



**UPLA**  
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Ingeniería  
Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas  
y Computación

# **“BASES DEL II HACKATHON 2025 – ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN – UPLA”**



**HUANCAYO - 2025**



## **BASES DEL II HACKATHON 2025 – FACULTAD DE INGENIERÍA – UPLA**

### **1. Presentación**

El II Hackathon 2025 es una iniciativa académica organizada por la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas y Computación de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Peruana Los Andes, orientada a fomentar la creatividad, la innovación tecnológica y el aprendizaje colaborativo mediante el desarrollo de soluciones informáticas aplicadas a problemáticas institucionales.

El evento se desarrollará el viernes 21 de noviembre de 2025, en modalidad presencial, en el Laboratorio de Cómputo N.º 5 de la Facultad de Ingeniería – UPLA (Huancayo), con una duración total de cuatro (4) horas continuas, desde las 8:30 a.m. hasta las 12:30 p.m.

El Hackathon busca fortalecer el vínculo entre la formación académica y las necesidades reales de la institución, impulsando el desarrollo de prototipos tecnológicos con impacto tangible en la gestión universitaria y la mejora continua de los procesos académicos y administrativos.

### **2. Justificación**

En coherencia con los procesos de acreditación universitaria y los estándares de mejora continua, la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas y Computación promueve el Hackathon como un espacio de innovación, colaboración interdisciplinaria y aplicación práctica del conocimiento.

Este evento permitirá que los estudiantes demuestren sus competencias técnicas, analíticas y creativas, a través del diseño y desarrollo de soluciones tecnológicas que respondan a desafíos institucionales reales.



### **3. Objetivos**

#### **Objetivo general**

Promover la innovación tecnológica y la creación de soluciones informáticas que optimicen los procesos académicos y administrativos de la Universidad Peruana Los Andes, contribuyendo a la excelencia educativa y al fortalecimiento de las competencias profesionales de los estudiantes.

#### **Objetivos específicos**

- Fomentar la creación de prototipos de software o aplicaciones móviles innovadoras orientadas a la mejora institucional.
- Desarrollar habilidades en programación, diseño UX/UI, análisis de datos y gestión de proyectos tecnológicos.
- Incentivar el trabajo colaborativo, la resolución creativa de problemas y el liderazgo estudiantil.
- Generar propuestas que aporten evidencias de mejora continua y acreditación universitaria.

### **4. Resultados esperados**

- Desarrollo de prototipos viables y escalables con aplicación potencial en la institución.
- Fortalecimiento de competencias técnicas, comunicativas y de innovación en los estudiantes.
- Consolidación de la cultura de mejora continua e innovación tecnológica en la Facultad de Ingeniería.
- Integración de los estudiantes en un entorno de aprendizaje experiencial y colaborativo.



## **BASES DEL CONCURSO**

### **1. Generalidades**

El II Hackathon 2025 es un evento académico–tecnológico de carácter formativo, competitivo e innovador, orientado al desarrollo de proyectos que respondan a necesidades institucionales mediante el uso de herramientas de software y metodologías ágiles.

El Comité Organizador emite las siguientes bases que regulan la inscripción, participación, desarrollo, evaluación y premiación de los equipos participantes.

### **2. Lugar y fecha**

- Fecha: Viernes 21 de noviembre de 2025
- Hora: 8:30 a.m. – 12:30 p.m.
- Lugar: Laboratorio de Cómputo N.º 5, Facultad de Ingeniería – Universidad Peruana Los Andes (Huancayo).
- Duración: 4 horas continuas.

### **3. Participantes y equipos**

- Podrán participar todos los estudiantes matriculados en la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas y Computación.
- Cada equipo deberá estar conformado por tres (3) integrantes.
- La participación es gratuita y requiere inscripción previa.
- Cada equipo deberá designar un representante o líder, quien actuará como enlace oficial con el Comité Organizador.

### **4. Inscripciones**

Las inscripciones estarán abiertas hasta el miércoles 19 de noviembre de 2025, a las 18:00 horas.



Los equipos deberán registrar su participación completando el formulario oficial de inscripción disponible en el siguiente enlace:

**Formulario de inscripción (Google Forms):**

<https://docs.google.com/forms/d/1rkkn9Jac6a6TPhnj6XuW81Shp4X05K5hxLRjKAKSf5k/edit>

Dirección: Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas y Computación – Facultad de Ingeniería, Universidad Peruana Los Andes, Huancayo.

Celular de contacto: 954 149 381

Correo institucional: dep\_isistemasc@ms.upla.edu.pe

**Documentos adicionales (opcional para validación presencial):**

- Ficha de inscripción (Anexo 1).
- Copias del DNI de los integrantes (Anexo 2).
- Declaración jurada del participante (Anexo 3).
- Autorización del Director de Escuela (Anexo 4).

## **5. Retos del Hackathon**

Los equipos podrán elegir uno de los siguientes **retos tecnológicos institucionales**:

### **Reto 1: Sistema de gestión de grados y títulos en línea**

Desarrollar un sistema web que permita a los egresados realizar el seguimiento de sus trámites de titulación de manera digital, con notificaciones automáticas y carga de documentos.

### **Reto 2: Plataforma de seguimiento a egresados y empleabilidad**

Diseñar una plataforma web que registre la información laboral de los egresados, aplique encuestas automatizadas y genere reportes estadísticos de empleabilidad.



### **Reto 3: Plataforma de comunicación académica universidad–estudiante**

Implementar una aplicación web o móvil que centralice los anuncios institucionales y proporcione notificaciones personalizadas, incluyendo un chatbot de atención rápida.

## **6. Metodología del evento**

El evento se desarrollará bajo una metodología de aprendizaje colaborativo intensivo (Design Sprint), en las siguientes fases:

1. Presentación de retos y conformación de equipos.
2. Desarrollo del prototipo (MVP) con apoyo de mentores académicos y técnicos.
3. Exposición final (pitch + demo) ante el jurado calificador.
4. Evaluación y premiación.

Durante el evento, los equipos podrán utilizar APIs, datos simulados, frameworks o lenguajes de libre elección, priorizando la funcionalidad y el diseño de la solución.

## **7. Criterios de evaluación**

<b>Criterio</b>	<b>Descripción</b>	<b>Ponderación</b>
Innovación y creatividad	Originalidad y propuesta innovadora frente a los retos planteados.	25 %
Funcionalidad técnica	Nivel de desarrollo, operatividad y estabilidad del prototipo.	30 %
Impacto y aplicabilidad	Pertinencia y utilidad de la propuesta frente a las necesidades institucionales.	25 %
Presentación y trabajo en equipo	Claridad en la exposición, cohesión grupal y comunicación efectiva.	20 %



## 8. Cronograma del evento

Hora	Actividad
08:30 – 09:00	Registro y bienvenida
09:00 – 09:15	Presentación de retos y lineamientos
09:15 – 12:00	Desarrollo de prototipos y asesoría técnica
12:00 – 12:20	Exposición final (pitch + demo)
12:20 – 12:30	Premiación y clausura

Duración total: **4 horas.**

## 9. Jurado calificador

El jurado estará integrado por docentes especialistas y profesionales invitados en las áreas de:

- Desarrollo de software e ingeniería de sistemas.
- Innovación tecnológica y gestión de proyectos.
- Evaluación académica y procesos de calidad institucional.

El fallo del jurado será inapelable.

## 10. Premiación

Se otorgarán los siguientes premios:

Puesto	Premio por integrante (3 por equipo)
Primer lugar	1 Tablet por cada integrante del equipo ganador.
Segundo lugar	1 Disco Duro Externo de 1TB por cada integrante.
Tercer lugar	1 Combo de periféricos gamer (teclado + mouse + auricular) por cada integrante.

Asimismo, todos los participantes recibirán una constancia oficial de participación emitida por la Facultad de Ingeniería – Universidad Peruana Los Andes.



## 11. Disposiciones finales

- La inscripción implica la aceptación plena de las presentes bases.
- Los proyectos desarrollados quedarán bajo licencia institucional compartida, reconociendo la autoría de los estudiantes.
- Cualquier situación no prevista será resuelta por el Comité Organizador del II Hackathon 2025.
- Se fomentará el respeto, la ética profesional y el espíritu colaborativo durante todo el evento.