



# **ULATINHACK – 2022**

## ***Aprende, Crea, Contribuye***

### **BASES**

## Control de Cambios

---

Revisión	Descripción	Fecha de Cambio	Modificado	Revisado	Aprobado
01	Creación del documento	27/01/2022	Illari Alvarez	Samuel Juarez	José Isuhuaylas
02	Avance bases I	09/02/2022	Illari Alvarez		
03	Avance bases II	10/02/2022			

## Tabla de Contenido

---

Control de Cambios.....	2
Tabla de Contenido .....	3
1. Acerca de ULatinHack .....	4
2. Objetivos .....	4
3. Desarrollo de la Hackathon .....	4
4. Requisitos para participar .....	5
5. Condiciones generales de los equipos.....	5
6. Jurado calificador .....	6
7. Criterios de evaluación .....	6
8. Premiación .....	7
9. Cronograma.....	8
10. Protección de datos personales .....	8
11. Normas de participación .....	8

<p>Versión 1.0 Febrero- 2022</p>	<p><b>Bases ULatinHack 2022</b> <b>CSTI-UPC-SAP UA</b></p>	
<p>Página 4 de 8</p>		

## 1. Acerca de ULatinHack

CSTI Corp en colaboración con SAP University Alliance y UPC son el comité organizador de U Latin Hack, una hackathon que cuenta con la participación de más de 10 universidades de LATAM y España. Busca fomentar y apoyar soluciones innovadoras por parte de alumnos universitarios, aplicando distintas herramientas y tecnología, en la que se incluye SAP Analytics Cloud, Front-end (SAP UI 5), Back-end (Cloud Foundry Runtime), Chatbot, RPA, Appgyver, Business Case e Integración.

Dentro del itinerario se desarrollan 8 Tech Talks:

Design Thinking, SAP Cloud Application Programming Model, Elevator pitch, SAP Analytics Cloud, Business Model Canvas, Integración, iRPA y Chatbot, esto para brindar herramientas a los participantes previo al evento.

Por cada universidad invitada, los participantes deben trabajar en equipos de 3 a 5 personas con un máximo de 2 equipos por universidad. Los participantes son separados por grado de estudios contando con 2 categorías: Junior (1-5 semestre) y Senior (6-10).

Una vez finalizado el evento, las soluciones propuestas son evaluadas para elegir una iniciativa ganadora por categoría, teniendo la posibilidad de ser desarrolladas a nivel empresarial/social.

## 2. Objetivos

El objetivo principal de ULatinHack es fomentar y apoyar soluciones innovadoras por parte de alumnos universitarios, aplicando distintas herramientas y tecnologías propias de SAP.

Además, también busca unir y dar espacio a universitarios de distintas partes del mundo, en esta edición LATAM y España, para crear colaboración. Los participantes pueden adquirir experiencia y preparación para el entorno laboral, y también capacitaciones gracias a los workshops que se dictan de la mano de profesionales experimentados en cada tecnología.

Con los premios buscamos incentivar a los ganadores a que sigan desarrollando sus iniciativas hacia un entorno de producción.

## 3. Desarrollo de la Hackathon

La Hackathon incluye 5 etapas:

- **Inscripción:** en esta etapa los alumnos de las universidades previamente descritas forman sus equipos.
- **Preselección:** en esta etapa los equipos son evaluados respecto a las condiciones generales.
- **Workshops:** en esta etapa los equipos preseleccionados pueden asistir a distintas Tech Talks para prepararse y pulir conocimientos.
- **Hacking day:** en esta etapa los equipos cuentan con todos los recursos y es entonces que pueden desarrollar soluciones respecto a los casos de uso asignados.
- **Presentación de proyectos:** en esta etapa los equipos deben hacer un pitch sobre su proyecto y una pequeña demostración en un máximo de 5 minutos.
- **Premiación:** en esta etapa una vez que todos los equipos han presentado, el jurado procede a evaluar cada uno respecto a los criterios de evaluación. Los resultados son presentados el mismo día y se procede a la asignación de premios.

<b>Versión 1.0</b> <b>Febrero- 2022</b>	<b>Bases ULatinHack 2022</b> <b>CSTI-UPC-SAP UA</b>	
Página 5 de 8		

## 4. Requisitos para participar

Los participantes deben ser estudiantes activos en carreras de pregrado de las universidades invitadas:

- Universidad Peruana de ciencias aplicadas (Perú)
- Universidad de los Andes (Ecuador)
- Universidad Nacional de tres de febrero (Argentina)
- Universidad Autónoma de Coahuila (México)
- Universidad Cenfotec (Costa Rica)
- Tecnológico de Monterrey (México)
- Universidad de la Frontera (Chile)
- Universidad Santo Tomás (Chile)
- Universidad Madero (México)
- Universidad de los Andes (Colombia)
- Universidad Autónoma de Barcelona (España)
- Universidad Argentina de la Empresa (Argentina)
- Pontifical Catholic University of São Paulo (Brasil)

## 5. Condiciones generales de los equipos

Cada equipo puede ser conformado por un mínimo de 3 participante hasta un máximo de 5.

La asistencia a los workshops y talleres son opcionales pero recomendadas. La asistencia para la presentación final del proyecto si es obligatoria, de al menos un participante del equipo. En caso no se cuente con ningún representante del equipo en el día de la presentación, este será descalificado.

Las soluciones deben contar con al menos una de las siguientes tecnologías:

- SAP Analytics Cloud
- Front-end (SAP UI5)
- Back-end (Java o NodeJS sobre Cloud Foundry Runtime)
- Chatbot
- iRPA
- AppGyver

Además, la iniciativa propuesta en este evento debe solucionar las problemáticas de los casos de uso descritos a continuación:

- Empresarial:
  - o E-Commerce.
  - o Salud
- Responsabilidad Social
  - o
  - o
- Sostenibilidad
  - o
  - o
- Educación
  - o
  - o

Pueden utilizarse herramientas, frameworks o complementos de terceros, siempre y cuando cumplan con las condiciones previas de tecnología y casos de uso.

Al momento de hacer la presentación final, deben elaborar un pitch y una demostración en vivo. El máximo de tiempo son 3 minutos.

## 6. Jurado calificador

El jurado se encuentra conformado por:

José Isuhuaylas (CSTI Corp)  
 Erick Linares (CSTI Corp)  
 Pablo Grasso (SAP)  
 Maria Cecilia Calzada (SAP UA)

## 7. Criterios de evaluación

A continuación se presenta los criterios de evaluación:

Criterio de Evaluación	Descripción
Potencial del Caso de Uso (Impacto)	Potencial del negocio y relevancia en el mercado/comunidad
Potencial del Diseño Propuesto	Correcto diseño de la solución y usabilidad
Potencial de Habilidades Técnicas (Multidisciplinario)	Habilidad para desarrollar por completo y productizar la solución
Desempeño en el ULatinHack	Porcentaje de completado del prototipo durante la hackathon
Innovación	Originalidad, Innovación e Inspiración
Presentación	Presentación
Género Inclusivo	Contar con inclusión femenina en el equipo

## 8. Premiación

Para cada caso de uso, se asignará el 1er, 2do y 3er puesto. Dentro de las categorías adicionales, está serían asignados tanto para juniors como seniors.

Principales:	Premios
<b>1º Empresarial</b>	Paquete Primer premio
2º Empresarial	Paquete Segundo premio
3º Empresarial	Paquete Tercer premio
<b>1º Educativo</b>	Paquete Primer premio
2º Educativo	Paquete Segundo premio
3º Educativo	Paquete Tercer premio
<b>1º Responsabilidad Social</b>	Paquete Primer Premio
2º Responsabilidad Social	Paquete Segundo Premio
3º Responsabilidad Social	Paquete Tercer Premio
<b>1º Sostenibilidad</b>	Paquete Primer premio
2º Sostenibilidad	Paquete Segundo premio
3º Sostenibilidad	Paquete Tercer premio
<b>Secundarios:</b>	
Mejor uso de BTP - Categoría Junior	Premio Secundario
Mejor uso de BTP - Categoría Senior	Premio Secundario
Nombre de producto más creativo - Categoría Junior	Premio Secundario
Nombre de producto más creativo - Categoría Senior	Premio Secundario
Aplicación con desarrollo más completa - Categoría Junior	Premio Secundario
Aplicación con desarrollo más completa - Categoría Senior	Premio Secundario
Uso más creativo del Chatbot - Categoría Junior	Premio Secundario
Uso más creativo del Chatbot - Categoría Senior	Premio Secundario
Mejor presentación de Demo - Categoría Junior	Premio Secundario
Mejor presentación de Demo - Categoría Senior	Premio Secundario

<b>Versión 1.0</b> <b>Febrero- 2022</b>	<b>Bases ULatinHack 2022</b> <b>CSTI-UPC-SAP UA</b>	
Página 8 de 8		

## 9. Cronograma

---

Inscripciones: 21 /03/2022 - 15/04/2022

Preselección: 28/03/2022 - 29/04/2022

Workshop: 03/05/2022 - 13/05/2022

Hacking Day: 14/05/2022 - 15/05/2022

Presentación de proyectos y premiación: 16/05/2022

## 10. Protección de datos personales

---

Los datos personales de los participantes son utilizados para la gestión y realización de la Hackathon. Datos como fotos, nombres, universidad de estudios, son cedidos para realizar material post – evento como vídeos promocionales entre otros.

## 11. Normas de participación

---

- Los participantes deben mantener una actitud respetuosa con todos los equipos, también con el resto de involucrados durante todo el evento. Cualquier conducta violenta o que perjudique a los demás y/o el evento será invitado a retirarse del evento.
- El evento se dará de manera completamente virtual.
- El jurado y mentores mantendrán de la misma manera una actitud respetuosa con los participantes.