grupos de al menos 6 estudiantes, provenientes de distintas instituciones educacionales y carreras (universidades, CFT's e IP) de forma de garantizar la interdisciplinariedad y la participación de distintos niveles formativos. Además, de ser posible, en los grupos se observará paridad de género en su composición.

En un plazo de 10 días hábiles, se publicará en el portal web del Torneo al menos a 30 equipos y sus integrantes, junto con el desafío asignado.

A cada equipo se le enviará la información sobre el Tutor Mentor asignado, quien le acompañará durante todas las etapas del Torneo, así como los datos de la entidad que representa el desafío.

Las y los postulantes a los desafíos, deberán participar en el Programa de Formación online descrito a continuación.

5.4. Formación

Consiste en un curso formativo en formato Mooc (Massive Open Online Courses), compuesto por 6 módulos de un total de 10 horas relativos a innovación y emprendimiento, con los cuales se pretende favorecer y establecer las condiciones necesarias para que los postulantes puedan plantear ideas de soluciones al desafío, que previamente ha sido definidos en la etapa de preselección. Los contenidos son:

- (1) Introducción al emprendimiento e innovación: El objetivo es nivelar a los participantes en contenidos de emprendimiento e innovación;
- (2) Design Thinking: Los alumnos podrán comprender el proceso de resolución de problemas y desarrollo de nuevos conceptos de negocios, y resolviendo problemas desde el diseño.
- (3) Impact Reporting and Investment Standard (IRIS): Metodología enfocada en medir el impacto social, que ofrece un conjunto de medidas de rendimiento que se utilizan para describir el desempeño social, ambiental y financiero de una organización;
- (4) Canvas enfoque economía circular: Herramienta de análisis con el objetivo de examinar en detalle un negocio. Se trabajará un canvas con foco ambiental (Ecocanvas), herramienta que nace como respuesta metodológica a la falta de conexión entre negocios y sostenibilidad.
- (5) Sostenibilidad/sustentabilidad: Busca mostrar la diferencia entre la sustentabilidad y la sostenibilidad y cómo aplicarlo a los negocios.
- (6) Story telling / Pitch: Los participantes serán capaces de comunicar una oferta de valor a través de un relato, incluyendo aspectos como problemática, oportunidad de mercado, propuesta de solución y valor, experiencia del equipo, proyecciones financieras y escalabilidad.

Los estudiantes de los grupos participantes serán matriculados en el programa de formación. Será requisito indispensable para avanzar hacia el evento presencial del Torneo, que al menos el 50% de los integrantes de los equipos demuestre participación del ciclo formativo (la cual podrá verificarse en función de los indicadores consultados a través de la plataforma virtual) y que realicen el 100% del programa.

Además, los estudiantes contarán con el soporte de un Tutor Mooc, profesional específico en el área del módulo, para atender foros y orientación respecto al tema determinado. Cada módulo consta de casos prácticos, lecturas complementarias y un taller aplicado, cuyo resultado sustentará la resolución del desafío. El taller aplicado será evaluado y representará la evidencia de resultado de aprendizaje.

Cada uno de los módulos del Mooc, contiene un taller práctico asociado a la resolución del Desafío que le corresponde resolver al equipo, el cual debe ser resuelto y subido a la plataforma de

formación para que sea revisado por el tutor y entregue feedback de manera oportuna, previa a la ejecución del Torneo.

El plazo para realizar la formación es de 1 mes, contados desde 17 el Julio al 16 de agosto de 2023.

5.5. Torneo

El Torneo tendrá por objetivo validar las ideas propuestas en el contexto de la Formación Mooc, el cual se realizará los días jueves 17 y viernes 18 de agosto en la Sede Viel de la Universidad Bernardo O'Higgins ubicada en Avenida Viel 1497, Santiago.

Acerca del Torneo:

- Contará con la exposición de tres expertos internacionales, los cuales expondrán durante la mañana.
- Se explicará dinámica de trabajo y se procederá a entregar los materiales.
- Los grupos de estudiantes se organizarán en torno a mesas de trabajo, donde deberán trabajar en conjunto para proponer soluciones y elaborar un pitch para presentar la mejor solución.
- Durante la tarde se invitarán a representantes de los desafíos a trabajar con los equipos, para lo cual se dispondrá de un sistema de agendamiento previo.
- Preselección de finalistas: Los equipos deberán prepararse para presentar los pitches de la etapa de preselección. Se organizarán 3 comisiones de 5 integrantes cada una para lo cual serán convocados representantes de las Universidades, del Ecosistema, y de la problemática. Cada comisión evaluará la presentación de, al menos, 10 grupos, y seleccionará a 3, por lo que se preseleccionarán a un total de 9 grupos para la final.
- Los 9 grupos finalistas participaran en sesiones de trabajo para preparar el pitch final y la presentación al jurado. Los grupos recibirán la asesoría de expertos del ecosistema
- Evaluación Final y Premiación: Se inicia con la presentación al jurado, integrado por los expositores internacionales, representantes de instituciones, y representantes de los desafíos. Se seleccionarán a los ganadores de acuerdo a criterios indicados en el punto VII.
- La jornada finalizará con una actividad de networking.

VI. PREMIOS

Se repartirá la cantidad de \$2.000.000 como premio entre los ganadores.

Se certificará la participación de todos los estudiantes que se involucren en todas las etapas del torneo, independiente de ser finalistas o no.

Los premios en dinero se entregarán en un plazo estimado de 45 días de acuerdo a las condiciones administraciones establecidas por la Universidad Bernardo O'Higgins.

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las Propuestas en esta etapa serán calificadas según las siguientes pautas de evaluación que serán aplicadas en etapas de Preselección de finalistas y Evaluación Final.

7.1. Preselección de finalistas

De acuerdo a los siguientes criterios:

Ítem	Criterio	Ponderación
Problema	Identificar claramente el problema en cuestión. Describir como el problema afecta actualmente a la empresa y/o al mercado	20%
Solución Propuesta	Describir claramente la solución que se propone para aprovechar la oportunidad/problema detectado Explicar su solución mediante palabras, bocetos o prototipo conceptual, indicando cómo lo propuesto resolvería las necesidades de las personas y/o empresas. Mencionar si se trata de una idea o si hay trabajo previo realizado. Se evaluará con mayor nota a aquellas soluciones que presenten y evidencien un grado de avance en su desarrollo.	40%
Novedad de la solución y propuesta de valor	Identificar las diferencias de su Propuesta respecto a lo que ya está disponible en el mercado, para las personas, ya sea en Chile o en otros países. Indicar como se diferencia la solución propuesta en relación a soluciones existentes y mercado competitivo	30%
Descripción del Negocio	Indicar la forma en la que se podrían generar ingresos a partir de la implementación o desarrollo de la Propuesta.	10%

Cada uno de los Ítem serán evaluado con notas de 0 – 5 en donde: 5 (Excelente), 4 a 4,9 (Muy Bueno), 3 a 3,9 (Bueno), 2 a 2,9 (Regular), 1 a 1,9 (Deficiente) y 0 a 0,9 (No Califica).

La evaluación será realizada por comisiones evaluadoras de acuerdo a lo descrito en el punto VII.

7.2. Evaluación final

La evaluación será realizada por un Jurado de acuerdo a lo descrito en el punto 5.4, el cual aplicará la siguiente rúbrica.

Ítem	Criterio	Descripción	Ponderación
Problema	Contextualiza el problema o la necesidad que se debe abordar es fundamental como punto de partida. Es fundamental que los estudiantes se enamoren del problema y no de la solución	Identificar claramente el problema en cuestión. Describir como el problema afecta actualmente a la empresa y/o al mercado	20%
Modelo de Negocio	El modelo de negocios de negocios debe incluir las principales características diferenciadoras del producto o servicio, la oferta de valor, datos concretos del mercado, competidores, identificación del cliente/a, estrategia comercial, estrategia de protección industrial, estrategia de crecimiento e identificación de aliados claves para el éxito del negocio. Se evaluará su coherencia y la robustez de los supuestos en los que se sustentan las estrategias propuestas.	El proyecto presenta un modelo de negocios sólido como para generar ingresos que le permitan implementarse y desarrollarse	30%
Pitch: Se evaluará la organización y presentación de los contenidos.	Coherencia	La propuesta se presenta de forma clara, a la vez que identifica un problema y/u oportunidad definida con una solución atingente	20%
	Prefactibilidad	Demuestra que su propuesta es posible de ser desarrollada a corto plazo e implementada a mediano plazo según condiciones técnicas, contextuales y administrativas.	15%
	Creatividad	La propuesta es disruptiva, o sea el proyecto deja obsoleta la solución existente	15%

Cada uno de los Ítem serán evaluado con notas de 0 – 5 en donde: 5 (Excelente), 4 a 4,9 (Muy Bueno), 3 a 3,9 (Bueno), 2 a 2,9 (Regular), 1 a 1,9 (Deficiente) y 0 a 0,9 (No Califica).

VIII. PLAZOS Y FECHAS

Las fechas y plazos del Concurso se detallan a continuación:

- **Inicio de postulaciones:** 4 de mayo de 2023
- **Consultas:** Sólo por e-mail a: torneotripleimpacto@ubo.cl hasta el 16 de agosto
- **Cierre de postulaciones:** 14 de Julio 2023
- **Publicación de resultados de equipos de trabajo:** 21 de julio de 2023
- **Programa de formación:** 17 de julio al 16 de agosto de 2023
- **Torneo:** 17 y 18 de agosto 2023

IX. SEGUIMIENTO

Todos los proyectos premiados contarán con la asesoría de la Dirección de Transferencia, Emprendimiento e Innovación de la Universidad Bernardo O'Higgins y de la Dirección General de Investigación Aplicada de la Universidad Santo Tomás para facilitar la continuidad y/o viabilidad de los mismos hacia etapas posteriores de desarrollo, a través de la postulación a Fondos Concursables externos e internos, y articulación con los representantes de los desafíos.

ANEXO 1. DEFINICIONES

1. Innovación

Crear valor a través de la transformación de conocimientos en nuevos o significativamente mejorados productos, servicios y/o procesos o sustancialmente mejorado. En ese sentido puede ser una:

- i) **Innovación de Proceso** que consiste en un nuevo o mejorado proceso de producción o distribución. Que un proceso sea nuevo o mejorado implica que tiene cambios significativos en las técnicas, materiales y/o programas informáticos que se utilizan en los procesos actualmente utilizados.
- ii) **Innovación de Producto o de Servicio** que consiste en un bien o un servicio nuevo o mejorado. Para estar en presencia de un bien o servicio nuevo o mejorado se requiere evidenciar una mejora significativa de las características técnicas, o de componentes y materiales, o de la informática integrada, de la facilidad de uso o de otras características funcionales propias de los bienes y servicios actualmente existentes.
- iii) **Innovación Tecnológica** que consiste en el conjunto de actividades científicas, tecnológicas, financieras y comerciales que permiten:
 - Introducir productos nuevos o mejorados en el mercado nacional o extranjero.
 - Introducir servicios nuevos o mejorados.
 - Implantar procesos productivos o procedimientos nuevos o mejorados.
 - Introducir técnicas de gerencia nuevas o mejoradas y sistemas organizacionales.

2. Investigación y Desarrollo (I+D)

El concepto de I+D normalmente se asocia a trabajos de alta complejidad realizados por una minoría de actores privados, sin embargo, en la práctica, muchas empresas llevan a cabo este tipo de actividades sin saberlo porque desconocen el alcance real y definiciones de las mismas.

- i) **Investigación**, se entiende como la generación de nuevo conocimiento, mediante la ejecución de trabajos experimentales o teóricos
- ii) **Desarrollo Experimental**, corresponde a la creación de nuevos o mejorados materiales, productos, dispositivos, procesos, sistemas y servicios, mediante el uso y aprovechamiento de la investigación o conocimiento disponible.

ANEXO 2. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE-ODS

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) constituyen un llamamiento universal a la acción para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y mejorar las vidas y las perspectivas de las personas en todo el mundo. En 2015, todos los Estados Miembros de las Naciones Unidas aprobaron 17 Objetivos como parte de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, en la cual se establece un plan para alcanzar los Objetivos en 15 años.

- ODS 1: Fin de la pobreza. Poner fin a la pobreza en todas sus formas en el mundo.
- ODS 2: Hambre cero.
- ODS 3: Salud y bienestar.
- ODS 4: Educación de calidad.
- ODS 5: Igualdad de género.
- ODS 6: Agua limpia y saneamiento.
- ODS 7: Energía asequible y no contaminante.
- ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico.
- ODS 9: Industria, innovación e infraestructura.
- ODS 10: Reducción de las desigualdades.
- ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles.
- ODS 12: Producción y consumo responsable.
- ODS 13: Acción por el clima.
- ODS 14: Vida submarina.
- ODS 15: Vida de ecosistemas terrestres.
- ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas.
- ODS 17: Alianzas para lograr los objetivos.

Para consultar más detalles sobre las metas específicas para cada objetivo, puedes consultar el siguiente [sitio web](#).

ANEXO 3. DESAFÍOS

DESAFÍOS CON LA INDUSTRIA Y SOCIEDAD TORNEO DE SUSTENTABILIDAD TRIPLE IMPACTO 2023

EMPRESA	RESUMEN EMPRESA	DESAFÍO	PÁGINA WEB O INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA
INVEXSA	<p>Soluciones digitales industriales.</p> <p>Tecnología de vanguardia al servicio de nuestros clientes. Facilitamos la gestión diaria de nuestros clientes a través de la tecnología, para lograr un uso eficiente de recursos, mejorar la productividad y lograr la eficiencia operacional.</p>	<p>Desarrollo de una solución que permita aumentar la disponibilidad de recurso hídrico en zonas rurales</p> <p>Desarrollo de una solución para el uso eficiente del recurso hídrico en zonas rurales</p>	https://www.invexsa.cl/
DIMORLABTECH	<p>Cosmética natural que utiliza principios activos vegetales para el desarrollo de productos para el cuidado de la piel</p>	<p>Desarrollo de una solución que minimicen el impacto ambiental durante todo el ciclo de vida del producto</p> <p>Disminución del impacto ambiental que generan los envases y packaging utilizados para la presentación de final del producto.</p> <p>Línea de interés de la empresa: ecodiseño</p>	
GreenH2power	<p>Eficiencia energética</p> <p>Consultorías y evaluaciones del uso de todos los tipos de energías en procesos industriales, proyectos y servicios.</p>	<p>Desafío 1: Creación de un sistema portátil de energía no convencional para apoyar actividades de emprendedores que requieran estar en constante desplazamiento</p>	https://greenh2power.cl/

	Intervenciones organizacionales y culturales para alinear a compañías, organismos e instituciones en los conceptos de la eficiencia energética, las energías renovables y el estado del arte en la obtención de las energías.	Desafío 2: Desarrollo de un sistema que permita reducir gasto energético doméstico	
SASIMIN	<p>Eficiencia energética</p> <p>Consultorías y evaluaciones del uso de todos los tipos de energías en procesos industriales, proyectos y servicios.</p> <p>ENERGÍA RENOVABLE, CON FOCO EN HIDRÓGENO VERDE, AEROGENERADORES Y PANELES FOTOVOLTAICOS</p>	Desarrollo de un sistema de almacenamiento seguro para energía generada por hidrógeno verde	https://www.sasimin.cl/
LAVACLEAN	<p>Nuestra empresa LavaClean es la continuación del antiguo Lavaseco Los Leones, empresa familiar que contó con una prestigiosa reputación. Lavaseco Los Leones fue fundado en el año 1979 y contaba con sucursales en Las Condes y Providencia, especializándose en el lavado y reparación de cortinas, prendas finas, trajes de fiesta y trajes de novia. Hoy en día, Lavaclean cuenta con 2 sucursales, una en Eliodoro Yáñez (providencia) y otra en Las Tranqueras (Las Condes), donde se realizan lavado por carga, servicio de planchado, lavado en seco, lavado en agua, lavado de cortinas, alfombras, vestidos y confección y costura</p> <p>abatar costos gracias a contar con producción más eficiente.</p>	<p>Migrar hacia un modelo de negocios sustentable con procesos más eficientes, relacionado al ahorro de recursos en el proceso productivo. Principalmente ahorro de agua y luz.</p> <p>Búsqueda de alternativas económicamente viables para la disminución del uso de plástico en el negocio</p>	https://www.lavaclean.cl/
Confecciones Iron SpA	Iron Bolsas nace como un emprendimiento de bolsas ecológicas confeccionadas	Determinar el impacto del nuevo producto y/o su validación técnica.	https://www.ironbolsas.cl/

	<p>en algodón nacional y personalizadas con tintas eco-solubles.</p> <p>Si bien aún fabricamos y comercializamos las bolsas ecológicas, hemos desarrollado un nuevo producto innovador el cual nos permite usar los desechos textiles para limpiar el agua de las costas de Chile.</p> <p>Específicamente, hemos desarrollado un uso alternativo a los desechos textiles, los cuales son introducidos a una cinta oleofilica con el fin de poder limpiar las costas y la altamar de desechos como diésel, aceite, crudo (orgánicos). Esta cinta capta los orgánicos y se pueden recuperar hasta en un 80% pudiéndose reutilizar y limpiar el océano.</p> <p>Actualmente hemos testado el producto con las mineras para sus plantas de relaves, pero sin el filtro textil, y hemos logrado limpiar el 90% del agua de las piscinas.</p>	<p>Desarrollo de un piloto para limpiar el vertedero textil en el norte de Chile y limpiar las costas del país.</p> <p>Elaboración de métricas para determinar impacto, validación técnica y/confección del piloto.</p>	
--	--	---	--