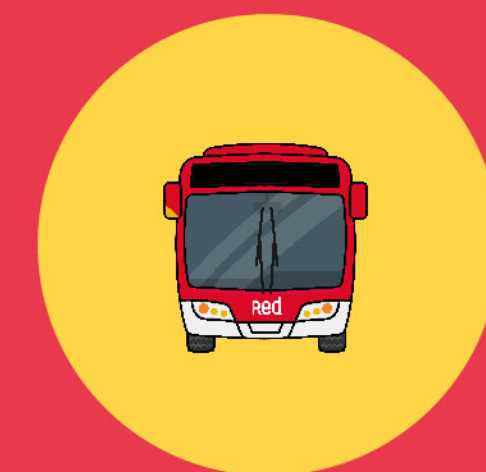


Jóvenes Innovadores v.3

Participa , Programa  y Gana 



RedMovilidad
Innova



Equipo DTPM

Alejandra Provoste
Macarena Roa
Javiera Zárate

Diseño

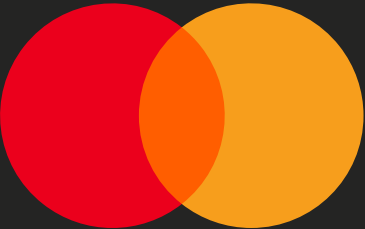
Erick Tapia

Equipo Mastercard

Nicolás Costa
Natalia Heredia
Eduardo Aresti
Cristina Tatis
Claudia Rigo Righi
Camila Correa
Danilo Weiner

Pablo Ortega
David Gatica
Orlando Valle
Shannon Rivera
Diego Noveron
Rodrigo Rivera

Patrocinado por:



Iniciativa de:







Contenido

- | | | | |
|-----------|--|-----------|---|
| 05 | Propósito | 11 | Jóvenes Innovadores: las ideas de los finalistas |
| 06 | Palabras de Mastercard | 14 | Desafiando el futuro de la movilidad a través de un videojuego: idea ganadora |
| 07 | Resumen Ejecutivo | 15 | Micromanía: Del prototipo al videojuego |
| 08 | Colaboración público-privada | 17 | Cómo nos evaluaron: resultados de la encuesta de satisfacción |
| 09 | El desafío: Participa, programa y gana
Descubrir, definir e idear en dos días | 18 | Reconocimientos y agradecimientos |



Propósito

Cuando en DTPM dimos origen a Red Movilidad Innova, establecimos cuatro principios rectores de nuestra forma de gestionar e impulsar la innovación pública: Sostenibilidad; Iteración, Anticipación Estratégica; y Colaboración. Estos pilares reflejan nuestra convicción de que el desarrollo de ideas transformadoras para el transporte público es más fructífero cuando se construye colectivamente.

Red Movilidad es un sistema que moviliza diariamente a más de 5 millones de pasajeros, con una flota de buses cada vez más moderna, sustentable y extensa, siempre con las personas en el centro. En función de lo anterior, generar puentes con distintos actores, como los jóvenes, es fundamental. Cuando los escuchamos, podemos incorporar miradas frescas, capaces de imaginar soluciones distintas a desafíos permanentes. En suma: la innovación pública puede y debe gestarse con la ciudadanía.

Atendido el éxito del concurso pionero “Jóvenes Innovadores”, el equipo DTPM organizó una tercera versión. Esta vez, participaron más de cien estudiantes de diez universidades distintas, quienes diseñaron videojuegos que promueven el conocimiento y buen uso del transporte público. Este producto, fruto de la motivación y capacidad de pensar “fuera de la caja” de los jóvenes, estará disponible para las personas usuarias, incorporando una alternativa de entretención durante su viaje.

Por otro lado, iniciativas de esta índole permiten acercar al sector público a nuevas audiencias desde lenguajes y formatos inéditos. El alto interés de los estudiantes en este evento reafirma su disposición a aportar en el desarrollo de un sistema que hoy es referente en electromovilidad y equidad de género, no solo a nivel regional, sino también internacional.

Desde el DTPM promovemos las iniciativas que nacen desde la colaboración público-privada, debido al impacto amplificado que se genera cuando se alinean propósitos, capacidades y voluntades. Agradecemos especialmente a Mastercard por su participación y compromiso en este proceso, esenciales para su éxito.

La innovación en el sector público llegó para quedarse, pues puede ser el motor de potenciales políticas públicas inéditas y de alto valor agregado. Continuar por esta senda puede ser el catalizador de nuevas medidas que mejoren nuestro transporte público y la vida de las personas.

Paola Tapia Salas

Directora de Transporte Público Metropolitano (DTPM)



Palabras de Mastercard

Estamos muy orgullosos de haber desarrollado esta alianza público-privada con el Directorio de Transporte Público Metropolitano (DTPM) del Ministerio de Transportes y Telecomunicaciones de Chile, que nos permitió ser parte de Jóvenes Innovadores 2025.

Durante dos días intensos, más de 50 estudiantes de 6 instituciones de educación superior transformaron un desafío real en propuestas innovadoras que mejoran la experiencia del transporte público. Nuestro equipo de Mastercard Chile, junto con expertos de Mastercard Labs, acompañó este proceso con mentorías y la convicción de que las mejores soluciones nacen cuando escuchamos a quienes mejor entienden el futuro: los jóvenes.

Felicitamos especialmente al equipo ganador “Micromaníacos” de la Pontificia Universidad Católica de Chile y a todos los finalistas que demostraron su talento, creatividad y compromiso con mejorar la movilidad urbana.

Lo que más nos entusiasma de esta iniciativa es que va más allá de un concurso: es una apuesta real por la innovación, donde la idea de videojuego ganadora será lanzada para millones de personas puedan jugar durante el próximo año en el sistema Red Movilidad.

Thiago Dias

Country Manager para Chile



Este concurso de innovación está totalmente alineado con el trabajo que realizamos en Mastercard para mejorar la experiencia de los usuarios en el transporte público alrededor del mundo y en Chile.

Jóvenes Innovadores es un claro ejemplo de cómo la colaboración público-privada, sumada a la academia, puede generar soluciones reales que impactan positivamente en la vida de las personas. Durante estos dos días, vimos cómo estudiantes de diferentes disciplinas aplicaron su creatividad y conocimientos para resolver un desafío concreto: hacer del transporte público una experiencia más entretenida, respetuosa y consciente.

El equipo ganador presentó una idea de videojuego que no solo hará los viajes más entretenidos, sino que promoverá conductas para una mejor convivencia en el transporte público de Red Movilidad.

Agradecemos al Ministerio de Transportes y Telecomunicaciones y al DTPM por impulsar este tipo de iniciativas que demuestran que, cuando los sectores público y privado trabajan juntos, podemos apoyar la innovación y generar valor real para las comunidades.

Nicolás Costa

Director de Soluciones para el Sector Público

Resumen Ejecutivo

Jóvenes Innovadores es un concurso de innovación dirigido a estudiantes de educación superior, organizado por **Red Movilidad Innova**. Esta iniciativa, impulsada por el Directorio de Transporte Público Metropolitano, tiene como objetivo principal resolver desafíos que mejoren el sistema de transporte público mediante la exploración de nuevas soluciones y la vinculación con la academia.

La primera versión del concurso, realizada en 2024, planteó el desafío de buscar soluciones para definir medidas que permitan reducir los índices de evasión en el sistema de transporte. Los tres primeros lugares de esa edición fueron ocupados por estudiantes de la Universidad de Chile (primer y tercer lugar) y la Universidad San Sebastián de Concepción (segundo lugar).

La segunda edición, celebrada en mayo de este año, se centró en un desafío de alto impacto social: proponer soluciones innovadoras para la seguridad dentro de los buses con perspectiva de género. Los equipos ganadores fueron de la Pontificia Universidad Católica (primer lugar), la Universidad de Santiago de Chile (segundo lugar) y la Universidad de Chile (tercer lugar).

La última edición: “Participa, Programa y Gana” realizada en alianza público-privada con Mastercard, se recibieron 28 postulaciones de 10 instituciones, de las cuales un panel de expertos seleccionó a los 10 equipos que accedieron a la etapa final. Cerca de 50 estudiantes de 6 casas de estudio participaron en la jornada inmersiva de dos días, dedicados a perfeccionar sus ideas.

Esta revista recoge los principales aprendizajes y hallazgos de esta nueva versión, detallando a continuación la planificación, las estrategias de difusión, las actividades de formación y, por supuesto, las ideas de quienes fueron los protagonistas y aceptaron el desafío: los Jóvenes Innovadores.

Colaboración público-privada

Mastercard es una empresa internacional con sede principal en Estados Unidos, que impulsa economías y empodera a las personas en más de 200 países y territorios alrededor del mundo. En línea con los desafíos globales del siglo XXI, ha avanzado en un enfoque sostenible y social a través de nuevas prácticas, alianzas y tecnologías. La compañía ofrece una amplia gama de opciones de pagos digitales, procurando transacciones seguras, sencillas, inteligentes y asequibles. Su tecnología, innovación, alianzas y redes se combinan para ofrecer un conjunto único de productos y servicios que ayudan a personas, empresas y gobiernos a alcanzar su máximo potencial.

Por otro lado, Mastercard Labs es el centro de innovación de Mastercard, dedicado a la investigación y desarrollo global, buscando acelerar la innovación y llevar nuevas tecnologías al mercado. Se enfoca en el desarrollo de soluciones para comercio digital, inclusión financiera y mejora de la experiencia del cliente, trabajando con socios, emprendedores e instituciones públicas para escalar estas soluciones.

En esta línea, Mastercard propuso al Ministerio de Transportes y Telecomunicaciones, a través del DTPM organizar en conjunto esta tercera versión mediante un convenio de colaboración.

El desafío: Participa, programa y gana

El desafío fue “diseñar un videojuego para que el transporte público en Santiago sea más entretenido, contribuyendo a que las personas usuarias usen el transporte de forma más respetuosa y consciente”.

Para participar de Jóvenes Innovadores, los estudiantes formaron grupos de entre cuatro y seis, quienes desarrollaron su idea a través de dinámicas participativas y metodologías ágiles diseñadas por el equipo DTPM para catalizar la innovación. Además, mentores estuvieron presentes para brindar orientación y compartir sus conocimientos. Además, debían cumplir roles de desarrollador, diseñador, dueño de producto y marketing digital.

Descubrir, definir e idear en dos días

La jornada comenzó el día viernes 7 de noviembre en las Oficinas de Mastercard, lugar donde los equipos fueron llegando uno a uno ansiosos por dar inicio a la jornada. Entre saludos, credenciales y primeras risas nerviosas, se encendió el ambiente.

La apertura vino acompañada de una bienvenida que recordó a todos por qué estaban ahí: para imaginar nuevas soluciones y aportar una mirada innovadora al transporte público. La agenda del día se desplegó como una invitación abierta a crear, experimentar y atreverse.

El anfitrión, Thiago Días, Gerente de País de Mastercard para Chile, fue el encargado de dar la bienvenida oficial. En seguida, Paola Tapia, Directora de Transporte Público Metropolitano, presentó el Sistema Red Movilidad, sus avances y desafíos. Los mensajes institucionales dieron contexto a la conversación: miradas sobre la ciudad, reflexiones sobre movilidad y un espacio dedicado a presentar el desafío del concurso.

En ese momento, cada equipo recibió las reglas, los objetivos y, la indicación de la sala a la que debían dirigirse para comenzar a trabajar. La tarde se transformó entonces en el corazón de la jornada: una extensa sesión de diseño, donde las ideas empezaron a tomar forma. Guiados por una asesora de producción, los equipos se distribuyeron entre distintos pisos y se sumergieron en la creación. Algunas mesas se llenaron de post-its, otras de dibujos improvisados; todas, de conversaciones entusiastas. Cada equipo,

recibió además el apoyo de mentores expertos que visitaron a cada uno de los equipos para apoyarlos. Antes de cerrar el día, se realizó un resumen general y se entregaron instrucciones para lo que vendría. Los equipos volvieron al punto de encuentro, cansados pero entusiasmados. Algunos, continuaron trabajando en sus casas.

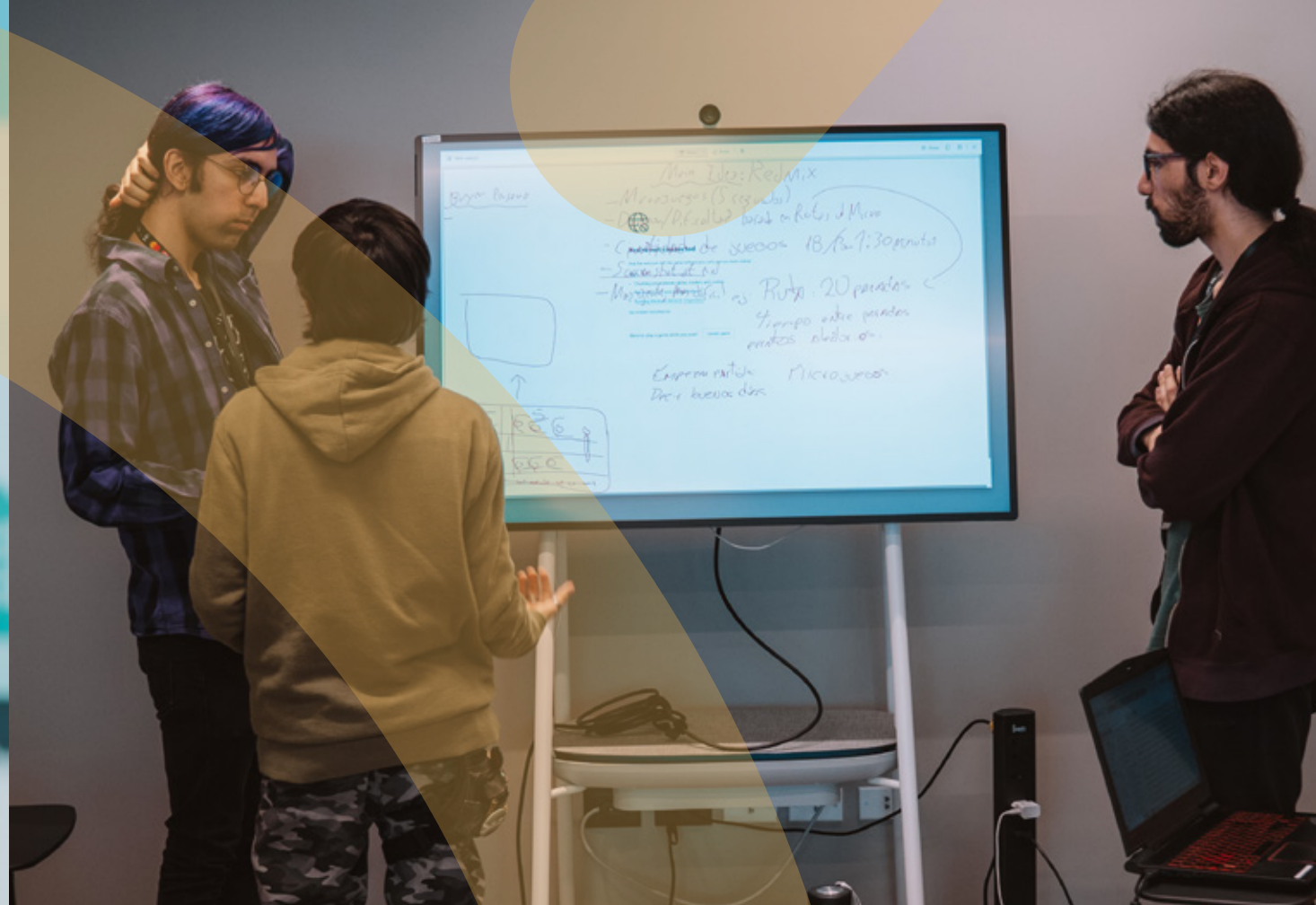
El segundo día comenzó temprano, con una bienvenida y visita que reactivó la energía colectiva. El Ministro de Transportes y Telecomunicaciones, Juan Carlos Muñoz, también se hizo presente para saludar a los jóvenes innovadores y compartir con ellos.

Los equipos regresaron a sus salas para una nueva sesión de trabajo: tres horas completas dedicadas a continuar con el diseño del juego, ajustar detalles y fortalecer sus conceptos. Después se realizó el taller de pitch, una capacitación dirigida a los presentadores de cada equipo, diseñada para enseñar a transformar ideas en presentaciones capaces de inspirar. Se entregaron plantillas, lineamientos y accesos al repositorio digital donde cada grupo subiría sus entregables. Era el momento de convertir creatividad en claridad.

La tarde avanzó con la última etapa de diseño y la preparación final de las presentaciones. Con la llegada del jurado, compuesto por expertos públicos y privados, llegó el instante decisivo: la exposición de los pitch, seguida de un sorteo que definió el orden de aparición ante el jurado. Las presentaciones fueron un desfile de ideas, cada una con tres minutos para brillar. Frente al jurado, los equipos expusieron con convicción los frutos de dos días de trabajo intenso.

Cinco expertos de distintas áreas: videojuegos, transporte público e innovación, fueron los encargados de evaluar según criterios en áreas clave como necesidad, factibilidad, beneficios para el usuario, replicabilidad y comunicación.

El jurado estuvo integrado por parte de Transporte Público Metropolitano por su directora, Paola Tapia y la gerente de Proyectos Desarrollo e Innovación, Alejandra Provoste; el gerente general de Klap, Raúl Sapunar; Danilo Weiner, Senior Manager Consultant de Mastercard Labs y Ronnie Muñoz, Presidente Asociación Chilena Esports y Subgerente Growth Marketing en Caja Los Andes.



Jóvenes
Innovadores

Jóvenes Innovadores: las ideas finalistas

MAYOR EXPERIENCE TEAM UNIVERSIDAD MAYOR

Buscan transformar la percepción del transporte público mediante un videojuego en 2D que une entretenimiento, reflexión y empatía social. El jugador asume el rol de un fiscalizador en periodo de prueba, enfrentando su primera semana de trabajo en un entorno lleno de desafíos cotidianos.

El juego equilibra estrategia, narrativa y emoción, promoviendo la comprensión del rol que cumplen los trabajadores del transporte y la importancia del respeto y la responsabilidad ciudadana. A través de misiones, decisiones y diálogos, el jugador experimenta los dilemas humanos tras la rutina del sistema público.

Más que un simple juego, es una herramienta de conciencia y aprendizaje, que busca que cada usuario vea el transporte no solo como un medio, sino como un espacio compartido. Una experiencia innovadora que convierte la empatía en el motor del cambio dentro de la movilidad urbana.

Leonardo Picunche
Lilian Almonacid
Gerzon Toro
Alex Jean Ibaceta
Cristóbal Lara Aranda

ANVIL STUDIO UNIACC

Juego de gestión donde el jugador podrá visitar distintas estaciones de metro o paraderos de micro y será recompensado al identificar problemáticas y resolverlas. Las mecánicas del juego pueden ser comparadas a juegos como “Encuentra a Wally”. Dichas problemáticas pueden ir desde lo mínimo como lo son las reglas de convivencia básicas tales como dejar bajar antes de subir, no sentarse en el suelo, uso de soportes, a problemáticas más críticas como el crimen, acoso sexual y suicidios.

Al colocar al jugador en una posición donde es capaz de ver todas las problemáticas públicas desde el punto de vista regulatorio, esperan aumentar la empatía hacia el sistema que les brinda el transporte público y hace lo posible por mantener la seguridad y bienestar en dichos espacios.

Vicente Palma Álvarez
Bastián Pérez Palacios
Leonardo Castillo Vilches
Alfredo Palma Martínez
Maximiliano Ricci Bella

CÓDIGO VIAL PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

Su propuesta consiste en un videojuego orientado a niños y adolescentes, en el que los jugadores deben evitar que los pasajeros dentro de un vagón o micro se enojen. A través de minijuegos breves y con mecánicas simples (tipo Dumb Ways to Die) el jugador aprende conductas que promueven la convivencia en el transporte.

El objetivo es transformar situaciones cotidianas de molestia en oportunidades de aprendizaje, transmitiendo mensajes de cuidado del entorno compartido. De esta forma, el videojuego hace que la experiencia del transporte público sea más entretenida, al mismo tiempo que contribuye a generar conciencia sobre comportamientos respetuosos.

Santiago Criscione
Ignacio Laval
José Barquín
Martin Sánchez
Matías Guzmán

UGM 3
UNIVERSIDAD GABRIELA MISTRAL

Su solución es un juego 2D geolocalizado en un lugar real de la Alameda en Santiago, donde se pueden vivir momentos críticos del transporte público en condiciones de presupuesto limitado. El jugador va calibrando frecuencia, tamaño y tecnología de buses, fiscalización y campañas, viendo en tiempo real cómo influyen en tiempos de espera, hacinamiento, recaudación y evasión. El valor distintivo es transformar un problema complejo en algo transparente, medible y atractivo, en el que los tradeoffs sean evidentes y defendibles. El juego proporciona métricas claras, compara situaciones y demuestra que pagar, regular y mejorar son partes del mismo sistema. El MVP entrega valor rápido, permite la conversación informada y guía las decisiones en evidencia.

Felipe Kuschel
Renato Chacón
Javier Sanchez
Bernardo Kruger
Gabriel Calderón

FIRE FORGE DEVELOPERS
UNIVERSIDAD BERNARDO O'HIGGINS

“Ruta Mix”, un videojuego educativo tipo point-and-click que busca transformar la experiencia del transporte público en Santiago en un proceso lúdico de aprendizaje. El juego simula un viaje en bus con rutas de diferente dificultad, donde el usuario debe reaccionar ante situaciones reales que ocurren diariamente en el transporte. Estas escenas incluyen acciones como ceder el asiento, evitar el daño a la infraestructura, apoyar a personas con movilidad reducida o interactuar respetuosamente con otros pasajeros.

Cada evento da paso a minijuegos de toma de decisiones, donde el jugador elige la acción más adecuada según las buenas prácticas recomendadas por el sistema de transporte público.

El sistema finaliza con un porcentaje de desempeño, retroalimentación personalizada y consejos prácticos que guían al usuario hacia un uso más seguro, responsable y consciente del transporte.

Flammy Contreras
Lucas Barra
Joaquín Sepúlveda
Cristóbal Salas

U MAYORISTA
UNIVERSIDAD MAYOR

“Supervisor Urbano: Santiago en tus manos” es un videojuego educativo e interactivo que transforma al jugador en un supervisor del sistema de transporte público de la ciudad. A través de cámaras 2D, se observan situaciones reales de convivencia urbana donde el usuario debe identificar buenas y malas acciones, fomentando la empatía, el respeto y la corresponsabilidad ciudadana. Cada buena acción reconocida otorga monedas virtuales que permiten mejorar los servicios del sistema: desde reemplazar torniquetes y limpiar murales vandalizados hasta instalar paneles solares, bancas inteligentes o murales digitales que muestran mensajes positivos.

El entorno reacciona al progreso del jugador: las estaciones se vuelven más luminosas, el transporte más eficiente y los pasajeros más amables. La propuesta combina gamificación, narrativa social y diseño urbano simbólico para representar cómo las decisiones individuales pueden transformar una ciudad.

Débora Cáceres
Benjamín Jordán
Javier Saavedra
Carlos Concha

Desafíos anteriores



2024

Un sistema de transporte que cuenten con perspectiva de género, donde cada persona se sienta segura y protegida

2025

Un sistema de transporte que cuenten con perspectiva de género, donde cada persona se sienta segura y protegida

IDEA GACHACORE
UNIVERSIDAD DE CHILE

A través del videojuego, el jugador asume el rol de gestor del sistema de buses RED, enfrentando los desafíos reales de la administración del transporte urbano: la evasión, la demanda variable, la fiscalización y la sostenibilidad económica.

El valor central radica en educar mediante la simulación, mostrando cómo las decisiones de gestión y el pago del pasaje impactan la calidad del servicio y la reputación del sistema.

Además, el juego incorpora una mecánica innovadora tipo gachapon, donde los viajes reales del usuario —registrados con su tarjeta BIP o TNE— se convierten en puntos para obtener recompensas aleatorias dentro del juego.

Red Movilidad | Siempre contigo



Cristhina Angelica Miranda Lep
Mauricio Gabriel Cáceres Castro
Dafnes Blanca Amapola Cerna Pizarro
Lucas Silva Ríffo

MICHIVELOPERS
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

Proponen un juego 2D interactivo donde el jugador es un pasajero de bus, pero no de un bus cualquiera, sino de un MichiBus! Todos los pasajeros, incluyendo el jugador, son gatitos recorriendo un trayecto en el MichiBus para llegar a sus diferentes destinos.

El jugador percibirá las necesidades de los otros pasajeros, los ayudará, será responsable con sus pertenencias, o bien, será desconsiderado, dejará sucio, etc. De modo que el comodimeter general subirá o bajará dependiendo de las acciones del jugador, haciendo al MichiBus más o menos feliz.



participantes

Ariadna Feuerstein
Amelia González
Fernando Riveros
Javier Larré
Santiago Marcano

Desafiando el futuro de la movilidad a través de un videojuego: la idea ganadora

LOS MICROMANIACOS

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

MicroManía es una plataforma de minijuegos 2D, mobile-first para jugar durante el trayecto en bus, transformando el viaje en experiencias breves, divertidas y formativas. La propuesta de valor combina entretenimiento inmediato con fomento de conductas respetuosas y conscientes: cada minijuego mapea situaciones cotidianas (ceder el asiento, no bloquear puertas, validar, cuidar volumen y espacio) con reglas simples y un feedback claro. El juego se conecta al WiFi del bus para habilitar partidas entre pasajeros de Red y, sobre todo, un sistema de ranking de rutas que fortalece el vínculo con el servicio: cada recorrido compite de forma amistosa por ser la más respetuosa y jugadora. Fuera del bus, el modo individual permite practicar sin sumar al ranking. Con cosméticos, logros y eventos temáticos (Día sin Auto, Día del Transporte Público), MicroManía mantiene el interés en el tiempo. Con arquitectura ligera, accesible y segura, hace más entretenido el viaje y construye lazos afectivos con Red, promoviendo la convivencia y uso responsable del transporte público.

- Felipe Valencia
- Aline Schneider
- Sebastián Zegers
- Antonia Toloza
- Montserrat Contreras



Redmanía: del prototipo al videojuego

Una vez finalizado el concurso, el equipo de desarrolladores de Mastercard sostuvo diversas reuniones con los proyectos ganadores para acompañarlos en el desarrollo de sus prototipos. El objetivo fue transformar la propuesta presentada durante la competencia en un producto final estable, accesible, funcional y alineado con los requerimientos definidos posteriormente en la revisión técnica. En este proceso, se estableció como meta el desarrollo de una versión final del videojuego RedManía en formato web móvil, optimizada para dispositivos Android y iOS, que permita a las personas acceder a una serie de microjuegos educativos orientados a promover buenas prácticas en el transporte público, ya sea de manera individual o en modalidad multijugador local mediante conectividad LAN.

El juego será una aplicación web desarrollada en JavaScript utilizando un motor 2D como Phaser, diseñada para ejecutarse directamente en el navegador del dispositivo móvil sin requerir instalación. La plataforma funcionará bajo un modelo 100% cliente, sin servidores backend, salvo el hosting estático del juego. La persistencia de datos se realizará de manera local mediante LocalStorage.

La alianza público-privada entre DTPM y Mastercard permitió asegurar la implementación de la idea ganadora y liberación del juego para todos los usuarios durante un año a partir de su lanzamiento.





Jóvenes
Innovadores

Cómo nos evaluaron: resultados de la encuesta de satisfacción

Para propiciar la mejora continua en la experiencia Jóvenes Innovadores, es esencial que los protagonistas del desafío nos compartan sus valiosas impresiones a través de la encuesta de satisfacción aplicada previa al veredicto de los ganadores.

La mayoría de los participantes calificó su experiencia de manera positiva, destacando el ambiente, el entusiasmo de los organizadores y la oportunidad de vivir un proceso de innovación real en un tiempo condensado. Para el 68%, el concurso fue “muy satisfactorio” y “satisfactorio”, situándolo como una actividad que recomendarían a otros jóvenes y en la que volverían a participar sin dudarlo.

En términos logísticos—espacios físicos, coffee, almuerzo y jornada—el balance fue mayoritariamente favorable. Los estudiantes valoraron especialmente las instalaciones, el ambiente de trabajo y el acompañamiento permanente del equipo. Lo que más mencionan y destacan es el apoyo de mentores: cercano, oportuno y clave para el desarrollo de las propuestas. Dentro de las oportunidades de mejora, los resultados de la encuesta sugieren que en próximas ediciones los mentores estén a disposición a tiempo completo, y sean los participantes quienes soliciten el apoyo en los momentos que lo requieran.

¿Qué aspectos del concurso de innovación fueron los más destacados por usted?

“El trabajo en las salas, fue asesorado de manera impecable y las instalaciones nos permitieron trabajar con gran capacidad, además, el ambiente general fue demasiado grato”.

“Lo más destacado para mí fue la calidad humana y buena actitud de los organizadores. Y sobretodo de David gótica y el diseñador muy buena mentoría”.

“Las explicaciones de los mentores y ayudantes para apoyarnos en el proceso de speech”.

En términos simples: la experiencia fue extraordinariamente enriquecedora. La comunicación previa y durante el concurso fue uno de los ejes con evaluación más variada. Mientras algunos la calificaron como satisfactoria, algunos participantes sugieren que se entregue más información de las instrucciones y aspectos técnicos previo al inicio del concurso.

En lo relativo al valor formativo del concurso, las respuestas fueron contundentes. Tanto la presentación del sistema de transportes, como las instrucciones para el pitch y el taller guiado fueron valorados como instancias altamente útiles para el desarrollo de habilidades. Los participantes reconocen que lograron mejorar su capacidad de síntesis, comunicación, resolución de problemas y presentación de ideas innovadoras en plazos acotados.

La metodología del concurso —trabajar una idea en dos días, recibir feedback y presentar— fue percibida como desafiante pero muy eficaz. Varios la describieron como “estresante, pero divertida”, un equilibrio propio de los procesos creativos de alta intensidad.

Respecto a la creatividad de las propuestas y el trabajo en equipo fueron dos aspectos consistentemente valorados. El 48% y el 43% consideró que el concurso fomentó “mucho” y “bastante” respectivamente, la colaboración entre participantes y que las ideas presentadas fueron originales, diversas y bien fundamentadas.

Esto confirma uno de los mayores logros del concurso: generar un espacio donde jóvenes de distintas disciplinas pueden unirse para pensar el transporte del futuro desde miradas frescas y multidisciplinarias.

La encuesta revela una edición del concurso vibrante, formativa y profundamente valorada, donde los jóvenes encontraron un espacio auténtico para crear, aprender y potenciar sus capacidades. La satisfacción general es alta y la motivación para volver a participar es altamente probable. Al mismo tiempo, las observaciones entregadas por los participantes representan una oportunidad concreta para fortalecer el concurso y elevar aún más su estándar.



Reconocimientos y agradecimientos

Queremos reconocer de manera especial a quienes, desde las aulas y centros de investigación, impulsan la conexión entre el aprendizaje y el servicio público, abriendo espacios para que estudiantes de distintas disciplinas se involucren en desafíos reales. Su compromiso fortalece el puente entre la teoría y la práctica, y permite que nuevas generaciones aporten con ideas frescas y una mirada transformadora. Agradecemos a Mastercard por sumarse a este esfuerzo colectivo y desarrollar la idea ganadora. Avanzar hacia una movilidad más innovadora y sostenible exige colaboración intersectorial, donde cada actor contribuya con su experiencia, capacidades y responsabilidad con el desarrollo del país.

A las y los estudiantes que fueron parte de esta iniciativa, queremos recordarles que esta experiencia es solo un punto de partida. Su talento, curiosidad y motivación para diseñar soluciones creativas tienen el potencial de generar cambios significativos en la movilidad urbana. Los animamos a seguir explorando, aprendiendo y creando, poniendo su ingenio al servicio de un transporte público más accesible, moderno y orientado a las necesidades de todas las personas.

Agradecimiento a las Instituciones

- Pontificia Universidad Católica de Chile
- Universidad Bernardo O’Higgins
- Universidad de Chile
- Universidad de las Artes, Ciencias y Comunicaciones
- Universidad Gabriela Mistral
- Universidad Mayor

Profesores patrocinadores

- Yenny Méndez
- Rocío Mieres Varas
- Alejandro Woywood Wijnant
- Ernesto Vivanco
- Sergio Labbé Grandón
- Sergio Celis Guzmán
- Cristian Riveros Jeager
- Miguel Romero
- Ricardo Fabelo

Mentores

- Eduardo Aresti
- Danilo Weiner
- Pablo Ortega
- David Gatica
- Orlando Valle
- Shannon Rivera
- Diego Noveron
- Rodrigo Rivera

Jurados:

- Paola Tapia, DTPM
- Alejandra Provoste, DTPM;
- Raúl Sapunar, Klap;
- Danilo Weiner, Senior Manager Consultant de Mastercard Labs
- Ronnie Muñoz, Presidente Asociación Chilena Esports y Subgerente Growth Marketing en Caja Los Andes.



www.redmovilidadinnova.cl