

1. EMPRESA ORGANIZADORA:

El concurso “Hackathon Inspiratec by IDAT - Pachaqtec” es organizado por Nova Academy e IDAT S.A.C., parte del Grupo Intercorp, a través de su escuela de educación superior de codificación Pachaqtec. El objetivo del evento es promover la creación de soluciones innovadoras para la sostenibilidad mediante el uso de inteligencia artificial. La iniciativa busca impactar en el desarrollo del talento tecnológico en el país, fomentando habilidades que respondan a los desafíos globales de hoy y del futuro.

2. A QUIÉN BUSCAMOS:

Buscamos personas mayores de 18 años que conformen equipos multidisciplinarios, es decir, pueden ser profesionales como a estudiantes en disciplinas como administración, economía, finanzas, ingeniería informática, ingeniería de software, y cualquier otro profesional interesado en temas de inteligencia artificial (IA), machine learning (ML), deep learning (DL), IA generativa y sostenibilidad.

La diversidad de perfiles asegura que los proyectos desarrollados en el hackathon tengan un enfoque sólido e innovador.

Es altamente recomendable que los participantes tengan habilidades en tecnologías relacionadas con IA y lenguajes de programación. Entre las tecnologías y herramientas sugeridas se incluyen:

- Lenguajes de programación y frameworks como C#, Python, SQL, React, Angular, Node.js, TypeScript, Java, etc.
- Modelos y plataformas de IA como LLMs (Modelos de Lenguaje de Gran Escala), modelos de difusión, TensorFlow, PyTorch, GANs (Generative Adversarial Networks), etc.
- Experiencia en desarrollo de servicios conectados a APIs y/o arquitectura de microservicios.
- Servicios en la nube: Familiaridad con plataformas en la nube como Google Cloud Platform, Microsoft Azure o Amazon Web Services.

Los participantes podrán ser de cualquier región del país, ya que todo el evento se desarrollará de manera virtual.

Restricciones de Participación:

No podrán participar colaboradores de InLearning, Nova Academy, ni de empresas vinculadas al grupo Intercorp. Se entiende como empresas vinculadas aquellas que forman parte de la estructura organizacional de Intercorp y sus subsidiarias.

3. DINÁMICA DEL CONCURSO

El concurso se llevará a cabo de manera virtual, permitiendo la participación de personas de Lima y provincias. La premiación final se realizará de manera presencial en Lima el día 25 de

noviembre de 2024. El concurso consta de cinco (05) etapas, las cuales se detallan a continuación:

a) PRIMERA ETAPA: INSCRIPCIÓN Y PRE-SELECCIÓN

Fechas:

La inscripción estará abierta desde el 28 de octubre de 2024 a las 12:00 p.m. hasta el 17 de noviembre de 2024 a las 11:59 p.m. (hora de Perú).

Requisitos:

- Que los participantes sean mayores de edad (tener 18 años)
- Los equipos podrán estar compuestos por un mínimo de dos (2) participantes y un máximo de cuatro (4) participantes.
- Se recomienda que los equipos sean multidisciplinarios, combinando habilidades en programación, IA, diseño gráfico y estrategia de negocio.
- Los participantes deberán de inscribirse de manera grupal a través del formulario oficial, indicando los datos de cada participante, del equipo y de la idea propuesta.

Proceso de Inscripción:

- Cada equipo deberá registrarse mediante un formulario oficial disponible en la web del evento.
- Los datos requeridos para el registro serán:
 - Nombre del equipo.
 - Nombres, apellidos, DNI, correo electrónico y número de celular de cada participante.
 - Título de la solución propuesta y un brief que describa el detalle de la solución.

Proceso de Evaluación:

El comité organizador conformado por representantes de InLearning y de Nova Academy, evaluarán cada inscripción en función de:

- El problema o desafío a resolver
- La solución propuesta y su factibilidad de implementación
- El uso de la IA en la solución propuesta

Proceso de Confirmación:

- Los equipos seleccionados recibirán un correo de confirmación máximo el 17 de noviembre de 2024, notificando su aceptación en el Hackathon.

Acceso exclusivo:

Los equipos seleccionados recibirán acceso a capacitaciones y recursos exclusivos para preparar su participación en el Hackathon.

b) SEGUNDA ETAPA: INAUGURACIÓN Y CAPACITACIÓN**Fechas:**

Del 18 al 21 de noviembre de 2024.

Descripción:

El 18 de noviembre a las 07:00 a.m. se realizará de manera virtual la inauguración del hackathon.

Los equipos preseleccionados participarán en tres (03) capacitaciones especializadas, cada una de tres (03) horas de duración, diseñadas para prepararlos ante los desafíos del evento. Las capacitaciones son:

1. **Incrementa tu productividad con ChatGPT:** Se enseñará cómo aplicar la inteligencia artificial conversacional en tus flujos de trabajo diarios, y a desarrollar prompts que permitan reducir tus esfuerzos e incrementar tu productividad.
2. **Desarrollo de aplicaciones con OpenAI:** Se enseñará cómo crear aplicaciones con las API y modelos de OpenAI para resolver problemas complejos.
3. **Automatización con Power Apps y Power Automate:** Se enseñará cómo crear soluciones sin código para automatizar procesos empresariales.

Importancia:

- Es obligatorio que por lo menos un integrante del equipo esté presente en las 3 capacitaciones, ya que proporcionan herramientas y conocimientos clave para desarrollar soluciones durante el Hackathon.
- Durante estos 3 días, los equipos no podrán reunirse con los mentores, ya que esto no está permitido según las reglas. Cualquier reunión fuera de las fechas oficiales (22 y 23 de noviembre) de la hackathon resultará en la descalificación inmediata del equipo.

c) TERCERA ETAPA: DESARROLLO DEL PROYECTO**(HACKATHON) Fechas:**

Del 22 al 23 de noviembre de 2024.

Descripción:

Los equipos tendrán cuarenta y ocho (48) horas seguidas para desarrollar y presentar sus soluciones. Durante este tiempo, podrán reservar reuniones con mentores

especializados que estarán disponibles durante dieciséis (16) horas por 2 días (8 horas cada día).

Cada equipo deberá agendar entre cuatro (04) y ocho (08) reuniones a través del sistema de reservas en línea Calendly, para recibir orientación técnica y tecnológica.

En esta etapa se entregará a cada equipo una cuenta del API de OpenAI, para ser utilizados en cualquier modelo.

Entrega del Proyecto:

Los equipos deberán subir un video demostrativo de su solución, junto con una presentación en formato Power Point, y el repositorio con el código fuente, antes de las 09:00 horas del 24 de noviembre.

d) CUARTA ETAPA: EVALUACIÓN FINAL Y PREMIACIÓN

Fecha:

25 de noviembre de 2024 (Premiación presencial en Lima).

Evaluación Final:

- Los cinco mejores equipos presentarán su solución ante un jurado especializado, que estará compuesto por cinco expertos del sector tecnológico y de sostenibilidad.
- Cada equipo dispondrá de diez (10) minutos para presentar su proyecto, y cinco (05) minutos para responder las preguntas del jurado.

Criterios de Evaluación:

- Innovación y creatividad: La solución aporta ideas novedosas.
- Uso efectivo de IA: La solución utiliza herramientas de IA de manera adecuada y eficiente.
- Impacto en la sostenibilidad: El proyecto tiene un impacto positivo en la sostenibilidad.
- Calidad de la presentación: Claridad, estructura y persuasión en la presentación final.

Premiación:

El jurado definirá los tres primeros puestos en función de los criterios de evaluación.

Resultados:

La tabla de posiciones será anunciada públicamente durante la ceremonia de premiación.

5. PREMIOS

1. Primer lugar: S/.5000.00 (CINCO MIL y 00/100 soles) + Monitores Gamer para cada participante + Pack de licencias de Nova Academy para cada integrante
2. Segundo lugar: S/.2,500.00 (DOS MIL QUINIENTOS Y 00/100 soles) + Pack de Volt Gamer para cada participante + Pack de licencias de Nova Academy para cada integrante
3. Tercer lugar: S/1000.00 (MIL Y 00/100 soles) + Licencia semestral de cursos asincrónicos de InLearning para cada participante + Pack de licencias de Nova Academy para cada integrante

El premio será entregado en forma de cupones que podrán ser canjeados exclusivamente en la app Ágora. Cada cupón tendrá un valor específico que, al ser reclamado en la app, permitirá al ganador recibir el monto correspondiente directamente en su cuenta bancaria. Los cupones son personales e intransferibles, y deben ser canjeados en las fechas indicadas según las políticas de la app. El premio no será entregado en efectivo de manera directa, y su uso está sujeto a los términos y condiciones de Ágora.

6. CONSIDERACIONES GENERALES

- **Responsabilidad sobre los datos proporcionados:**

Cada participante es responsable de la exactitud y veracidad de los datos personales proporcionados durante su inscripción. Cualquier cambio, error o inexactitud, incluidos los correos electrónicos, será de su exclusiva responsabilidad

- **Derechos de la Empresa Organizadora:**

La Empresa Organizadora se reserva el derecho de descalificar, a su entera discreción, a cualquier participante que interfiera indebidamente en el desarrollo del evento o que no cumpla con los Términos y Condiciones establecidos.

- **Causa fortuita o fuerza mayor:**

En caso de que el Hackathon no pueda llevarse a cabo por causa fortuita o fuerza mayor, la Empresa Organizadora posterga el evento sin que esto afecte los derechos adquiridos de los participantes.

- **Alcance de la responsabilidad:**

La responsabilidad de la Empresa Organizadora termina con la entrega de los premios a los ganadores. No se hará responsable por costos adicionales o gastos en que los participantes incurran durante o como resultado de su participación.

- **Restricciones sobre el contenido:**

Los participantes garantizan que no presentarán soluciones que:

- Contengan malware, spyware u otros componentes maliciosos.
- Accedan sin autorización a la información personal de los usuarios.

- Violen normas vigentes en el Perú o derechos de terceros, incluidos derechos de propiedad intelectual, privacidad, y publicidad.
- Tengan contenido difamatorio, racista, calumnioso o moralmente ofensivo.

- **Garantía de creación original:**

Los participantes deben garantizar que las soluciones presentadas son originales y no infringen derechos de propiedad intelectual de terceros (como derechos de autor, patentes o marcas). No se aceptarán soluciones previamente comercializadas o premiadas en otros concursos nacionales o internacionales.

- **Uso de herramientas de IA:**

Los participantes deberán usar las herramientas de IA de forma diligente y ética, siguiendo las mejores prácticas de compliance y garantizando el cumplimiento de las leyes de protección de datos personales. La información obtenida a través de sus soluciones no deberá infringir los derechos de propiedad intelectual de terceros.

- **Cesión de derechos:**

Al participar en el Hackathon, los equipos reconocen que la Empresa Organizadora será la titular exclusiva de todos los derechos de propiedad intelectual generados durante el evento. Esta cesión será perpetua, sin limitaciones territoriales, y abarcará todos los derechos patrimoniales sobre los desarrollos realizados. Los participantes se comprometen a firmar los documentos necesarios para formalizar dicha cesión.

- **Uso de imagen y difusión:**

Los participantes autorizan a la Empresa Organizadora a utilizar su nombre, imagen y proyectos para fines publicitarios, tanto en redes sociales como en plataformas digitales y medios impresos, sin compensación económica adicional.

- **Responsabilidad sobre el código presentado:**

Cada equipo es responsable de la legalidad del código fuente presentado. No se aceptarán proyectos que contengan código copiado sin autorización, ni componentes que afecten la integridad de los sistemas o la seguridad de los usuarios.

- **Confidencialidad:**

Toda la información a la que los participantes tengan acceso durante el evento se considerará confidencial y no deberá ser divulgada a terceros. Esta obligación se mantiene incluso después de finalizado el evento.

7. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

Incorporación al banco de datos:

Los datos personales proporcionados serán incorporados al banco de datos denominado "Clientes" de la Empresa Organizadora, registrado bajo el código RNPDP N.º 16765.

Tratamiento de los datos:

El tratamiento de los datos se realizará conforme a la Ley N.º 29733 de Protección de Datos Personales y su Reglamento. Los datos serán utilizados para:

- Identificación y contacto de los participantes.
- Gestión de la relación comercial y promoción de futuros eventos.
- Fines estadísticos, publicitarios y promocionales.

Transferencia de datos:

- **Nacional:** Los datos podrán ser transferidos a empresas de reparto para la entrega de premios.
- **Internacional:** Los datos podrán ser transferidos a Nova Academy, proveedor de servicios de almacenamiento en la nube contratado por la Empresa Organizadora.

Plazo de conservación:

Los datos personales se conservarán mientras dure la relación comercial con los participantes o hasta que sea necesario para cumplir con los fines del evento.

Derechos de los titulares de los datos:

Los participantes tienen derecho a:

- Acceder a sus datos personales.
- Rectificar cualquier inexactitud en los datos.
- Cancelar o eliminar los datos que ya no sean necesarios para los fines establecidos.
- Oponerse al tratamiento de sus datos para fines específicos.

Ejercicio de derechos:

Los participantes podrán ejercer sus derechos enviando una solicitud a la siguiente dirección: **Avenida Pardo y Aliaga N. °652, interior 701, San Isidro, Lima, Perú.** La solicitud deberá incluir:

- Nombre del titular de los datos.
- Dirección física o electrónica para recibir la respuesta.
- Documentos que acrediten su identidad.
- Descripción clara de los derechos que desea ejercer respecto a sus datos.

Reclamos:

Si la solicitud no es atendida de manera adecuada, los participantes podrán presentar una reclamación ante la **Autoridad Nacional de Protección de Datos Personales del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos del Perú.**

Medidas de seguridad:

La Empresa Organizadora ha implementado medidas de seguridad para proteger los datos personales contra accesos no autorizados, pérdida o alteración.

8. MODIFICACIONES Y ACEPTACIÓN DE TÉRMINOS.**Modificaciones:**

La Empresa Organizadora se reserva el derecho de realizar modificaciones a los Términos y Condiciones. Cualquier cambio será comunicado oportunamente a los participantes a través de correo electrónico.

Aceptación de los términos:

La participación en el Hackathon implica la aceptación completa de los Términos y Condiciones detallados en este documento. Al participar, los participantes confirman que han leído, comprendido y aceptado dichos términos en su totalidad.