



ULATINHACK – 2022

Aprende, Crea, Contribuye

BASES

Tabla de Contenido

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

<p>Versión 1.0 Febrero- 2022</p>	<p>Bases ULatinHack 2022 CSTI-UPC-SAP UA</p>	
<p>Página 3 de 9</p>		

1. Acerca de ULatinHack

CSTI Corp en colaboración con SAP Next Gen y UPC son el comité organizador de ULatinHack, 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 tecnologías 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 previos al evento:

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 para que tengan el mejor desempeño durante la hackathon.

Una vez finalizado el evento, las soluciones propuestas son evaluadas para elegir 3 iniciativas (1er, 2do y 3er) de cualquier categoría, teniendo la posibilidad de ser desarrolladas a nivel empresarial/social.

2. Objetivos

El objetivo principal de ULatinHack es apoyar soluciones innovadoras y fomentar el trabajo en equipos multidisciplinarios por parte de alumnos universitarios, aplicando distintas herramientas y tecnologías SAP.

Además, también busca unir y dar espacio a universitarios de distintas partes del mundo, en esta edición LATAM y España, para generar networking e impulsarlos a seguir capacitándose. 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 entornos reales.

3. Desarrollo de la Hackathon

La Hackathon incluye 5 etapas:

- **Inscripción (01/04/2022 - 22/04/2022):** en esta etapa los alumnos de las universidades previamente descritas forman sus equipos.
- **Preselección (18/04/2022 - 29/04/2022):** en esta etapa los equipos son evaluados respecto a las condiciones generales.
- **Workshops (03/05/2022 - 13/05/2022):** en esta etapa los equipos preseleccionados pueden asistir a distintas Tech Talks para prepararse y pulir conocimientos.
- **Hacking day (14/05/2022 - 15/05/2022):** 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 (16/05/2022):** en esta etapa los equipos deben hacer un pitch sobre su proyecto y una pequeña demostración en un máximo de 3 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 premiación.

<p>Versión 1.0 Febrero- 2022</p>	<p>Bases ULatinHack 2022 CSTI-UPC-SAP UA</p>	
<p>Página 4 de 9</p>		

4. Requisitos para participar

Los participantes deben ser estudiantes activos de cualquier universidad.

5. Condiciones generales de los equipos

Cada equipo puede ser conformado por un mínimo de 3 participantes hasta un máximo de 5. Cada equipo puede contar con la participación de **un** asesor (docente de cualquier curso, este contara como un integrante más del equipo).

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, el equipo 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 **D001: Comercio Electrónico:** En Perú desde el año 2020 el comercio electrónico se incrementó más de 200%, pero la participación del mismo fuera de la ciudad capital es sólo del 10%. Plantear una iniciativa para mejorar la inserción del E-Commerce al interior del país.
 - o **D002: Gestión de Obligaciones:** Dentro de la gestión empresarial existen distintas actividades de mucha importancia (Informes, Reportes, Inspecciones, Certificaciones, etc) que pueden generar altos costos en caso no realizarse de

<p>Versión 1.0 Febrero- 2022</p>	<p align="center">Bases ULatinHack 2022 CSTI-UPC-SAP UA</p>	
<p>Página 5 de 9</p>		

manera anticipada, muchas veces los medios tradicionales (Agendas, calendarios, recordatorios por correo) no son suficientes para asegurarnos de que estas actividades importantes se lleguen a realizar. Este desafío consiste en contar con una herramienta donde se planifique diferentes eventos que pueda alertar su fecha de vencimiento a una lista de usuarios responsables, así como monitorear eventos que no se hayan cumplido.

- **Responsabilidad Social**

- **D005: Feminicidio:** El feminicidio es entendido como el asesinato de una mujer por su condición de género. Existe, pese a ser un atentado contra los derechos humanos, una falta de reacción ciudadana efectiva frente a las denuncias que se realizan debido a que se requiere de acción mucho antes de que este sea cometido. Invitamos a proponer herramientas digitales que pudieran prevenir feminicidios y que pueda significar una reducción de la violencia contra la mujer.

- **Educación**

- **D003: Fortalecimiento del compromiso del Alumno en clases virtuales/híbridas:** En la nueva normalidad aún tenemos instituciones educativas que conservarán clases virtuales o clases híbridas, sabiendo que existen estudiantes que les cuesta un poco más adaptarse a este tipo de educación, se le desafía a proponer una solución que permita fortalecer el "engagement" del estudiante con el profesor, universidad, clases y materias relacionado.
- **D004: Mitigación de Burn-Out:** Uno de los principales retos de la educación virtual es la fatiga digital o burn-out en los estudiantes y docentes, este desafío consiste en diseñar una solución que permita mitigar este problema de tal forma que los docentes y alumnos puedan continuar sus clases con menor interrupción.

- **Sostenibilidad**

- **D006: Medir y gestionar las emisiones de carbono de todo el ecosistema, no solo del negocio:** La transparencia sobre las emisiones de carbono de un producto en toda la cadena de valor, incluida la producción, las materias primas, el uso de energía y el transporte es esencial para poder cuantificar la huella de carbono y reducirla. Muchas empresas sostenibles optan por establecer un precio interno al carbono para "internalizar" los costos externos del cambio climático. Esta métrica da claridad financiera para la toma de decisiones y las inversiones necesarias para acelerar la acción empresarial sostenible y la innovación. Controlar las emisiones de la cadena de suministro es especialmente importante. Hay estudios que muestran que las emisiones de la cadena de suministro son en promedio 11.4 veces más altas que las emisiones operativas.

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 tiempo máximo de presentación es de 3 minutos.

6. 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 la solución contando con un equipo multidisciplinario.
Desempeño en el ULatinHack	Mayor porcentaje de avance completado del prototipo durante la hackathon.
Innovación	Originalidad, Innovación e Inspiración.
Presentación	Claridad y correcta comunicación de la solución.
Género Inclusivo	Contar con inclusión femenina en el equipo.

7. Premiación

Principales:	Premios
1º Puesto	<ul style="list-style-type: none"> • Trainee Program CSTI. • Winner badge. • Suscripción Full Alura. • Becas Flex - UPC. • Suscripción perpetua a cursos aprendeconjoe.com • Badge 1er puesto estudiante / docente asesor - SAP.
2º Puesto	<ul style="list-style-type: none"> • Second place badge. • Becas Flex - UPC. • Suscripción a aprendeconjoe.com • Badge 2do puesto estudiante / docente asesor - SAP.
3º Puesto	<ul style="list-style-type: none"> • Third place badge. • Suscripción Full Alura. • Badge 3er puesto estudiante / docente asesor - SAP.
Secundarios:	
Mejor uso de BTP	<ul style="list-style-type: none"> • Certificación de participación. • Suscripción Full Alura.
Nombre de producto más creativo	<ul style="list-style-type: none"> • Certificación de participación. • Suscripción Full Alura.

Aplicación con desarrollo más completa	<ul style="list-style-type: none"> • Certificación de participación. • Suscripción Full Alura.
Uso más creativo del Chatbot	<ul style="list-style-type: none"> • Certificación de participación. • Suscripción Full Alura.
Mejor presentación de Demo	<ul style="list-style-type: none"> • Certificación de participación. • Suscripción Full Alura.

8. Cronograma

- Inscripciones: 01 /04/2022 - 15/04/2022
- Preselección: 18/04/2022 - 29/04/2022
- Workshop: 03/05/2022 - 13/05/2022
- Hacking Day: 14/05/2022 - 15/05/2022
- Presentación
y premiación: 16/05/2022

9. 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.

10. 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.