



## 1° HACKATHON VIRTUAL 2020

### “Innovación para el Desarrollo Económico y Social”

#### I. PRESENTACIÓN

La Secretaría de Innovación y Desarrollo Económico, en colaboración con la Dirección de Turismo, Dirección de Comercio, Dirección de Economía Social de Gobierno del Estado de Chihuahua, la Cámara Nacional de la Industria de Transformación del Municipio de Chihuahua y el Centro de Liderazgo y Desarrollo Humano A.C a través del Instituto de Innovación y Competitividad del Gobierno del Estado de Chihuahua, con el patrocinio principal de Microsoft presentan el primer Hackathon Virtual denominado “Innovación para el Desarrollo Económico y Social”.

Este espacio promueve la participación de estudiantes, docentes, profesionales emprendedores, y expertos del área técnica e ingeniería, con la finalidad de construir propuestas tecnológicas que permitan solucionar las problemáticas planteadas en cada uno de los retos propuestos.

## II. RETOS

Para este evento tendremos disponibles cuatro retos que son: 1.-Comercio- 2-Turismo y 3.-Economía Social, donde cada equipo podrá seleccionar el reto a participar de su preferencia.

### ● A) RETO 1: COMERCIO



**Problema:** A pesar de que existen muchas herramientas para la promoción de negocios que proveen servicios y productos, tales como redes sociales, sitios web, etc. Estas requieren una alta inversión en pago de publicidad y conocimientos avanzados de gestión para lograr los objetivos propuestos.

Así mismo en el Estado de Chihuahua existen muy pocas estrategias conjuntas entre dueños de negocios para lograr aprovechar el alcance que pudiera dar a iniciativas en conjunto para su misma promoción para fomentar un consumo local y poder estar en la mente del consumidor (ya se empresa o persona) los cuales desconocen mucho la oferta local de productos y servicios ofertados.

Otra problemática es la velocidad de adopción de herramientas digitales para beneficio de las pequeñas empresas, no es la misma para todos ya para algunos es complejo utilizarlas.

**Objetivo del Reto:** Crear una solución que permita incentivar el consumo local de productos y servicios, buscando un modelo escalable, de bajo mantenimiento y fácil adopción. Que ayude al comercio local a promover sus productos y servicios, que generen incentivos por el uso de la herramienta y que permitan evaluar el desempeño de cada comercio.

La solución debe contener también la posibilidad de incluir tanto la certificación de Calidad de “Chihuahua Market”, así como la posibilidad de conocer los requerimientos, y solicitar el proceso para obtenerlo, los equipos tendrán a disponibilidad datos, información y soporte de la Dirección de Comercio de la Secretaría de Innovación y Desarrollo Económico del Gobierno del Estado de Chihuahua y de la Cámara Nacional de la Industria de Transformación del Municipio de Chihuahua .

También es posible usar fuentes externas, apis, redes sociales y cualquier dato libre que permita mejorar la plataforma para cumplir con el objetivo.

**Entregable:** Las soluciones tecnológicas esperadas en este evento deberán ser Productos Mínimos Viables (1) , los cuales serán desarrollados durante el evento;

1.- Producto Mínimo Viable: Un producto mínimo viable es aquel que, con la menor cantidad de funcionalidades posibles, permiten empezar a adquirir conocimiento por parte de los usuarios.

software que ofrezcan una funcionalidad mínima, funcionamiento básico, clara muestra de la interacción con el usuario y clara evidencia de cómo funcionan al estar completamente implementados.

Los productos podrán ser de alguno de los siguientes tipos:

- Aplicaciones para dispositivos móviles (IOS, Android, etc.).
- Aplicaciones para teléfonos celulares (SMS, otros).
- Contenidos web (páginas web, sitios, etc.).
- Servicios web que puedan ser invocados por múltiples clientes.

**Otros puntos a considerar:** Prototipo funcional con al menos la inclusión del listado de empresas incluyendo la certificación de “Chihuahua Market”.

## • B) RETO 2: TURISMO

**Problema:** La información estadística dentro del sector turismo es clave para la generación de estrategias de los diferentes actores del sector como lo son: Gobierno, instituciones educativas, hoteles, tour operadores, agencias de viajes, desarrolladores de proyectos turísticos, entre otros más. El contar con esta información de una manera simple, ordenada y digerida, permitirá generar tendencias, estimar demanda y oferta de servicios turísticos, generar proyectos e incluso fomentar la inversión en el sector turístico.

Hoy en día nos encontramos con que la disponibilidad y formato de los datos es compleja, generando a los involucrados mucho trabajo extra para la investigación y procesamiento de la información imposibilitando tomar decisiones ágiles y correctas.

**Objetivo del Reto:** Crear una plataforma de datos abiertos que permita la consulta, reporte y filtrado de la información turística del estado de Chihuahua, con la finalidad de otorgarle a los ciudadanos y actores antes mencionados del sector turístico la manera de conocer y utilizar la información dentro de cualquier estrategia en la industria.

Los equipos tendrán a disponibilidad datos, información y soporte de la Dirección de Turismo de la Secretaría de Innovación y Desarrollo Económico del Gobierno del Estado de Chihuahua, así como fuentes públicas abiertas, redes sociales, mapas, noticias, crowdsourcing entre otras fuentes que permita complementar la información oficial proporcionada por la Dirección de Turismo.

**Entregable:** Las soluciones tecnológicas esperadas en este evento deberán ser Productos Mínimos Viables (1), los cuales serán desarrollados durante el evento; software que ofrezcan una funcionalidad mínima, funcionamiento básico, clara muestra de la interacción con el usuario y clara evidencia de cómo funcionan al estar

completamente implementados.

Los productos podrán ser de alguno de los siguientes tipos:

- Aplicaciones para dispositivos móviles (IOS, Android, etc.).
- Aplicaciones para teléfonos celulares (SMS, otros).
- Contenidos web (páginas web, sitios, etc.).
- Servicios web que puedan ser invocados por múltiples clientes.

**Otros puntos a considerar:** Prototipo funcional con al menos el uso de datos proporcionados por la Dirección de Turismo.

### • C) RETO 3: ECONOMIA SOCIAL

**Problema:** Desafortunadamente la pandemia de la gripe china, conocida como Covid-19, trajo además de la tragedia de la pérdida de miles de vidas y secuelas físicas y psicológicas, una crisis económica y su consecuente afectación social. Estamos experimentando una crisis económica producto del freno a la economía, en México estamos obligados a unirnos más. Ya que nuestro país tiene millones de pobres que necesitan atención, pero existen también millones de personas que requieren seguir adelante en su camino a la prosperidad.

El movimiento cooperativo actualmente es una fuerza económica que extiende sus beneficios a la base de la pirámide económica, propiciando la inclusión financiera hacia los más necesitados, creando oportunidades de desarrollo social, económico y ambiental, pero también puede trascender hacia estratos sociales de nivel medio.

Aunque hoy en día existe la figura legal para constituir una cooperativa formalmente, existen pocos mecanismos para fomentar el cooperativismo entre las personas de manera más sencilla que esto.

**Objetivo del Reto:** Fortalecer la economía local por medio de la tecnología mediante la creación de un mecanismo que permita hacer compras colaborativas a personas que tengan compras en común.

Para lo anterior se busca desarrollar una plataforma digital que permita la interacción entre personas que buscan realizar compras de todo tipo de productos dentro del país con el fin de propiciar la vinculación entre ellas para obtener mejores resultados como:

- Compras a volumen para obtener mejores precios. ( Con economías de escala, es decir entre más volumen más bajo el costo).
- Conectar productores con compradores de forma directa con pocos intermediarios.
- Eficientar la cadena de suministro y logística de envíos.
- Fomentar la cooperación entre las personas. .

Los equipos tendrán a disponibilidad datos, información y soporte de la Dirección de Economía Social del Gobierno del Estado de Chihuahua, y del Centro de Liderazgo y Desarrollo Humano A.C que permita complementar la información sobre este reto.

**Entregable:** Las soluciones tecnológicas esperadas en este evento deberán ser Productos Mínimos Viables (1) , los cuales serán desarrollados durante el evento; software que ofrezcan una funcionalidad mínima, funcionamiento básico, clara muestra de la interacción con el usuario y clara evidencia de cómo funcionan al estar completamente implementados.

Los productos podrán ser de alguno de los siguientes tipos:

- Aplicaciones para dispositivos móviles (IOS, Android, etc.).
- Aplicaciones para teléfonos celulares (SMS, otros).
- Contenidos web (páginas web, sitios, etc.).
- Servicios web que puedan ser invocados por múltiples clientes.

### III. PARTICIPANTES

El Hackathon está dirigido a estudiantes, docentes, profesionales emprendedores, expertos o cualquier persona relacionada con el área técnica e ingeniería.

El equipo de trabajo participante estará conformado de la siguiente manera:

- Conformado mínimo 02 y máximo 05
- Al menos uno de los miembros del equipo debe de vivir en el Estado de Chihuahua.
- El Equipo organizador del Hackathon se pondrá en comunicación con aquellos integrantes que no pudieron completar el mínimo de participantes para ayudarlos a conformar el equipo con más miembros que estén registrados.
- Se sugiere que todos los participantes de los equipos tengan habilidades de desarrollo de software, mecatrónica, robótica, o cualquier área tecnológica.

1.- Producto Mínimo Viable: Un producto mínimo viable es aquel que, con la menor cantidad de funcionalidades posibles, permiten empezar a adquirir conocimiento por parte de los usuarios.

## IV. INSCRIPCIONES

La pre inscripciones de los equipos participantes se realiza a través liga: <http://bit.ly/hackathonChih> en esta liga dejara un correo al cual se les enviara las instrucciones para sus registros definitivos.

## V. PROCESO DE CLASIFICACIÓN DE EQUIPOS

El proceso de clasificación establecido para los equipos participantes es el siguiente:

### **Fase 1: Primera evaluación.**

Explicación de la idea-solución, justificada, se sube la información en forma de texto a la plataforma de evaluación del Hackathon.

### **Fase 2: Evaluación técnica**

Desarrollo del prototipo, entrega de las evidencias del prototipo en un alto porcentaje de avance.

### **Fase 3: Presentación Final**

Explicación-demo del prototipo y pruebas funcionales del proyecto ante el jurado.

## VI. ELEMENTOS A EVALUAR

Cada solución será evaluada tomando en consideración los siguientes criterios:

1. Capacidad tecnológica
2. Creatividad e Innovación
3. Viabilidad (La propuesta sea realizable)
4. Funcionalidad y Prototipo

Jurado Calificador: Los trabajos serán evaluados por un jurado designado por el comité organizador, el cual contará con autonomía para sus deliberaciones. El Jurado Calificador determinará 03 ganadores, es decir que será un ganador por cada uno de los tres retos.

## VII. DESARROLLO DEL HACKATHON

### **2020 Sede del evento:**

La 1era edición del ° HACKATHON VIRTUAL 2020 “Innovación para el Desarrollo Económico y Social” se llevará a cabo de manera virtual por la plataforma que el comité organizador les indique cercano al día del evento.

### **Equipamiento:**

Los equipos participantes deberán disponer de su propio software y hardware, como laptops, tabletas, hosting y otros elementos. Las herramientas tecnológicas frameworks, lenguajes de programación, y otros, así como los formatos de deployment o demostración serán elegidos por los equipos participantes.

### **Consultas:**

El Organizador del evento será el órgano facultado para responder dudas, aclaraciones e interpretaciones que los interesados formulen respecto a las presentes bases. Las consultas podrán dirigirlas a la coordinación del evento con atención a Luis Nevárez Trejo por correo electrónico a [luis@iweek.mx](mailto:luis@iweek.mx), o al [luis@bigboss-consulting.com](mailto:luis@bigboss-consulting.com)

### **Premiación:**

La ceremonia de premiación se realizará el día final del Hackathon. El premio se otorgará a los 03 equipos ganadores a razón de un ganador por cada uno de los tres retos.

El premio a otorgar consiste en una dotación o (o Kit) de artículos electrónicos para cada uno de los 03 equipos ganadores. Donde cada dotación tendrá un valor estimado de 30,000.00 mil pesos

## **VIII. ASPECTOS LEGALES A CONSIDERAR.**

- Los datos proporcionados por los participantes deben ser correctos, veraces y completos, asumiendo toda responsabilidad sobre la falta de veracidad o exactitud de los mismos.
- Los participantes autorizan que la información obtenida a partir de su participación en el hackathon se utilice en el material de difusión relacionado con el presente Concurso, incluido internet, sin recibir contraprestación alguna.
- Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan en sus soluciones son de su creación original y que no infringe derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, incluido sin límites, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero; o que viole cualquier ley o normativa vigente
- Los participantes aseguran no haber comercializado ni estar en proceso de comercialización con anterioridad a los días del evento la solución presentada.
- La propiedad de la idea pertenece a los desarrolladores, pero el ganador dará su consentimiento para que el desarrollo sea utilizado y publicado por las instancias que

propuso el reto.

- Las instancias que propuso el reto darán continuidad y seguimiento del proyecto con el equipo ganador o participantes posterior al cierre del mismo. En los casos que se considere pertinente se invitará a los desarrolladores para que expongan en reuniones con autoridades y empresas interesadas en la solución y en foros locales, nacionales e internacionales.
- La continuidad del proyecto depende exclusivamente de la disponibilidad del equipo ganador, así como de la instancia que propuso el reto.