

Hackathon 2025 “Educación Superior sin deserción estudiantil: El poder de los agentes de IA”

Introducción

La deserción estudiantil en la educación superior es uno de los mayores retos que enfrentan las instituciones de educación superior, ya que impacta no solo en el futuro de los jóvenes, sino también en el desarrollo social y económico del país. Entre las principales causas se encuentran las dificultades académicas, emocionales, sociales y económicas, que muchas veces no son atendidas a tiempo.

En este contexto, la **Hackathon 2025 “Educación Superior sin deserción estudiantil: El poder de los agentes de IA”** se plantea como un espacio de innovación y colaboración donde estudiantes unirán su creatividad y talento para diseñar soluciones disruptivas. A través del uso de agentes de inteligencia artificial, los participantes tendrán la oportunidad de desarrollar herramientas que brinden acompañamiento, detecten riesgos tempranos y fortalezcan la permanencia de los estudiantes en su camino académico.

Más que una competencia, esta hackathon busca convertirse en una experiencia transformadora donde las ideas se conviertan en prototipos capaces de aportar al futuro de la educación superior, demostrando que la tecnología, cuando se utiliza con propósito, puede marcar la diferencia en la vida de miles de estudiantes.

Objetivos

- Impulsar la generación de propuestas innovadoras que integren agentes de IA en el ámbito educativo para reducir la deserción estudiantil en la educación superior.
- Fomentar la creatividad y el talento de los participantes, promoviendo el diseño de soluciones tecnológicas aplicables y sostenibles.
- Desarrollar prototipos y herramientas educativas que respondan de manera efectiva al reto planteado, fortaleciendo la permanencia y el éxito académico de los estudiantes.
- Estimular el compromiso colaborativo e interdisciplinario, creando un espacio de trabajo donde los participantes apliquen conocimientos diversos en beneficio de la educación superior.

Desafíos

Para la Hackathon 2025 “Educación Superior sin deserción estudiantil: El poder de los agentes de IA”, los desafíos deben ser prácticos, creativos y vinculados directamente con las principales causas de deserción en la educación superior. Aquí se plantean algunas ideas de retos que podrías proponer:

1. Asistente virtual académico personalizado

Desarrollar un agente de IA que acompañe al estudiante en su trayectoria, recordándole tareas, fechas de entrega, horarios y brindando recomendaciones de estudio personalizadas según su desempeño.

2. Detección temprana de riesgo de deserción

Crear un sistema de IA capaz de analizar datos académicos y de comportamiento (inasistencias, calificaciones, interacción en plataformas virtuales) para identificar estudiantes en riesgo y sugerir intervenciones oportunas.

3. Tutor virtual 24/7

Diseñar un agente de IA que brinda tutorías inmediatas en asignaturas críticas (ej. matemáticas, programación, escritura académica), adaptándose al nivel de cada estudiante.

4. Agente motivacional y de bienestar emocional

Proponer una solución de IA que monitoree el estado emocional del estudiante (mediante chat, encuestas breves o análisis de tono de mensajes) y ofrezca apoyo motivacional, recursos de bienestar y contacto con tutores humanos cuando sea necesario.

5. Plataforma de mentoría inteligente

Diseñar un sistema que conecte a estudiantes de ciclos avanzados o egresados con ingresantes, utilizando IA para hacer “match” según intereses, carrera y necesidades, reduciendo así el aislamiento académico y social.

6. Optimización de la ruta académica

Desarrollar un agente de IA que sugiere itinerarios de cursos, talleres extracurriculares y recursos en línea para mejorar la progresión académica y evitar la desmotivación por sobrecarga o malas elecciones de asignaturas.

Público objetivo

- Estudiantes de universidades, institutos técnicos o escuelas de formación profesional de grado superior, matriculados en el año académico 2025 a nivel nacional.

Postulación e Inscripciones

- El registro es gratuito y el proceso de inscripción inicia el 03 y finaliza el 31 de octubre.
- Las inscripciones se realizarán a través del siguiente enlace: <https://forms.gle/1uk5bPE4SVBqQAf8>
- Cada equipo postulante deberá proporcionar los datos personales de los integrantes de su equipo siendo responsables de la veracidad de la información alcanzada.
- La participación puede ser individual o equipos formados con un máximo de 5 integrantes, inscritos conforme a las bases.
- Todos los integrantes del equipo deben ser mayores de edad.
- Los participantes no pueden participar en más de un equipo.
- No pueden hacerse modificaciones en los equipos una vez iniciada la competencia.
- Si la información proporcionada por los participantes resulta ser falsa, se excluirá a todo el equipo de la competencia.

Cronograma

03 de octubre: Inicio de las inscripciones

31 de octubre: Cierre de inscripciones

01 de noviembre: Bienvenida e inicio del evento

03 al 08 de noviembre: Desarrollo de charlas técnicas

Charla 1: 7:00 pm

Charla 2: 7:00 pm

Charla 3: 7:00 pm

21 de noviembre: Presentación de soluciones

22 al 25 de noviembre: Evaluación de soluciones

25 de noviembre: Publicación de seleccionados

29 de noviembre:

04:00 pm - 04:10 pm: Inauguración del evento

04:10 pm - 04:30 pm: Presentación de equipos

04:30 pm - 06:00 pm: Presentación de Pitch por equipos

06:00 pm - 06:30 pm: Lectura de resultados y premiación

06:30 pm: Clausura del evento

Evaluación

- El jurado calificador seleccionado por TECSUP, evaluará los prototipos presentados por los equipos participantes, a fin de dar a conocer al 1er, 2do y 3er puesto.
- Los equipos deben presentar su propuesta en un PITCH de 5 minutos como máximo y 3 minutos para preguntas.
- La propuesta no debe infringir el marco legal peruano, en especial, derechos de propiedad intelectual o industrial, haciéndose responsables de su actuar. Asimismo, el prototipo presentado no podrá contener software malicioso, virus, gusanos informáticos, etc.
- Los participantes deberán presentar prototipos originales, que no hayan sido premiados anteriormente, ya sea en un concurso similar o cualquier otro concurso, a nivel nacional o internacional.

Criterios de Evaluación

- Innovación: Grado de originalidad y creatividad en la solución propuesta.
- Impacto: Potencial de la solución para mitigar la deserción estudiantil en la educación superior.
- Factibilidad: Viabilidad técnica y económica de implementar la solución.
- Usabilidad: Facilidad de uso y accesibilidad de la solución para los usuarios finales.
- Escalabilidad: Capacidad de la solución para ser ampliada y utilizada en diferentes contextos y áreas geográficas.

Premios

- **Primer Lugar:** S/ 2500
- **Segundo Lugar:** S/ 1000
- **Tercer Lugar:** S/ 500

Consideraciones

- Los participantes autorizan que la información obtenida (imágenes, fotos, videos u otros) a partir de su participación en la HACKATHON 2025 sea utilizada por todos los canales de difusión de TECSUP.

- Los participantes otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales, obtenidos a partir de su participación en la HACKATHON 2025, de conformidad con la Ley No 29733, Ley de Protección de Datos Personales.
- Para el desarrollo de las soluciones podrán utilizar cualquier tecnología, lenguaje de programación, framework y otros, así como, el formato de despliegue.
- TECSUP no será responsable de los proyectos que no puedan hacer su presentación, producto de problemas técnicos en los dispositivos de los participantes, fallas en la comunicación, pérdida o retraso generados por factores externos o internos.

Equipo Organizador