

RESOLUCIÓN EXENTA N° 2267

VALPARAÍSO, 9 de junio de 2021

VISTOS:

1) La Resolución Exenta N° 4452 de 15 de diciembre de 2020, que aprobó, entre otros, el convenio celebrado el 4 de noviembre de 2020, entre el Ministerio de Educación y la Universidad de Valparaíso, en el marco de la asignación presupuestaria "PLAN DE FORTALECIMIENTO UNIVERSIDADES ESTATALES, AÑO 2020", para la ejecución y desarrollo del proyecto denominado "Fortalecimiento de Sistema de Investigación e Innovación de la Salud de la Universidad de Valparaíso", Código "UVA20993".

2) La convocatoria enmarcada en el proyecto denominado "Fortalecimiento de Sistema de Investigación e Innovación de la Salud de la Universidad de Valparaíso", Código "UVA20993", para postular al financiamiento propuesto por el programa concursable de convocatoria interna para el fortalecimiento del sistema de articulación "Artes Creativas-Tecnología", denominado "INNOVARTE".

3) La aprobación otorgada por el Sr. Javier Muñoz Saavedra de la Unidad Académica del Departamento de Fortalecimiento Institucional de la Subsecretaría de Educación Superior, a la solicitud de pertinencia para llevar a cabo la convocatoria enmarcada en el proyecto denominado "Fortalecimiento de Sistema de Investigación e Innovación de la Salud de la Universidad de Valparaíso", Código "UVA20993", para postular al financiamiento propuesto por el programa concursable de convocatoria interna para el fortalecimiento del sistema de articulación "Artes Creativas-Tecnología", denominado "INNOVARTE", mediante correo electrónico de 9 de junio de 2021.

4) Y visto, además, lo dispuesto en el D.F.L. N° 6, de 1981 y en el D.F.L. N° 147, de 1981 del Ministerio de Educación; en el Decreto Exento N° 1253 de 2017; la delegación de atribuciones contemplada en el resuelto 1.- del Decreto Exento N° 01445 de fecha 24 de marzo de 2011 y la incorporación de la letra k.- al citado guarismo realizada mediante el Decreto Exento N° 3040 de fecha 1 de junio de 2015; el Decreto Exento N° 1721 de 23 de abril de 2019; y en el DECRETO TRA N° 315/64/2021.

RESUELVO:

I.- **APRUÉBASE** la convocatoria enmarcada en el proyecto denominado "Fortalecimiento de Sistema de Investigación e Innovación de la Salud de la Universidad de Valparaíso", Código "UVA20993", para postular al financiamiento propuesto por el programa concursable de convocatoria interna para el fortalecimiento del sistema de articulación "Artes Creativas-Tecnología", denominado "INNOVARTE", cuyo texto es el siguiente:

INICIO TRANSCRIPCIÓN

UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO

Proyecto Plan de Fortalecimiento

“Fortalecimiento del Sistema de Investigación e Innovación de la Universidad de Valparaíso, UVA 20993”

“INNOVARTE”

PROGRAMA CONCURSABLE DE CONVOCATORIA INTERNA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL SISTEMA DE ARTICULACIÓN “ARTES CREATIVAS – TECNOLOGÍA”

De acuerdo a su misión y visión, la Universidad de Valparaíso busca fomentar el desarrollo de las ciencias, la tecnología, el diseño y las artes, para lo cual presenta a su comunidad el programa **“INNOVARTE”**, con el fin de aportar desde la industria creativa al desarrollo de la región y país mediante la innovación, la creatividad y el trabajo interdisciplinario.

INNOVARTE se contextualiza en la cultura de innovación construida en torno a **InnovaUV**, la cual se consolida en base a la comunidad interdisciplinaria de la institución considerando a estudiantes, académicos/as y funcionarios/as.

El programa INNOVARTE surge de la estrategia de desarrollo institucional, siendo parte de las actividades del proyecto **“Fortalecimiento del Sistema de Investigación e Innovación de la Universidad de Valparaíso UVA 20993”**, y de la necesidad de dar espacio de desarrollo a la creación artística articulado con las industrias creativas (ver Anexo No. 1).

En este sentido INNOVARTE es un programa que considera a la actividad universitaria en investigación, ciencia y tecnología como un espacio de contenidos que pueden ser traducidos en creaciones artísticas o de diseño mediante las industrias creativas, con impacto en la formación de personas y el patrimonio cultural o social de la región.

1. Público Objetivo:

Académicos/as de la Universidad de Valparaíso de planta o contrata organizados en equipos interdisciplinarios capaces de abordar problemáticas de impacto social, cultural y económico mediante la creación artística tomando como base de contenidos la investigación, la ciencia y la tecnología desarrollada en la institución en un contexto de industria creativa.

2. Objetivo de la convocatoria

La convocatoria apoyará el desarrollo de iniciativas innovadoras ejecutadas por equipos de trabajo interdisciplinario que aborden de forma creativa problemáticas regionales considerando la investigación, la ciencia y tecnología desarrolladas en la institución en un contexto de industria creativa de la Región de Valparaíso.

3. Soluciones y actividades consideradas

Se consideran productos creativos basados en contenidos de la investigación, ciencia y tecnología a: videos, talleres, textos, obras de teatro, musicales, productos o dispositivos, nuevos procesos, sistemas, experiencias, softwares y plataformas de simulación y otros que den respuesta a problemáticas relevantes para la región o para el presente y futuro de la sociedad. Se debe tomar como referencia que, de acuerdo a la definición de la UNESCO, la industria creativa consta de siete dominios culturales que incluyen el patrimonio cultural y natural, las presentaciones artísticas y celebraciones (artes escénicas, música, festivales y festividades), las artes visuales y artesanías, libros y prensa, medios audiovisuales e interactivos, el diseño y los servicios creativos. A ello se añaden dos dominios relacionados que incluyen el turismo, los deportes y la recreación.

4. Definiciones

- a) Industria Creativa: La UNESCO define a las industrias creativas como aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial.
- b) Director(a) de Proyecto: Académico/a responsable de ejecutar el Proyecto, encargado(a) de dirigir al equipo investigador, administrar los recursos asignados, emitir los informes requeridos y asegurar la buena marcha del Proyecto.
- c) Equipo Multidisciplinario: Grupo de trabajo conformado por representantes de varias disciplinas científicas, tecnológicas, artísticas, o culturales.
- d) Equipo orientado a equidad de género: equipo con integrantes que presenta una proporción que tiende a la paridad.
- e) Proyecto: Propuesta de solución innovadora para un problema real. Como objetivo busca avanzar en el desarrollo de una solución, que tenga un impacto considerando la industria priorizada.
- f) Realidad Virtual: Conjunto de técnicas informáticas que permiten crear imágenes y espacios simulados en los que una persona, mediante un dispositivo visual, tiene la sensación estar y poder desenvolverse dentro de ellos.
- g) Realidad Aumentada: Conjunto de tecnologías que permiten a un usuario visualizar parte de la realidad a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica y de diseño añadida por este. El dispositivo añade información virtual a la información física, logrando que los elementos físicos tangibles se combinan con elementos virtuales, creando así una realidad aumentada en tiempo real.
- h) Recursos pedagógicos formativos digitales: conjunto de productos del tipo videos, podcast, textos digitales, entre otros, que pueden acompañar procesos formativos.
- i) Tecnología 5G: Se refiere a la quinta generación de redes móviles que conocemos. Esta nueva tecnología móvil aumentará la velocidad de conexión, reducirá al mínimo la latencia (el tiempo de respuesta de la web) y multiplicará exponencialmente el número de dispositivos conectados.
- j) Internet de las cosas: es un concepto que se refiere a una interconexión digital de objetos cotidianos con internet. Es, en definitiva, la conexión de internet más con objetos que con personas.

5. Postulación de Proyecto

El(la) postulante presenta los elementos esenciales del proyecto, exponiendo la propuesta de manera directa y resumida con énfasis en el equipo de trabajo y producto a desarrollar en el contexto de industrias creativas.

La formulación de un proyecto se podrá realizar con la orientación de un equipo de profesionales de la Dirección de Innovación y Transferencia Tecnológica (DITEC) durante el periodo de postulación. Para tales fines, se debe solicitar la orientación al correo postulaciones.diu@uv.cl.

Las propuestas deberán ser presentados en el formulario dispuesto para esta convocatoria (Anexo No. 3) y enviado por correo electrónico a la dirección postulaciones.diu@uv.cl.

Los antecedentes requeridos para postular son los siguientes:

- Formularios de postulación en formato electrónico PDF con las firmas y anexos cuando corresponda (cartas de respaldo, certificado de alumno regular, compromisos).
- Cartas que den cuenta del apoyo formal del Director de la Unidad Académica a la cual esté adscrito el/la académico/a que postula como Director/a de Proyecto.
- La presentación de los antecedentes será recibida solo en el correo electrónico: postulaciones.diu@uv.cl. En el asunto deberá indicar título de la iniciativa, nombre de el/la académico/a responsable y la carrera o programa.
- Las postulaciones incompletas o que no cumplan con lo solicitado en el presente punto, serán consideradas inadmisibles.

Monto máximo a solicitar y gastos financiables

| Tipos de gastos financiables | Monto máximo por propuesta. |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Gastos de operación (fungibles)• Recursos humanos• Equipamiento menor | Mínimo \$3.000.000 \$ 6.000.000 |

Ver detalle de gastos permitidos en el Anexo No. 2.

6. Evaluación

Las propuestas admisibles serán evaluadas de acuerdo a los siguientes criterios de evaluación:

i) Calidad y nivel de innovación de la propuesta (x 0,5)

- Se busca que la asociación arte-diseño-tecnología permita articular desde la perspectiva de disciplinas históricas, sociales, filosóficas, del derecho, científicas y otras, el desarrollo de productos o actividades que aborden de manera creativa temáticas o problemas de importancia para la región y la sociedad en general.
- El objetivo general debe ser coherente con la propuesta de producto y/o actividades considerando el uso de tecnologías enmarcadas en la industria creativa y en un espacio de creación multidisciplinario.

- El producto o actividades generadas deben estar claramente definidos y de factibilidad en su transferencia a la comunidad y sociedad.
- Potencial de impacto de la solución propuesta para abordar adecuadamente la solución de problemáticas sociales, económicas, ambientales, de salud, o de género, contingentes y tomando como base la ciencia, investigación, historia, filosofía, derecho en un contexto creativo y de uso de las nuevas tecnologías.

ii) Equipo de trabajo y consideraciones de género (x 0,5)

- El equipo es multidisciplinario, representando a diferentes unidades académicas y aún a dos a más disciplinas diferentes.
- El equipo presenta o se acerca a equidad de género.
- El equipo presenta una destacada participación de mujeres.
- El equipo es respaldado por diferentes unidades académicas que poseen capacidades de infraestructura de gestión y equipamiento que permite la adecuada ejecución de la propuesta en los tiempos indicados.
- El equipo considera actividades complementarias a los planes de estudio de pre o posgrado que permitan incluir a estudiantes.

La evaluación corresponderá al promedio de la puntuación de los ítems (i) y (ii), según los criterios indicados.

Las propuestas serán evaluadas en una escala de 0 a 5, y se utilizará la siguiente rúbrica de evaluación:

| | |
|--|----------------|
| La propuesta cumple/aborda de manera sobresaliente todos los aspectos relevantes del criterio en cuestión. Cualquier debilidad es muy menor. | 5. Excelente |
| La propuesta cumple/aborda los aspectos del criterio de muy buena manera, aun cuando son posibles ciertas mejoras. | 4. Muy bueno |
| La propuesta cumple/aborda correctamente los aspectos del criterio, aunque requiere ciertas mejoras. | 3. Bueno |
| La propuesta cumple/aborda en términos generales los aspectos del criterio, pero existen importantes deficiencias. | 2. Regular |
| La propuesta no cumple/aborda adecuadamente los aspectos del criterio o hay graves deficiencias inherentes. | 1. Deficiente |
| La propuesta no cumple/aborda el criterio bajo análisis o no puede ser evaluada debido a la falta de antecedentes o información incompleta. | 0. No califica |

Los resultados de la evaluación serán comunicados al(a la) Director(a) de Proyecto a través de correo electrónico.

Comisión de Evaluación

La comisión encargada de desarrollar los procesos de admisibilidad, revisión de perfiles, revisión de proyectos y selección de las propuestas, estará integrada por:

- a) Vicerrectora de Investigación e Innovación o a quien designe.
- b) Director de Investigación
- d) Director de Innovación y Transferencia Tecnológica
- e) Consejero/a representante de Rector Titular y Suplente
- f) Coordinadora de la Unidad de Convenios de Desempeño UV como ministra de fe.

7. Adjudicación

El Comité de Evaluación decidirá los Proyectos que serán adjudicados. Además, el Comité podrá adjudicar montos menores a los solicitados, así como también solicitar ajustes adicionales para la formalización del Proyecto.

El Comité de Evaluación comunicará al(a la) Director(a) de Proyecto la decisión y las condiciones bajo las cuales dicha adjudicación se materializará. El(la) Director(a) de Proyecto es libre de aceptar o rechazar el financiamiento aprobado.

Consideraciones

- Las iniciativas deben tener coherencia entre objetivos planteados, metodología y recursos solicitados.
- No podrán participar aquellas propuestas y académicos que ya cuenten con otras fuentes de financiamiento, tanto internas como externas.
- Debe tratarse de iniciativas factibles de ser desarrolladas con los recursos asignados y dentro del periodo definido.
- Durante el proceso de implementación, el/la estudiante que participe en la iniciativa y que reciba financiamiento, debe mantener la calidad de alumno regular.
- El acceso a las dependencias universitarias y las labores que requieran de desplazamiento, estarán siempre sometidas a la disponibilidad que señale la autoridad en relación a la condición sanitaria por el SARS COV 2.

Fases y plazos del concurso

| Hito | Fechas y Plazos |
|--------------------------------|---|
| Publicación de la convocatoria | Una vez que las bases estén totalmente tramitada. |

| | |
|--|---|
| Plazo final de recepción de postulaciones | 30 días corridas después de la publicación de la convocatoria |
| Adjudicación y resultados | 10 días corridas después del plazo de postulación |
| Termino de los proyectos y recepción informe final | YY de ZZ de 2022 |

Los proyectos tendrán una duración máxima de 12 meses, sin opción de extenderse.

Las iniciativas que sean adjudicadas, deberán considerar los siguientes aspectos:

- **Resolución de Adjudicación:** Las iniciativas se decretan para poder ser ejecutados internamente. En la resolución se indica: monto del proyecto y nombre del(la) Director(a) de Proyecto responsable. La ejecución de las propuestas, sólo podrá comenzar una vez que esté totalmente tramitada la resolución.
- **Seguimiento y Supervisión de los aspectos administrativos y financieros:** La Unidad de Coordinación Institucional de Convenios de Desempeño y Proyectos, de la Universidad de Valparaíso, será la encargada de orientar, apoyar y supervisar el adecuado cumplimiento de las iniciativas, como también de autorizar y supervisar los gastos planificados y de solicitar cualquier información pertinente y necesaria.
- **Seguimiento y supervisión de los compromisos de las propuestas:** La Dirección de Innovación y Transferencia, será la encargada de realizar el seguimiento del logro de los resultados de las propuestas.
- **Certificado de Alumno Regular:** Al momento de iniciar la iniciativa, la/el estudiante participante de la iniciativa deberá entregar su certificado de alumno regular.
- **Compromisos del(la) Director(a) de Proyecto:**
 - La implementación de la iniciativa acorde a la normativa que rige a la Universidad y a convenios de desempeño.
 - Todas las publicaciones, material de difusión u otro de la misma índole, deberá señalar expresamente la fuente de financiamiento, con los respectivos logos y consideraciones de edición que rigen a los convenios de desempeño.
 - Presentar un informe final de la ejecución de la iniciativa.
 - Informar de manera oportuna a la Coordinación Institucional de Convenios de Desempeño y la Dirección de Innovación y Transferencia Tecnológica cualquier inconveniente de fuerza mayor que surja en el transcurso de la iniciativa.
 - Ejecutar las actividades programadas en el proyecto.
 - Ser el/la interlocutor/a válido/a y responsable entre la/el estudiante y la Coordinación Institucional de Convenios de Desempeño.
 - Deberá dar fe de que la iniciativa presentada es original y no forma parte de otras propuestas de investigación vigentes, investigaciones o servicios que estén siendo financiados.

Anexo No. 1.

El concurso se enmarca en las siguientes directrices:

| Convocatoria | Estrategia | Resultado esperado | Descripción de la Iniciativa | Consideraciones |
|---|--|---|--|--|
| Fortalecimiento del sistema de articulación “artes creativas – tecnología”. | <p>E2. Fortalecimiento del sistema de articulación “artes creativas – tecnología”, a través de la implementación de un concurso, talleres y de asesorías para estudiantes y académicos.</p> <p>E3. Apoyar el desarrollo de las capacidades para la innovación y desarrollo de los académicos y estudiantes de disciplinas creativas en un entorno de aceleración de los cambios tecnológicos.</p> <p>E4. Desarrollo de iniciativas innovadoras que incorporen el enfoque multidisciplinario como respuesta a los requerimientos de la industria creativa de la Región de Valparaíso.</p> | R2. Etapa I, Implementación de iniciativas multidisciplinarias desde y para la Industria Creativa de la región. | <p>Se considera que la Industria Creativa está conformada por las Artes creativas centrales (literatura, música, artes escénicas, artes visuales), el Grupo creativo industrial (audiovisual, museos, galerías, bibliotecas, fotografía), el Grupo creativo asociado a medios (patrimonio, editorial, medios impresos, TV, radio, videojuegos, grabaciones audio) y el Grupo creativo de apoyo (publicidad, arquitectura, diseño, moda, turismo).</p> <p>Corresponde a la generación de nuevos materiales, productos o dispositivos; a la puesta en marcha de nuevos procesos, sistemas y servicios, o a la mejora sustancial de los ya existentes que puedan aportar a la Industria Creativa.</p> | Se busca que las iniciativas a desarrollar presenten un abordaje multidisciplinario y que tengan su aplicación directa en alguno de los tipos de actores de la Industria Creativa. |

Anexo No 2. GASTOS FINANCIABLES

| Inversiones y gastos elegibles | Gastos Específicos a Financiar | Consideraciones específicas del Gasto | Consideraciones específicas del procedimiento |
|--|--|--|--|
| Equipamiento y material de apoyo para el desarrollo del proyecto | Material fungible, , bibliografía, equipamiento especializado, etc. | Excepcionalmente se podrá comprar sin competencia (compra directa), previa gestión de la Unidad de Convenio de desempeño y proyectos ante el Departamento de Financiamiento Institucional del Ministerio de Educación. | Adquisición a través de la Ley de Compras Públicas: <ul style="list-style-type: none"> • Convenio Marco • Licitaciones • Trato Directo Todos estos gastos deberán imputarse al ítem Bienes de Capital |
| Equipamiento e Instrumental para Laboratorios. | Equipamiento menor | | |
| Equipamiento en Tecnologías de Acceso a la Información. | Revistas electrónicas, bases de datos, software, sitios o acceso en línea, etc. | | |
| Tecnologías de Información y Comunicación. | Telones, proyectores, tablet, notebooks, servidores, impresoras, computadores, periféricos, pizarras interactivas, equipos de videoconferencia, otros | | |
| Servicios docentes, científicos o tecnológicos. | Tramitación de patentes, instrumentación y análisis de muestras, aplicación de encuestas. | Servicios de carácter físico, no intelectual. | |
| Insumos para Equipamiento y Laboratorios | Fungibles, partes y piezas, repuestos, etc. | No tiene | Adquisición a través de la Ley de Compras Públicas: <ul style="list-style-type: none"> • Convenio Marco • Licitaciones • Trato Directo |
| Insumos de Oficina | Lápices, tinta, resmas de papel, otros. | | |
| Impuestos, permisos y patentes | Gastos de internación de equipamiento, impuestos bancarios derivados de la compra de equipamiento o la contratación de servicios, derecho de propiedad sobre | No tiene | Adquisición a través de la Ley de Compras Públicas: <ul style="list-style-type: none"> • Convenio Marco |

| | | | |
|--|--|--|-------------------------------|
| | publicaciones incluye solicitud de patentes vía PCT4 y en el extranjero (USA). | | Licitaciones Trato Directo |
|--|--|--|-------------------------------|

Anexo No 3. FORMULARIO DE POSTULACIÓN

A) Equipo académico.

Puede agregar filas de acuerdo al número de integrantes del equipo de trabajo.

| N° | Rol en el equipo | Nombre | Área disciplinar | Hrs de dedicación / mes |
|----|------------------------|--------|------------------|-------------------------|
| 1 | Director/a de Proyecto | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |

B) Equipo de estudiante/s.

Puede agregar filas de acuerdo al número de integrantes del equipo de trabajo.

| N° | Nombre | Actividad curricular asociada* | Área disciplinar | Hrs de dedicación / mes |
|----|--------|--------------------------------|------------------|-------------------------|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |

*Actividad Curricular: Tesis, Tesina, Proyecto de Tesis, Unidad de Investigación, Curso optativo, Asignatura de Formación General, Curso de malla de estudios.

C) Título del proyecto (máx. 200 caracteres)

D) Resumen del Proyecto (máx. 2500 caracteres)

Identificar la relevancia del problema que se busca abordar, indicando el impacto que tendrán las actividades propuestas a nivel cultural desde una perspectiva de creación artística y considerando la investigación y ciencia desarrolladas en la institución. Se consideran temáticas o problemas asociados con brechas de género, inequidad social, desafíos formativos en contextos de pandemia, procesos sociales, cambio climático y medio ambiente, entre otros.

E) Descripción de producto u obra de industria creativa (máx. 1500 caracteres)

Identificar el producto u obra, sus contenidos y la brecha que va a ser abordada con la(s) actividad(es) a ejecutar. Los productos u obras creativas pueden ser entre otros: microdocumentales, obras y micro obras de teatro digitalizadas, documentos digitalizados en un contexto de realidad aumentada, clases o conferencias digitalizadas en un curso, juego electrónico, etc.

F) Modelo de masificación tecnológica (máx. 2500 caracteres)

La propuesta debe detallar un modelo de masificación a la sociedad con propuesta de valor, mecanismos de transferencia, producción, comercialización y factibilidad, para convertir el producto u obra en productos transferibles a la sociedad. La propuesta debe ser un mapa conceptual, diagrama o figura.

G) Actividades y productos entregables.

Agregar filas de acuerdo a las actividades proyectadas.

| N° | Nombre de la actividad | Descripción de la actividad | Productos entregables |
|----|------------------------|-----------------------------|-----------------------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |

H) Presupuesto.

Detallar el presupuesto a utilizar para la obtención de los objetivos planteados en la iniciativa.

| N° | Gasto | Actividad asociada | Montos |
|----|---------------------------|--------------------|--------|
| 1 | Operaciones | | |
| 2 | Contratación de servicios | | |
| 3 | Personal | | |

FIN DE LA TRANSCRIPCIÓN

II.- **PUBLÍQUESE** la convocatoria enmarcada en el proyecto denominado "Fortalecimiento de Sistema de Investigación e Innovación de la Salud de la Universidad de Valparaíso", Código "UVA20993", para postular al financiamiento propuesto por el programa concursable de convocatoria interna para el fortalecimiento del sistema de articulación "Artes Creativas-Tecnología", denominado "INNOVARTE", en la página web de la institución.

ANÓTESE Y COMUNÍQUESE

CHRISTIAN
HERNAN
CORVALAN RIVERA

Firmado digitalmente por
CHRISTIAN HERNAN
CORVALAN RIVERA

CHRISTIAN CORVALÁN RIVERA
PRORRECTOR

CCR/SGA/mvp.

DISTRIBUCIÓN:

RECTORÍA – PRORRECTORÍA – SECRETARÍA GENERAL – CONTRALORÍA INTERNA – FISCARÍA GENERAL – VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN - COORDINACIÓN INSTITUCIONAL DE CONVENIOS DE DESEMPEÑO Y PROYECTOS MECESUP-FDI – OFICINA DE PARTES.