

# **BASES HACK-256: Hackatón EPICS**

## **1. Alcance y público objetivo**

- Participantes: Estudiantes de Ingeniería de Computación y Sistemas (todos los ciclos).
- Equipos: 4 integrantes por equipo.
- Cupos sugeridos: 8 equipos (32 estudiantes).

## **2. Temáticas (categorías de reto)**

1. Medio ambiente
2. Educación de calidad
3. Industria Innovación e Infraestructura
4. Salud y bienestar

## **3. Modalidad, entregables y tecnologías**

- **Modalidad:** Presencial
- **Entregables obligatorios:**
  - Repositorio (GitHub, GitLab o similar) con código fuente y README (instrucciones de ejecución).
  - Pitch deck (5–7 diapositivas) y demo funcional (demo en vivo).
  - Ficha técnica del proyecto (1 página) con: problema, solución, arquitectura, stack, KPIs, roadmap.
  - PMV
- **Tecnologías:** Libres, se permite cualquier lenguaje, framework, base de datos o servicio en la nube con plan gratuito.
- **Datos:** Podrán usarse datasets públicos o generados por el equipo.

## **4. Reglas generales**

1. Solo estudiantes matriculados 2025-II.
2. Los equipos solo podrán elegir una temática.
3. 4 personas por equipo; diversidad de ciclos y habilidades, es recomendable.
4. El desarrollo comienza al darse el ‘kickoff’.

5. Todos los miembros de los equipos deben participar de forma presencial el 10 de noviembre.
6. El código seguirá la licencia MIT (recomendada) o equivalente elegida por el equipo; los datos deberán respetar sus licencias. La universidad podrá difundir públicamente los resultados citando autoría (no exclusiva).
7. Respeto, inclusión, cero acosos. Cualquier infracción implica descalificación.
8. Prohibido plagio de código/prototipos finales.
9. Para la presentación se puede usar hardware propio o del laboratorio (sujeto a disponibilidad).
10. Los equipos que violen las reglas básicas de conducta serán descalificados y no serán considerados por el jurado.
11. Las decisiones del jurado serán definitivas e inapelables.
12. **Criterios de desempate:** Mayor impacto social; luego, mayor viabilidad técnica y calidad del demo.

## 5. Reglas previas al evento

1. Los interesados en participar deberán conformar un equipo de trabajo de sdcuarto integrantes como máximo. 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.
2. Los participantes deberá contar con DNI y/o Carnet Universitario y constancia de matrícula que se emplea como credencial en las actividades del Hackathón.
3. Queda prohibido el cambio del proyecto de innovación una vez realizado el registro en el Hackathón.
4. Esta prohibido copiar y tercerizar parcial o totalmente el desarrollo de las soluciones presentadas ante el jurado.
5. 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.

## **6. Reglas Durante Evento**

1. Los integrantes de los equipos deben participar de todas las actividades definidas en el Hackathón.
2. Los integrantes de los equipos deberán mantenerse hasta el final del Hackathón.
3. 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.
4. Los participantes contaran con sus propios materiales para sus actividades de exposición, diseño, construcción y programación, según sea la categoría en la que participen.
5. 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 Hackathón.
6. 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 Hackathón.
7. Los diseños, construcciones y programas deberán ser creados durante el Hackathón. En caso de comprobarse que el equipo participante hace uso de diseños, construcciones y programas preensamblados, será retirado del evento.
8. 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.
9. 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 temas; 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.

10. Los equipos al término del evento están habilitados para iniciar la gestión de propiedad intelectual del producto o servicio generado.
11. Las bases de la Hackathón pueden ser modificadas durante el desarrollo del evento si es necesario, siempre y cuando se notifique previamente a todos los participantes sobre los cambios.

## **7. Inscripciones y cronograma previo**

- **Convocatoria y difusión:** 25/10/2025
- **Registro de equipos:** 25/10/2025 al 07/11/2025
- **Evento:** 10/11/2025 (presencial)

## **8. Proceso de inscripción (sugerido – formulario en línea):**

- Datos del equipo (nombre, breve idea 2–3 líneas).
- Líder: nombre, DNI, código de alumno, ciclo, correo, teléfono.
- Declaración de aceptación de bases y tratamiento de datos personales.
- Aceptación de publicación del proyecto en medios institucionales.

## **9. Agenda del Día D (10/11/2025)**

**Lugar:** L-403 y L-402

- 09:00 – 09:30 → Acreditación y apertura institucional
- 09:30 – 10:00 → Presentación de retos, reglas y criterios
- 10:00 – 13:00 → Desarrollo de soluciones con mentoría (checkpoint 12:00)
- 13:00 – 14:00 → Break (almuerzo)
- 14:00 – 15:30 → Desarrollo final y cierre de entregables
- 15:30 – 16:30 → Demos y pitches ante jurado (7-10 min por equipo)
- 16:30 – 17:00 → Deliberación, premiación y cierre

## 10. Proceso De La Hackathón

ITEM	FASE	ACTIVIDADES	DETALLE
1	Inscripción de equipos	Registro de Inscripción de equipos en la plataforma en línea, con documentación necesaria.	El proceso de inscripción será mediante un formulario que será compartido en las plataformas del programa profesional de ingeniería de computación y sistemas. Deberán adjuntar la memoria descriptiva del proyecto y acta de compromiso. (ver anexos).
2	Desarrollo de Hackathon	Ceremonia de apertura	El inicio del evento se dará con la participación de autoridades de la universidad.
		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.
		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	13:00 – 14:00 → Break (almuerzo)

		Anuncio del cierre	Se realizará anuncios sobre el horario de cierre de actividades y se darán instrucciones para que los equipos puedan organizar sus presentaciones resultados. El horario general incluirá la recepción de las versiones finales de los proyectos y, finalmente, las presentaciones finales y la ceremonia de premiación antes de la conclusión del evento.
3	Presentación y evaluación final	Definición del orden de presentaciones	El orden de las presentaciones se realizará mediante un sorteo el mismo día del evento.
		Presentaciones Finales de propuestas	Cada equipo deberá remitir, al enlace que se le asigne en ese momento, el documento de propuesta de innovación (proyecto). Los equipos deberán sustentar sus proyectos ante un jurado evaluador, durante un máximo de siete a diez minutos. En caso se exceda el tiempo asignado se procederá disminuir el puntaje por no respetar las reglas.
		Recolección De resultados	La evaluación se realizará el día de la presentación, los jurados llenan evaluaciones hasta culminar la evaluación de todos los equipos, generando listado en orden de mayor a menor por puntaje obtenido.
4	Evento de reconocimiento de mejores propuestas de solución y equipos ganadores	Anuncio de los resultados finales	<p>El anuncio de los resultados se dará de la siguiente manera y orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Primero se llama al tercer puesto</li> <li>▪ Segundo se llama al segundo puesto</li> <li>▪ Finalmente se llama al ganador del evento</li> </ul>
5		Cierre del evento	El cierre se realiza con las autoridades de la Universidad

## **11. Criterios de evaluación y rúbrica**

**Puntaje total: 100 puntos**

<b>Criterio</b>	<b>Descripción</b>	<b>Peso</b>
Impacto y relevancia	Claridad del problema y valor para usuarios/entorno.	20
Innovación	Originalidad del enfoque/solución frente a alternativas.	15
Calidad técnica	Arquitectura, buenas prácticas, seguridad básica, test.	25
Funcionalidad y demo	Fluidez del demo, estabilidad, casos de uso cubiertos.	20
Viabilidad	Factibilidad de implementación y escalabilidad.	10
Pitch y documentación	Claridad del pitch, README completo, instrucciones.	10

## **12. Jurado, mentores y roles**

- **Jurado:**
  - 1 representante académico.
  - 2 invitados.
- **Mentores:** docentes asignados por tema (turnos mañana/tarde).
- **Equipo organizador:**
  - Coordinación con Escuela.

## **13. Infraestructura, software y cuentas**

- Laboratorios: L-403 y L-402 con proyector, pizarras y repletas.
- Software base: VS Code, Git, navegadores, Node/Python/Java/.NET, Docker (opcional), DBs (PostgreSQL/MySQL/SQLite).
- Servicios: GitHub/GitLab, Trello/Notion, Google Drive, Figma, Postman.
- Backups: UPS activo, repos espejo (por si cae internet).

## **14. 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 universidad, aprovisiona el ambiente, los recursos eléctricos (extensión eléctrica) y conexión de internet, para uso dentro de las instalaciones del evento durante la ejecución del Hackathón.

## **15. Políticas de uso de IA y licencias**

- Declarar herramientas de IA usadas (p. ej., ChatGPT, Copilot, Midjourney).
- El equipo es responsable de validar exactitud y seguridad del código generado.
- Recursos de terceros deben respetar sus licencias (imágenes, datasets).

## **16. Premios y reconocimientos**

- **1.<sup>o</sup> puesto:** Kit gamer + diploma + difusión institucional.
- **2.<sup>o</sup> y 3.<sup>o</sup> puesto:** Reconocimientos y diplomas.
- **Todos:** Constancia de participación.

**ANEXOS**

**MEMORIA DESCRIPTIVA**

**DEL PROYECTO**

Nombre de la propuesta: \_\_\_\_\_

1. Área en la que participa (Móviles, IoT, VRM).
2. Indica brevemente porque deseas participar en la Hackathon.
3. Datos de los participantes con una breve presentació de cada uno.
4. Breve descripción de la propuesta: no más de 200 palabras
5. Objetivos de la propuesta
6. Análisis de la propuesta: no más de dos páginas
7. Conclusiones: no más de 200 palabras
8. Anexos: Incluye imágenes, gráficas, publicaciones, entre otros.

Nota: Utilice la fuente Times New Roman, tamaño 12 para todo el documento

## ACTA DE COMPROMISO

Yo, \_\_\_\_\_

Documento Nacional de Identidad Nro: \_\_\_\_\_, ME COMPROMETO a:

- Participar libre y voluntariamente, en la Hackathón.
- 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.
- Para el desarrollo del evento central, asumir los gastos de traslado y retorno a la sede del evento.
- Durante el desarrollo del evento, respetar las normas de convivencia, así como las recomendaciones y sugerencias del mentor, del jurado calificador y del equipo organizador durante el desarrollo del evento.
- Aceptar y acatar la decisión del jurado evaluador, quienes seleccionarán a los ganadores de cada categoría conforme a los criterios de evaluación establecidos en las bases del evento.
- Cuidar y proteger los recursos, servicios y los espacios asignados durante la permanencia y estadía en la sede del evento.

Arequipa, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ del 2025

---

Firma del líder del equipo  
DNI  
Nombre y Apellidos