

HACKATHON INNOVA SUR

BASES

Índice

1	PRESENTACIÓN	2
2	PLANIFICACIÓN DE LA HACKATHON	2
2.1	OBJETIVO GENERAL	2
2.2	DATOS ESPECÍFICOS	2
2.3	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	3
2.4	MAPA Y UBICACIÓN	3
2.5	DESAFÍOS	3
2.6	ÁREAS DE INTERES	4
2.7	PROCESO DE LA HACKATHON	4
2.8	PROPUESTAS DE SOLUCIÓN	6
2.9	PREMIOS	6
2.10	RÚBRICAS DE EVALUACIÓN	7
3	REGLAS Y DETALLES COMPLEMENTARIOS	8
3.1	PROGRAMA DE DÍAS DEL DESARROLLO DE LA HACKATHON	8
3.2	REGLAS PREVIAS AL EVENTO	9
3.3	REGLAS DURANTE EVENTO	9
3.4	SUMINISTROS DE INFRAESTRUCTURA	11
3.5	SUMINISTROS DE OFICINA	11

1 PRESENTACIÓN

La Universidad Nacional de San Agustín, Universidad Católica Santa María y Universidad Católica San Pablo, con el apoyo de la Agencia de Cooperación Internacional de Corea (KOICA) organiza la “HACKATHON INNOVA SUR”.

Para el desarrollo del Hackathon se invita a la comunidad de las siguientes universidades: Universidad Católica de Santa María, Universidad Católica San Pablo, y Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, dirigido a los estudiantes de pre-grado, post-grado, egresados, docentes, y administrativos de dichas Universidades. Se pretende lograr propuestas con una perspectiva holística, que combine las diferentes habilidades de sus integrantes.

Los equipos participantes pueden hacer uso de los recursos del laboratorio tecnológico Innovation Lab con una variedad de dispositivos tecnológicos de última generación como son teléfonos inteligentes, dispositivos de Internet de las Cosas, y realidad virtual.

2 PLANIFICACIÓN DE LA HACKATHON

2.1 OBJETIVO GENERAL

Generar interés de la comunidad universitaria en la creación de propuestas tecnológicas para la solución o mitigación de los principales problemas que afectan a la región.

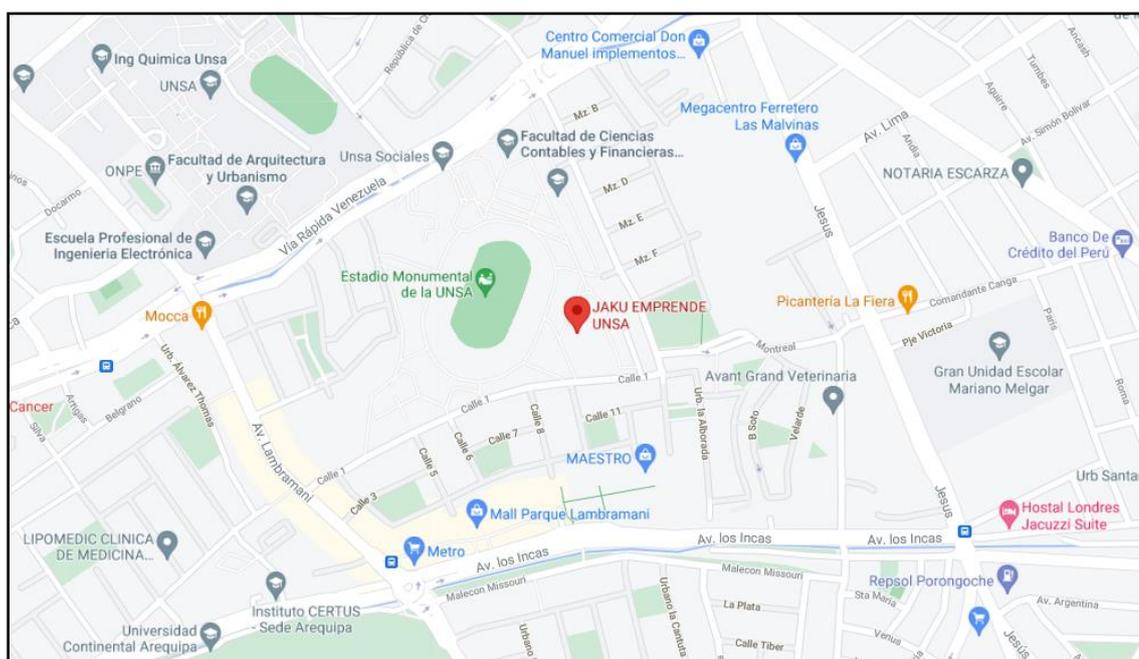
2.2 DATOS ESPECÍFICOS

LUGAR	Universidad Nacional de San Agustín (Campus de Sociales) Local de la Unidad de Emprendimiento JAKU Calle Monterreal Isla, Urbanización Aurora Puerta 15 Estadio UNSA
FECHA	05 y 06 de septiembre 2023
HORA INICIO	08:00 hrs, 05 septiembre
HORA FIN	12:00 hrs 06 septiembre
CANT EQUIPOS	15
INTEGRANTES/EQUIPO	1-5
PLATAFORMA WEB DEL EVENTO	http://vri.unsa.edu.pe/eventos-vri/?id=3

2.3 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	FECHAS
Inscripción en línea de participantes	Del 10 al 28 de agosto
Pre-selección de equipos participantes: expedientes	29 de agosto
Pre-selección de equipos participantes: entrevista	30 de agosto
Publicación de los equipos concursables Hackathon	30 de agosto
Taller virtual: plataforma tecnológica establecida y de capacitación	01 septiembre
Desarrollo del Hackathon	05-06 septiembre
Evaluación y selección de 03 mejores propuestas de solución	06 septiembre
Evento de reconocimiento a equipos ganadores	07 septiembre

2.4 MAPA Y UBICACIÓN



2.5 DESAFÍOS

Los desafíos de la Hackathon deben orientarse a:

- Resiliencia frente al cambio climático.
- Mejora e innovación de la salud pública.
- Economía circular aplicada a sectores productivos.

2.6 ÁREAS DE INTERES

Los equipos se clasifican en las siguientes áreas de interés

- Aplicaciones móviles.
- Aplicaciones de Internet de las Cosas (IoT).
- Aplicaciones de realidad virtual y del Metaverso.

2.7 PROCESO DE LA HACKATHON

	FASE	ACTIVIDADES	DETALLE
1	Inscripción de equipos	Registro e inscripción de equipos en la plataforma en línea, con documentación necesaria.	<p>El proceso de Hackathon desde publicación de bases hasta proclamación de ganadores se hará en línea en el portal VRI UNSA:</p> <p>http://vri.unsa.edu.pe/eventos-vri/?id=3</p> <p>El formulario debe contener:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Información de proyecto y miembros del equipo. ▪ Declaraciones y documentos adjuntos en el presente (Ver anexos No. 01 al 05).
2	Pre-selección de equipos participantes	Evaluación de expedientes	<p>La revisión de los equipos inscritos estará a cargo de la comisión de evaluación, para elegir a los 15 proyectos que participarán en la competencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 5 equipos con interés en Aplicaciones móviles. ▪ 5 equipos con interés en Aplicaciones de Internet de las Cosas (IoT). ▪ 5 equipos con interés en Aplicaciones de realidad virtual y del Metaverso. <p>Se evaluarán los expedientes presentados en el formulario, bajo los criterios de las bases. Se aplica Tabla 3 para la evaluación.</p>
		Evaluación en entrevista	Se realizará entrevistas a los equipos que pasaron la evaluación de expedientes y se define su admisión correspondiente. Se aplica Tabla 4 para la evaluación.
		Comunicación de pre-seleccionados	Se les comunicará la pre-selección por correo electrónico.
3	Desarrollo de Hackathon	Registro de participantes	<p>Registro de los participantes y charlas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los participantes se registran en la entrada de la incubadora. ▪ Entrega de los materiales de trabajo

			<ul style="list-style-type: none"> Asignación de los casilleros para guardar sus cosas
		Ceremonia de apertura	El inicio del evento se dará con la participación de las autoridades de la Universidades organizadoras, así como directores y coordinadores del proyecto KOICA.
		Trabajo por equipos	Cada equipo toma decisiones internas sobre cómo llevar a cabo el trabajo, incluyendo la discusión, el desarrollo y la distribución de roles. Para no interrumpir el trabajo por equipos, se reduce al mínimo la difusión de anuncios, a excepción de información importante como el horario de las presentaciones o las comidas. Si es necesario, se puede convocar a los líderes de equipo para proporcionar información esencial o se pueden realizar anuncios en el chat del evento.
		Mentorías	La mentoría es un proceso autónomo. Algunos equipos pueden solicitar ayuda a mentores específicos, mientras que los mentores pueden visitar a cada equipo de manera secuencial para evaluar la situación y brindar apoyo activo. Los mentores apoyan a los equipos, pero debido a la naturaleza del hackathon, también pueden intervenir significativamente y crear soluciones técnicas que los miembros del equipo no pueden resolver por sí mismos.
		Presentaciones intermedias	Un miembro de cada equipo se presenta y comparte brevemente durante aproximadamente 1 o 2 minutos sobre qué están trabajando actualmente, qué cambios ha habido desde el inicio, si ha habido algún cambio en el proyecto en sí, y si hay algún problema o desafío (por ejemplo, falta de personal, etc.) solicitando consejo y ayuda a otros equipos. Es importante que los participantes escuchen activamente las presentaciones y que el presentador anime a los demás equipos a ofrecer opiniones y ayuda
		Refrigerios	Día 1: Almuerzo y cena Dia 2: Desayuno y Almuerzo Durante la noche, se ofrece refrigerio básico por demanda para fomentar que los participantes realicen networking.
		Anuncio del cierre	En la mañana del último día del hackathon, se realizará anuncios sobre el horario de cierre de actividades y se darán instrucciones para que los equipos puedan organizar sus presentaciones y resultados. El horario general incluirá la recepción de las versiones finales de los proyectos, seguido de un almuerzo, el ordenamiento de las mesas y, finalmente, las presentaciones finales y la ceremonia de premiación antes de la conclusión del evento.
4	Presentación y evaluación	Definición del orden de presentaciones	El orden de las presentaciones se realizará mediante un sorteo el mismo día del evento.

	final de propuestas finales	Presentaciones finales de propuestas	Cada equipo deberá remitir, al enlace que se le asigne en ese momento, el documento de propuesta de innovación con su presentación de diapositivas. Los equipos deberán sustentar sus proyectos ante un jurado evaluador, durante un máximo de cinco (05) minutos. En caso se exceda el tiempo asignado se procederá a disminuir el puntaje por no respetar las reglas. Se aplica la Tabla 6 y 7 para la evaluación.
		Recolección de resultados	La evaluación se realizará en línea los jurados llenan evaluaciones hasta culminar la evaluación de todos los equipos, generando listado en orden de mayor a menor por puntaje obtenido.
5	Evento de reconocimiento de mejores propuestas de solución y equipos ganadores	Anuncio de los resultados finales	El anuncio de los resultados se dará de la siguiente manera y orden: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Primero se llama al tercer puesto ▪ Segundo se llama al segundo puesto ▪ Finalmente se llama al ganador del evento
		Cierre del evento	El cierre se realiza con las autoridades de la Universidad, los directores de los nodos y los coordinadores, en conjunto.

2.8 PROPUESTAS DE SOLUCIÓN

- Las propuestas de innovación serán presentadas mediante la plataforma del evento.
- Finalizada la etapa de inscripción, el jurado procederá a realizar una pre-selección de los equipos participantes, validando la conformación de los equipos.
- Por correo electrónico, se comunicará a los equipos que participarán de la Hackathon.
- Los resultados de los postulantes seleccionados serán publicados en los medios establecidos por la organización.
- Las propuestas de innovación deben ser presentadas considerando criterios establecidos en la tabla 7.

2.9 PREMIOS

Se otorgará premios a los ganadores, según el orden de mérito que detallamos a continuación:

Tabla 2

N°	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR
1	Premio al 1er puesto	01	\$3,000.00
2	Premio al 2do puesto	01	\$2,000.00

3	Premio al 3er puesto	01	\$1,000.00
---	----------------------	----	------------

2.10 RÚBRICAS DE EVALUACIÓN

Tabla 3

REQUISITOS	EVALUACIÓN	DICTÁMEN
Título y resumen de Proyecto	SI/NO	De ser NO, será descartado
Identificación de Integrantes: DNI y documento Universitario (Código universitario)	SI/NO	De ser NO, será descartado
Desafío que enfrentan.	SI/NO	De ser NO, será descartado
Área de interés: Iot, Móvil, Metaverso	SI/NO	De ser NO, será descartado
Cantidad de integrantes: 3-5 y Mentor	SI/NO	De ser NO, será descartado

Tabla 4

CRITERIOS DE SELECCIÓN	PUNTAJE
Impacto innovador (propuesta)	30
Motivación/Factibilidad/Riesgos: Describe por qué participa en la competencia, cuál es su motivación. Describe por qué su equipo debe ser elegido.	40
Experiencia en emprendimiento o innovación	10
Equipo Multidisciplinario	20
TOTAL	100

Tabla 6: Evaluación de la presentación final

CRITERIO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	CALIFICACIÓN (1 AL 20)
Cumplimiento desafío	SI/NO	De ser NO, será descartado
Definición de propuesta valor	SI/NO	De ser NO, será descartado
Cumple características de innovación, impacto y marco de trabajo tecnologías de teléfonos inteligentes, Internet de las Cosas, o realidad virtual Metaverso.	SI/NO	De ser NO, será descartado

Exposición sobre la metodología aplicada y los resultados obtenidos		
Documento técnico (Conocimientos, experiencia y habilidades)		

Tabla 7: Evaluación de la presentación final

INDICADORES	NIVELES DE LOGRO			
	Excelente (5 pts)	Bueno (3 pts)	A mejorar (2 pts)	Total
Capacidad de resolución de la problemática.				
Capacidad tecnológica aplicada al proyecto.				
Ventaja competitiva de la solución propuesta.				
Desempeño del pitch.				
Viabilidad comercial.				

3 REGLAS Y DETALLES COMPLEMENTARIOS

3.1 PROGRAMA DE DÍAS DEL DESARROLLO DE LA HACKATHON

Tabla 5

DIA	HORA	ACTIVIDADES
PRIMER	08:00	Control de Asistencia
	08:15 - 09:15	Aprovisionamiento
	09:30	Inicio
	13:00-13:30	Almuerzo
	16:00	Reunión de seguimiento
	19:00	Cena
	21:00	Reunión de seguimiento
	22:00 - 8:00	Continuación de trabajo de Hackathon
SEGUNDO	08:00	Control de Asistencia
	08:15-09:15	Desayuno

	09:30	Re-inicio
	13:00-13:30	Almuerzo
	15:00-16:00	Entrega resultados
	16:15	Fin Hackathon

3.2 REGLAS PREVIAS AL EVENTO

- a) Los interesados en participar deberán conformar un equipo de trabajo de tres a cinco integrantes. El equipo deberá tener un nombre que los identifique y designar un líder, quien hará las veces de interlocutor para las coordinaciones respectivas en el evento.
- b) Los participantes deberán contar con DNI y/o Carnet Universitario que se emplea como credencial en las actividades del Hackathon.
- c) Cada integrante de los equipos seleccionados deberá declarar bajo juramento que se encuentra en óptimas condiciones de salud física y mental para participar en el Hackathon. Para lo cual deberán llenar y enviar (Anexo 4)
- d) Considerando que el Hackathon podría significar un sobreesfuerzo físico y mental, los participantes con enfermedades crónicas participarán del evento bajo su propia responsabilidad.
- e) No participan como miembros de los equipos los proveedores y/o miembros de la organización del Hackathon.
- f) Queda prohibido el cambio del proyecto de innovación una vez realizado el registro en el Hackathon.
- g) Está prohibido copiar y tercerizar parcial o totalmente el desarrollo de las soluciones presentadas ante el jurado.
- h) Los equipos se deben mantener conformados desde el inicio hasta el final del evento. En caso de conflicto interno, el equipo deberá llegar a un acuerdo entre los integrantes, no se acepta la división de los equipos. De no llegarse a un acuerdo el equipo será descalificado en cualquier etapa del evento.

3.3 REGLAS DURANTE EVENTO

- a) Los integrantes de los equipos deben participar de todas las actividades definidas en el Hackathon.
- b) Los integrantes de los equipos deberán mantenerse hasta el final del Hackathon

- c) Queda terminantemente prohibida la suplantación de identidad y otras conductas tipificadas como ilícitas, sin perjuicio de que se inicien las acciones legales en su contra.
- d) Deben cumplir los protocolos y/o procedimientos definidos para el Hackathon.
- e) Los participantes contarán con sus propios materiales para sus actividades de exposición, diseño, construcción y programación, según sea la categoría en la que participen.
- f) Los participantes serán responsables de velar por el cuidado y el buen uso de sus propios equipos, herramientas, instrumentos y materiales; así como los equipos, herramientas, instrumentos y/o bienes suministrados durante el Hackathon.
- g) De requerirse la descarga de alguna aplicación, tomar las previsiones para su configuración y funcionalidad en las máquinas, herramientas y demás elementos que se pondrán a disposición durante el Hackathon.
- h) Los diseños, construcciones y programas deberán ser creados durante el Hackathon. En caso de comprobarse que el equipo participante hace uso de diseños, construcciones y programas pre-ensamblados, será retirado del evento.
- i) Poner a disposición del Hackathon los códigos fuente de la solución desarrollada y/o material elaborado y utilizado para el desarrollo de las soluciones.
- j) De haber realizado la solicitud de algún equipo y/o bienes, el participante debe hacer la correcta devolución de los equipos y/o bienes y servicios informáticos entregados al término del evento.
- k) Los participantes aceptan y garantizan lo siguiente:
 - a. Presentarán prototipos con soluciones informáticas asegurándose de que no contengan virus informáticos.
 - b. Presentarán soluciones alineadas a los desafíos; por ningún motivo presentarán soluciones que puedan ser consideradas difamatorias, raciales u ofensivas a la persona o entidades.
 - c. Las soluciones presentadas no deben haber sido premiadas en ningún concurso similar de carácter nacional o internacional.
 - d. Las soluciones presentadas no deben haber sido comercializadas, ni se deben encontrar en proceso de comercialización con anterioridad a 30 días del evento.
- l) Los equipos al término del evento están habilitados para iniciar la gestión de propiedad intelectual del producto o servicio generado.

3.4 SUMINISTROS DE INFRAESTRUCTURA

- a) Los equipos participantes deben disponer de sus propios recursos como laptop, software o aplicación requerida, u otros elementos para el diseño de las soluciones esperadas. El cuidado de dispositivos asignados y propios es responsabilidad de cada equipo.
- b) La UNSA, a través del equipo organizador, aprovisiona el ambiente, los recursos eléctricos (extensión eléctrica) y conexión de internet, para uso dentro de las instalaciones del evento durante la ejecución del Hackathon.
- c) La organización proporcionará dispositivos de Internet de las Cosas, teléfonos inteligentes, y realidad aumentada, para lo cual los equipos deberán solicitar con anticipación.
- d) Cada Equipo tendrá a disposición una toma de energía eléctrica, por lo cual cada equipo participante deberá llevar solo un (01) supresor de pico o una extensión eléctrica, de no más de 03 tomas como máximo.

3.5 SUMINISTROS DE OFICINA

- a) Pizarras blancas: Se pueden usar para anuncios y comunicación general.
- b) Blocs de notas adhesivas grandes (Easel pads): Se pueden usar en lugar de pizarras blancas para que los equipos organicen sus ideas.
- c) Notas adhesivas: De diferentes colores como amarillo, azul y rosa.
- d) Instrumentos de escritura: Marcadores para pizarras blancas, bolígrafos y plumas (negras, rojas, azules).
- e) Pegatinas: Para votaciones u otras actividades; se recomienda de tamaño pequeño.
- f) Cintas adhesivas: Para fijar equipos o cables al suelo, etc.
- g) Abrazaderas de cable: Para asegurar equipos o cables. - Papelería básica (cinta adhesiva, cinta de doble cara, pegamento, tijeras, cuchillas, etc.).
- h) Papel A4 (para impresiones y notas)

ANEXO N.º 1

ACTA DE COMPROMISO

Yo, _____ identificada/o con Documento Nacional de Identidad N.º _____,

ME COMPROMETO a:

- Participar libre y voluntariamente, en la Hackathon.
- Remitir mi propuesta de innovación a través de proyectos de innovación donde se incluya, mínimamente, los nombres de los integrantes, el nombre del proyecto, una breve descripción del mismo y su conclusión, considerando los desafíos establecidos en la base del evento.
- De salir seleccionado, participar en los talleres de inducción virtual en las fechas y horas programadas.
- Para el desarrollo del evento central, a asumir los gastos de traslado y retorno a la sede del evento.
- Durante el desarrollo del evento, a respetar las normas de convivencia, las recomendaciones y sugerencias del mentor, el jurado calificador y del equipo organizador.
- Respetar la decisión del jurado evaluador, quienes, considerando los criterios de evaluación establecidos en las bases del evento, seleccionarán a los ganadores de cada categoría.
- Cuidar y proteger los recursos, servicios y los espacios asignados durante la permanencia y estadía en la sede del evento.

Arequipa, ___ de _____ del 2023

Firma

DNI

Nombre y Apellidos

ANEXO N.º 2

MEMORIA DESCRIPTIVA DEL PROYECTO

Nombre de la propuesta: _____

- Categoría en la que participa.
- Indica brevemente por qué deseas participar en la Hackathon.
- Datos de los participantes con una breve presentación de cada uno.
- Breve descripción de la propuesta: No más de 15 líneas
- Objetivos de la propuesta
- Análisis de la propuesta: No más de dos páginas
- Conclusiones: No más de una página
- Anexos: Incluye imágenes, gráficas, publicaciones, entre otros.

ANEXO 3

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

DATOS DE PROYECTO

1. Título
2. Desafío
3. Tecnología (Iot, Móvil, Metaverso)
4. Memoria Descriptiva (300 palabras) (Adjunto)
5. Declaración de originalidad (Adjunto)

DATOS DE INTEGRANTES

1. DNI
2. Documento Universidad
3. Nombre + Apellidos
4. Correo Electrónico
5. Móvil
6. Dirección
7. Universidad
8. Escuela Profesional
9. Rol en el proyecto

ANEXO 4

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DEL PROYECTO

Yo _____
_identificado con DNI _____, dejo constancia que el tema a presentar en este proyecto lleva por título: “_____” y es un tema original. Declaro que el presente proyecto será elaborado por mi equipo y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero. Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet. Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido del proyecto y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas. En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a lo dispuesto en el reglamento de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa y las disposiciones legales vigentes.

Arequipa ____ de _____ del 2023

Firma

DNI

Nombre y Apellidos

ANEXO 5

DECLARACIÓN JURADA DE IDONEIDAD FÍSICA Y MENTAL

Yo, _____ identificado con Documento Nacional de Identidad N.º _____, DECLARO BAJO JURAMENTO lo siguiente:

- Tengo conocimiento y acepto la totalidad de los términos y consideraciones expuestos en las Bases de la Hackathon.
- Reúno los requisitos y condiciones exigidos para participar de la Hackathon.
- Me comprometo a participar de manera activa en todas las actividades que integran el programa, y formar parte de mi equipo hasta el término de la Hackathon.
- Gozar de buen estado de salud físico y mental, asumiendo la responsabilidad de participar del reto y esfuerzo que demanda la Hackathon.
- Declaro tener alergia a:
Medicamentos: _____ .
Alimentos: _____ .
- Que la información que declaro es totalmente cierta y se encuentra vigente, en caso contrario me sujeto a la normativa administrativa y/o penal vigente.

Arequipa ____ de _____ del 2023

Firma

DNI

Nombre y Apellidos