

HACKATHON DE INNOVACIÓN:

Fintech Challenge: Acceso HighTech para Todos.

Problema del caso: En el Perú, muchos jóvenes universitarios de carreras técnicas e ingenierías no tienen ingresos propios y dependen económicamente de sus padres. Esto les dificulta acceder a cursos de tecnología avanzada (high-tech), como inteligencia artificial, robótica, automatización, IoT, etc., debido a sus altos costos o poca disponibilidad. Como resultado, estos estudiantes no pueden desarrollar las habilidades necesarias para destacar en el mercado tecnológico actual y futuro.

Desafío: ¿Cómo podríamos facilitar el acceso a formación de alta tecnología para estudiantes universitarios con recursos limitados en el Perú, asegurando que la solución sea rentable, escalable y simple?

Lineamientos:

- **Rentable:** que tenga un modelo económico sostenible, bajo costo o costo cero para los usuarios finales.
- **Escalable:** que pueda aplicarse a más estudiantes, regiones o instituciones sin perder efectividad.
- **Simple:** que sea fácil de implementar, entender y utilizar por los usuarios (estudiantes o instituciones).
- **Interdisciplinaria:** que integre distintas áreas del conocimiento (ej. software + hardware, o tecnología + educación).
- **Tecnológicamente viable:** que se pueda desarrollar con recursos accesibles o en etapas progresivas.
- **Impacto social:** que demuestre cómo mejorará la vida de los estudiantes y contribuirá al desarrollo del talento local.
- **Creativa y original:** se valora la disrupción, innovación y pensamiento fuera de lo convencional.

Bases Oficiales de Hackathon Fintech Challenge: Acceso HighTech para Todos

1. Introducción

Bienvenidos a la primera edición del Hackathon “*Fintech Challenge: Acceso HighTech para Todos*” que se llevará a cabo en **PERÚ HUB DIGITAL UNIVERSITARIO**, un evento organizado por **Unity Perú**. Nuestra misión es fomentar la innovación, el talento y la colaboración en la comunidad tecnológica. Este torneo es una plataforma para que estudiantes universitarios pongan a prueba sus habilidades, resuelvan problemas reales y lleven sus ideas al siguiente nivel.

2. Objetivos del Torneo

- **Promover la innovación:** Impulsar la creación de soluciones tecnológicas originales que aborden desafíos actuales.
- **Desarrollar talento:** Ofrecer un espacio de aprendizaje práctico y competitivo para los talentos emergentes y consolidados.
- **Fomentar la colaboración:** Crear un ambiente que incentive el trabajo en equipo y el networking entre participantes, mentores y empresas.



REGLAMENTO

3. Participantes y Elegibilidad

- **Perfil:** Podrán participar estudiantes universitarios de las carreras de Ingeniería de Sistemas, Ingeniería de la Información, Software, Informática, Mecánica, Mecatrónica, Eléctrica, Electrónica, Telecomunicaciones, Ciencias de la Computación y afines.
- **Edad:** Los participantes deben ser mayores de 18 años. En caso de haber menores, se requerirá autorización de sus padres o tutores legales.
- **Equipos:** Cada equipo deberá estar conformado por un mínimo de tres (3) y un máximo de cinco (5) participantes. No se aceptarán participaciones individuales. Todos los equipos deben estar formados previamente.
- Adicionalmente, cada equipo deberá contar con un líder o guía responsable, quien acompañará al grupo durante todo el proceso del hackathon. Esta persona puede ser un docente, egresado, estudiante o cualquier otra autoridad universitaria designada, y tendrá la función de orientar, asesorar y representar al equipo cuando sea necesario.
- Los equipos pueden ser interdisciplinarios, lo que significa que pueden estar integrados por estudiantes de distintas carreras y también de diferentes universidades.
- Todos los participantes deberán estar debidamente registrados en la lista oficial de la universidad a la que pertenecen al momento de la inscripción.
- **Inscripción:** Cada equipo deberá registrarse a través del formulario oficial antes de la fecha límite y deberán estar registrados al evento. Un miembro no puede estar en más de un equipo, tanto alumno como docente.
- **Restricciones:** No podrán participar las personas que no pertenezcan a alguna universidad invitada o registrada en la base de datos del comité organizador.
- **Participación:** Todos los miembros deben participar activamente durante la hackathon. Es presencial.
- Los participantes deberán contar con sus propios dispositivos electrónicos para el desarrollo del proyecto, tales como laptops, iPads, tablets, entre otros.
- Es responsabilidad de cada participante traer, configurar y mantener en funcionamiento sus equipos durante el evento.
- **El comité organizacional de Perú Hub Digital Universitario ni el establecimiento donde se llevará a cabo el evento se hacen responsables por la pérdida, daño o robo de objetos personales o equipos electrónicos.** Se recomienda a todos los asistentes mantener sus pertenencias bajo supervisión en todo momento.

4. Fases del Torneo

El torneo se desarrollará en las siguientes fases:

Fase 1: Convocatoria e Inscripción

- Los equipos se registrarán en el evento y en el formulario del hackathon. No olvidar colocar su propuesta. Deadline: 20 de octubre.

Fase 2: Desarrollo (Hackathon)

- Los equipos seleccionados dispondrán de un periodo de siete (7) horas para desarrollar su solución.
- Fecha: 14 de noviembre / Horario: 9:00 am a 4:00 pm .
- Las presentaciones ante el jurado serán el mismo día en el horario indicado.

Fase 3: Presentación Final y Demostración (Pitch Day)



- Los equipos presentarán su proyecto ante el jurado. Deberá presentar un alumno.
- Cada equipo dispondrá de **5 minutos** para la presentación y **2 minutos** para preguntas y respuestas del jurado.

5. Evaluación

Los proyectos serán evaluados por un jurado bajo los siguientes criterios:

Criterio	Puntaje	Detalle
Rentabilidad	20 pts	¿Es relevante y útil para estudiantes/emprendedores peruanos?
Escalabilidad	20 pts	¿Puede aplicarse a más estudiantes, regiones o instituciones sin perder efectividad?
Simplicidad	10 pts	Es fácil de implementar, entender y utilizar por los usuarios?
Interdisciplinariedad	10 pts	¿Integra distintas áreas del conocimiento (ej. software + hardware, o tecnología + educación)?
Viabilidad tecnológica	15 pts	¿Se puede desarrollar con recursos accesibles o en etapas progresivas?
Impacto social	15 pts	¿Demuestra cómo mejorará la vida de los estudiantes y contribuirá al desarrollo del talento local?
Creatividad y originalidad	10 pts	¿Aporta disrupción, innovación y pensamiento fuera de lo convencional?

Total: 100 puntos

6. Premios

- El primer lugar ganará un premio de S/.10,000 (75% alumnos y 25% docente)

*Otros premios y menciones especiales podrán ser anunciados el día del evento. Los premios serán anunciados durante la ceremonia de cierre el día 15 de noviembre.

7. Cronograma General

- Lanzamiento y Apertura de Inscripciones: 15 de septiembre de 2025
- Cierre de Inscripciones: 20 de octubre de 2025
- Anuncio de Equipos Seleccionados (si aplica): 1 de noviembre de 2025
- Evento de Desarrollo (Hackathon de Innovación): 14 de noviembre de 2025
- Presentación Final (Pitch Day): 14 de noviembre de 2025
- Premiación: 15 de noviembre de 2025

8. Propiedad Intelectual

- Los derechos de propiedad intelectual de las soluciones desarrolladas durante el torneo pertenecen íntegramente a los equipos que las crearon.



- Los participantes autorizan a **Unity Perú** a difundir los proyectos, nombres de los equipos y sus miembros en sus canales de comunicación con fines de divulgación y promoción del evento.

9. Código de Conducta

- Se espera que todos los participantes, mentores y organizadores mantengan una conducta respetuosa, profesional y colaborativa en todo momento.
- Cualquier forma de acoso, discriminación o comportamiento antideportivo resultará en la descalificación inmediata del equipo involucrado.
- El equipo organizador podrá descalificar a cualquier participante o equipo que incumpla el reglamento.

10. Consultas y soporte

Para cualquier duda o consulta sobre las presentes bases, pueden comunicarse a través del correo electrónico: peruhubdigital@unity.pe o visitar nuestro sitio web oficial <https://peruhubdigital-universitario.unity.pe/>.

Al registrarse, los participantes aceptan todos los términos y condiciones de este reglamento.

