

20 Millones de Pesos



R31NV3NC10N D1G1T4L

Powered by



Apoya:



Departamento de Ingeniería
de Sistemas y Computación



CONISIS
CONSEJO INTERNO DE ESTUDIANTES
DE INGENIERÍA DE SISTEMAS



Agenda

- Bienvenida
- Minuto a Minuto
- Logística
- Retos
- Rúbrica de Evaluación
- Sorteo Retos



Departamento de Ingeniería
de Sistemas y Computación



CONISIS
CONSEJO INTERNO DE ESTUDIANTES
DE INGENIERÍA DE SISTEMAS



J.R Prado

Director Global de Mercadeo y Servicio al Cliente.

Minuto a Minuto

6:00 p.m. – 7:00 p.m. SALÓN W101

- Bienvenida.
- Metodología.
- Logística.
- Asignación de retos.
- Traslado.

7.00 p.m. – 8.00 p.m.

Explicación de los Retos.

RETO A (SALON W101)

RETO B (SALON W102)

8:00 p.m. 9:00 p.m.

Cena.

9:00 p.m. – 7:00 a.m.

(Trabajo continuo)

Día 1

Minuto a Minuto

- **7:00 a.m. – 8:00 a.m.**

Desayuno (Cafetería Central)

- **8:00 a.m. – 9:00 a.m.**

Continuación sesiones de trabajo.

- **9:00 a.m. - 9:30 a.m.**

Charla tips para un Pitch (SALÓN POR CONFIRMAR) (Opcional 1 persona del equipo)

- **10:00 a.m.**

Refrigerio.

- **12:30 p.m.**

Continuación de las sesiones de trabajo.

Es conveniente que el equipo estime en qué momento de esta franja empieza a organizar la presentación (PITCH) del reto ante los jurados.

- **12:30 m. – 1:30 p.m.**

Almuerzo (Cafetería Central).

- **1:30 p.m. - 3:58p.m.**

Trabajo contínuo.

- **3:59 p.m**

Fin de las sesiones de trabajo

(SUBIR INFORMACIÓN EN LOS REPOSITORIOS Y CARPETAS ONLINE)

*Los enlaces se entregarán el día del evento

Día 2

Minuto a Minuto

■ 4.15 p.m.

Desplazamiento de estudiantes a zonas de descanso y organización de los salones para la evaluación.

■ 4:30 p.m.

Presentación del Pitch · Pitch de los grupos.

RETO A (SALON W101)

RETO B (SALON W102)

Cada grupo tendrá 5 minutos para presentar su idea de forma clara, mostrando las ventajas y oportunidades que ofrece su solución, y 3 minutos para preguntas y respuestas.

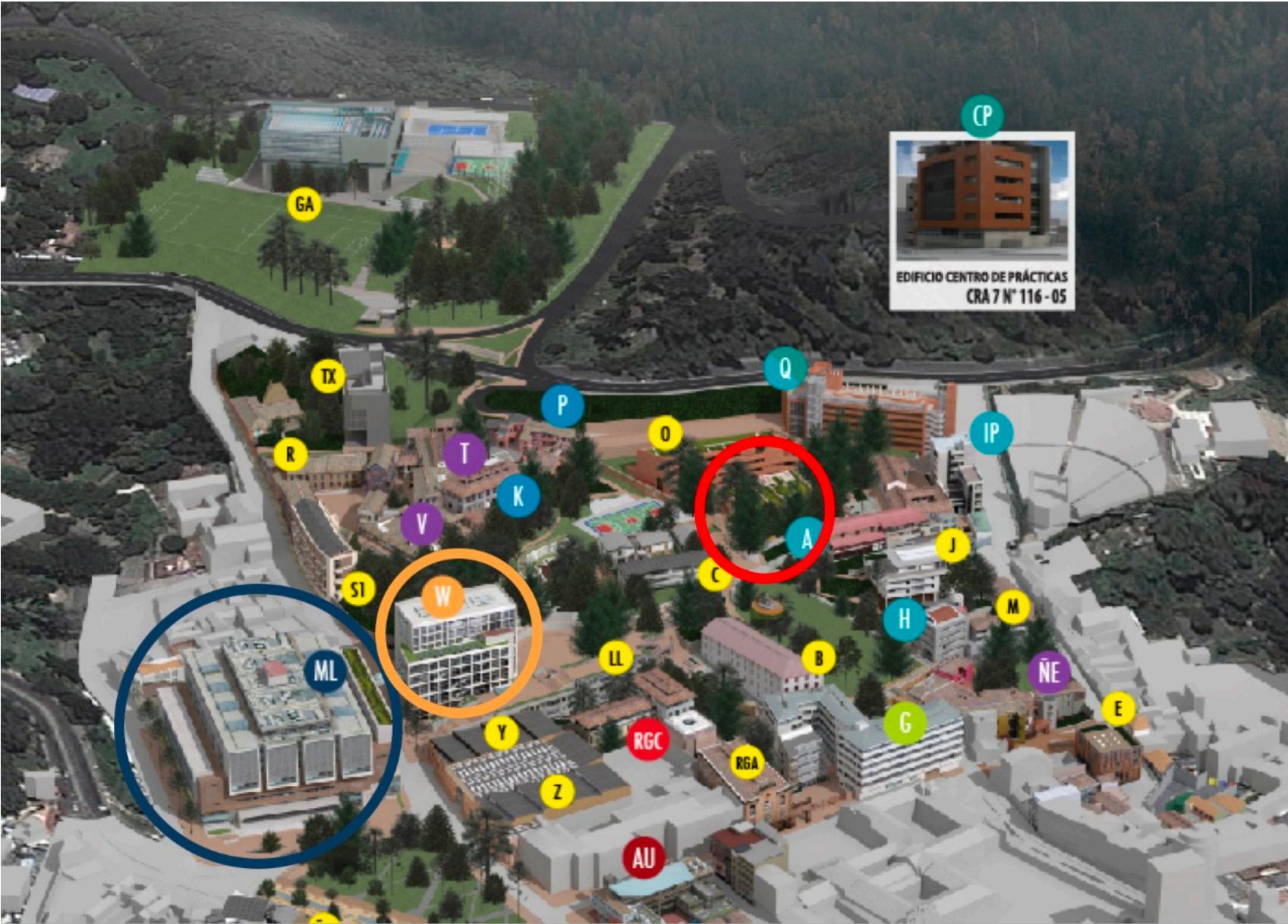
■ 6:00 p.m - 6:20 pm

Deliberación Jurado (RESPECTIVOS SALONES).

■ 6:30 p.m – 7:00

Clausura y premiación (Salón W101).

Día 2



Edificio Mario Laserna (ML)



Edificio W



Cafeteria Central



ENTREGABLES:

link repositorio: <https://github.com/Danmorlo/Hackat-n-UniAndes.git>

Adjuntar en el repositorio de Git una carpeta con la siguiente información:

- Presentación .PPT
- Todos los archivos desarrollados para el respectivo reto
“.AI .PSD . PDF . TXT .XML .DOC etc.”
- Código fuente de la solución (prototipo) “.py .java .sol etc.”

La carpeta dentro del repositorio de Git deberá estar nombrada de la siguiente manera

Asunto:

RETO A _ NOMBRE DEL EQUIPO _ NOMBRE DEL PROYECTO

RETO B _ NOMBRE DEL EQUIPO _ NOMBRE DEL PROYECTO

HORA MÁXIMA 3:59 PM DEL 26 DE OCTUBRE DEL 2019

RETO A

BANCO AGRARIO

Desarrollar una herramienta financiera que potencie la bancarización en el sector agropecuario (pequeños productores), generando valor desde los productos y su comercialización.

RETO B

CARVAJAL EDUCACIÓN

Construir una experiencia digital que permita identificar las habilidades e intereses de los niños en etapas tempranas de aprendizaje. (STEAM)

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Porcentaje	Item	Criterio	Puntaje de 0 a 5
35%	Innovación	* La solución atiende de manera adecuada el reto planteado	0
		* La solución es creativa y es replicable en varios sectores de la industria	0
		* La solución es ambiciosa en su alcance. (plantea un ecosistema que vincule diferentes actores)	0
	Impacto	* La aplicación es disruptiva	0
		* La solución atiende de forma completa la necesidad del mercado.	0
		* La solución es replicable y escalable.	0
40%	Técnico	* La solución es técnicamente difícil. (propone una arquitectura interesante, escalable, que genera valor tecnológico)	0
		* La solución contiene lógica de negocio compleja (no simplemente una API con una interfaz de usuario).	0
		* La solución utiliza tecnologías apropiadas. (blockchain, analítica, rpa, BigData, Machine Learning)	0
	Calidad	* La solución funciona. (prototipo)	0
20%	Viabilidad Financiera	* La aplicación soluciona el problema.	0
		* La solución es viable (seguridad, accesibilidad y disponibilidad).	0
		* El modelo de negocio genera valor (valor presente neto positivo).	0
	Descripción del Proyecto	* El análisis de Unit Economics presenta rentabilidad. (https://www.cleverism.com/ultimate-guide-unit-economics/)	0
		* El modelo de negocio contempla costos coherentes y realistas.	0
5%	Experiencia de Usuario	* Define claramente el propósito de la solución.	0
		* Describe con claridad las características y funcionalidades.	0
		* Describe posibles pasos a seguir para el proyecto.	0

RESULTADO

0

RETO A

EQUIPOS

RETO B

EQUIPOS