

HACKATHON UNI - CODE 2019 BASES

El **Congreso de Desarrollo Emprendedor (CODE)** a través del **de Centro Cultural Avanzada Tecnológica (CCAT)**, tiene como uno de sus objetivos promover y difundir la cultura emprendedora así como el trabajo colaborativo que junto a la tecnología resuelvan un reto y en ese marco organiza la **"HACKATHON UNI-2019"** con el objetivo de promover la participación de innovadores tecnológicos en la construcción de soluciones orientadas a atender los problemas más recurrentes en una casa de estudios la Universidad Nacional de Ingeniería.

La Hackathon llamada **"HACKATHON UNI-2019"**, será organizada por el Congreso de Desarrollo Emprendedor con la colaboración de la Universidad Nacional de Ingeniería y la Municipalidad del Rímac.

I. OBJETIVO GENERAL

1. Generar soluciones a través de herramientas tecnológicas a los principales malestares de los estudiantes de la Universidad Nacional de Ingeniería con el propósito de contribuir a la mejora de la vida universitaria.

II. OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Partición de la comunidad universitaria y externos proponiendo soluciones tecnológicas.
2. Encontrar equipos que desarrollen soluciones a los desafíos establecidos en el hackathon UNI.
3. Generar nuevos contenidos que promuevan la participación de los mismos estudiantes y personas externas en concursos donde pongan a prueba sus conocimientos.

III. DESAFIOS

1. Habilitar los espacios de proyectos interdisciplinario para trabajo de investigación con fondo del estado o libre.
2. Digitalizar los servicios de las facultades o de la UNI para evitar las colas.

Estos retos podrán ser resueltos por los equipos participantes en el hackathon, mediante el desarrollo de prototipos de una solución basada en las tecnologías sugeridas durante el Taller Vivencial.

IV. PÚBLICO OBJETIVO

- ✓ Universidades, Incubadoras, Comunidades tecnológicas Instituciones públicas, privadas, empresariado MYPE y público en general que promueven la innovación y desarrollo tecnológico.
- ✓ Innovadores tecnológicos, estudiantes y/o egresados de tecnologías de la información y/o computación, u otras carreras afines.

Los participantes deben conformar equipos con un mínimo de tres (03) y con un máximo de cuatro (04) miembros por afinidad y/o intereses comunes, hasta un número de 80 inscritos conforme a las indicaciones de las presentes bases.

V. POSTULACIÓN E INSCRIPCIÓN

El plazo de inscripción se inicia el 21 de setiembre y finaliza el 15 de agosto del 2019. Ninguna inscripción será aceptada una vez concluido el plazo indicado.

Una vez realizada la inscripción hasta el límite de 80 participantes, deberán asistir obligatoriamente a las charlas preparatorias para la Hackathon UNI, que incluirán temas sobre protección al consumidor, Derecho de Autor en el software, consumo responsable, en fecha que serán notificadas al momento de la inscripción.

Las inscripciones estarán disponibles a través de la página del evento: www.codecongreso.com donde se puede acceder y completar el formulario de registro al evento.

VI. FECHA Y LUGAR

Se realizará el domingo 28 de octubre en las instalaciones de la Universidad Nacional de Ingeniería.

CRONOGRAMA HACKATHON UNI			
	HORARIO	ACTIVIDAD	# minutos
S	8:30-9:00	Registro, entrega de credenciales y bienvenida de participantes	30
Á	9:00-9:30	Discurso de bienvenida e ingauración del evento	30
B	9:30-9:45	Ubicación de los equipos en sus mesas, reconocimiento de las instalaciones y accesos	15
A	9:45-11:45	Elaboración del canvas y checklist para presentar la idea a nivel de negocio	120
D	11:45-12:30	Finalización del canvas, actualización del checklist y envío del primer entregable	45
O	12:30-13:30	ALMUERZO	60
	13:30-14:30	Desarrollo del proyecto	60
	14:30-15:15	Revisión con los mentores del evento, tecnológicos y representantes del CCAT	45
	15:15-15:30	Actualización del checklist	15
	15:30-20:30	Desarrollo del proyecto	300
	20:30-20:45	Actualización del checklist	15
	20:45-21:30	Revision del primer prototipo	45
D	9:00-11:00	Mejoras del prototipo	120
O	11:00-13:00	Pre-evaluación del facilitador y 1 jurado de la Hackathon 2019	120
M	13:00-13:15	Actualizacion del checklist	15
I	13:15-14:15	ALMUERZO	60
N	15:00-16:00	Preparacion de la presentacion de los equipos	60
G	16:00-19:00	Evlucion de los jurados	180
O	19:00-19:30	Deliberacion y preparacion de los premios	30
	19:30-20:00	Premiacion de los ganadores	30
	20:00-20:15	Palabras de cierre y foto final de la Hackathon	15

El Jurado calificador, seleccionado por el Congreso de Desarrollo Emprendedor, evaluará los prototipos presentados por los grupos participantes, a fin de dar a conocer al 1er, 2do puesto de la Hackathon UNI, siendo la fecha establecida para la premiación el domingo 29 de agosto entre las **19h30 y 20h00**, en la Facultad de Ingeniería Industrial y Sistemas de la UNI.

Los equipos deben presentar su propuesta al Jurado demostrando su funcionamiento y respondiendo las preguntas que se realicen al respecto.

Es importante mencionar que la solución planteada o propuesta no debe infringir el marco legal peruano, en especial, derechos de propiedad intelectual o industrial, haciéndose responsables de su actuar. Asimismo, el prototipo presentado no podrá contener software malicioso, virus, gusanos informáticos, spyware, entre otros.

Asimismo, las soluciones que presenten los equipos en competencia no deberán acceder a servicios no diseñados para su acceso (exploits), siendo considerados como intentos maliciosos de ataque a plataformas tecnológicas a cargo del Estado peruano, reservándose el CCAT el derecho para iniciar las denuncias penales correspondientes.

Los participantes deberán presentar prototipos originales, que no hayan sido premiadas anteriormente, ya sea en un concurso similar o cualquier otro concurso, a nivel nacional o internacional.

Criterios de evaluación a prototipos presentados:

1. **Mérito Innovador:** Medir cualitativamente el grado de innovación de la propuesta a nivel de modelo de negocio y de cómo altera o cambia la conducta de los actores del mercado de artesanías en el Perú.
2. **Relevancia de la Tecnología Utilizada:** Medir si la tecnología utilizada calza con los costos y las necesidades de accesibilidad para el mercado al cual está destinada, asimismo si el utilizar tecnología de alguna manera reduce el tiempo o dinero utilizado tradicionalmente para resolver este problema o necesidad.
3. **Pertinencia del Problema Resuelto:** Validar que el problema resuelto corresponda realmente a los desafíos planteados por la Hackathon y beneficie a la población objetivo.
4. **Claridad de la Exposición:** Medir toda la presentación, a nivel del material presentado, el prototipo físico o digital, el tiempo tomado, la facilidad para transmitir el problema y la solución.

Los prototipos en competencia serán expuestos por un representante de cada equipo al finalizar la Hackathon UNI. Cada prototipo debe tener una denominación. Se asignará un tiempo máximo de ocho (8) minutos por equipo, entre exposición y preguntas.

VII. JURADO CALIFICADOR

1. **Representante de Adathink Lab.**
2. **Representantes del Municipalidad del Rimac.**
3. **Representante del sector tecnológico**

En el caso de presentarse un empate técnico, el Jurado representante de la MUNICIPALIDAD DEL RIMAC, tendrá un voto dirimente frente a la elección de los equipos ganadores del hackathon.

VIII. PROPIEDAD INTELECTUAL

Los participantes asumen su responsabilidad por la autoría y originalidad del contenido de los prototipos que efectúen en el hackathon y, por tanto, garantizan que los mismos no vulneren derechos de propiedad intelectual de terceros, lo que comprende: aspectos sobre Derecho de Autor, Signos Distintivos, Invenciones y otros elementos de la Propiedad Industrial.

Los participantes se hacen responsables de la legalidad del Software utilizado, si fuera el caso, en la solución presentada. La solución tecnológica presentada debe estar basada bajo algunas de las licencias aprobadas en **<https://opensource.org/licenses>**.

La solución tecnológica deberá ser total o parcialmente desarrollada durante los días del evento. Solo podrán traer códigos preexistentes sin son de código abierto. Todo material o contenido multimedia debiera ser generado y entregado bajo la licencia: **<https://creativecommons.org/licenses>**.

IX. CONFIDENCIALIDAD

Los participantes se comprometen a utilizar únicamente para los fines de la hackathon, todos los recursos que sean entregados por el CCAT, sean propios o de terceros, tal como las bases de datos y/o fuentes de información sobre artesanía peruana y temas afines al que se refiere el acápite denominado "DESAFIOS" del presente documento, entre otros. En tal sentido, los participantes garantizan que brindarán a dicha información un tratamiento confidencial de forma indefinida y respetarán los derechos de propiedad intelectual sobre dichos recursos.



X. ASPECTOS GENERALES

Los participantes autorizan que la información obtenida (imágenes, fotos, videos u otros) a partir de su participación en la hackathon sea utilizada por todos los canales de difusión del CCAT.

Los participantes otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales obtenidos a partir de su participación en la Hackathon, de conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales.

Para el desarrollo de las soluciones podrán utilizar cualquier tecnología, lenguaje de programación, framework y otros, así como el formato de despliegue o demostración.

El CCAT no será responsable de los proyectos que no sean entregados o desarrollados adecuadamente, producto de problemas técnicos en los dispositivos de los participantes, fallas en la comunicación, pérdida o retraso generados por factores externos o internos.