



“IX Congreso Internacional de
Tecnologías de la Información y
Comunicación” - CITIC

BASES HACKATON 2021

- *Mg. Gilmer S. Matos Vila*
- *Mg. Ronny F. Lagos Povis*



Escuela Profesional
INGENIERÍA SISTEMAS
FACULTAD DE INGENIERÍA

2021

BASES Y CONDICIONES HACKATÓN DE INNOVACIÓN ABIERTA (TURISMO, SALUD, MEDIO AMBIENTE) - EPIS

La **ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS** de la UNH, en adelante el Organizador, realiza el **HACKATÓN DE INNOVACIÓN** de la UNH (en adelante la Hackatón), cuyas Bases y Condiciones son las siguientes:

ARTÍCULO 1. Concepto, Naturaleza y Objetivos. -

La Hackatón de Innovación UNH es un encuentro de estudiantes cuya experiencia colectiva persigue la meta común de desarrollar ideas o proyectos de forma colaborativa en un lapso corto. La Hackatón se organiza como un instrumento para el desarrollo de proyectos y la participación de actores diversos para alcanzar los siguientes objetivos:

1. Articular y potenciar un ecosistema de innovación en la región.
2. Identificar y visibilizar desafíos y oportunidades de innovación.
3. Apoyar la innovación y el espíritu emprendedor a través de un espacio para talentos locales e interesados en el desarrollo tecnológico, con el fin de potenciar las actividades económicas y sociales de la región. Este año el turismo, salud y medio ambiente son las actividades elegidas.
4. Promover el desarrollo de soluciones innovadoras a los desafíos planteados, y resolver problemas y necesidades de manera creativa.

Durante la jornada, se destinará un tiempo para que los participantes puedan desarrollar y trabajar sobre una idea o proyecto, previamente inscrita, con el fin de transformarla en una realidad que a futuro termine gestándose como una solución innovadora.

ARTÍCULO 2: Disposiciones Generales. -

Las presentes bases y condiciones contienen las disposiciones que regularán las líneas de participación, participantes, comisión evaluadora, jurado, estructura, criterios de selección, premios, formalidades del proceso,

calendarización y todos los demás aspectos que implica su estructura, siendo su inscripción gratuita.

Los participantes se inscribirán a través de la video conferencia y/o formulario de inscripción que les será proporcionado al inicio del congreso. Si circunstancias imprevistas o de fuerza mayor lo justificaren el Organizador podrá modificar, suspender o dar por finalizada la Hackatón de manera total o parcial, **no teniendo el participante derecho a reclamo alguno**. Los usuarios se comprometen a utilizar la plataforma de forma adecuada y para los fines que ésta fue diseñada. Por consiguiente, deberán utilizar un lenguaje respetuoso, no promover ningún tipo de actividad que contravenga las leyes nacionales o locales que promueva la discriminación como tampoco que atente contra el orden público, la moral y/o las buenas costumbres.

ARTÍCULO 3: Inscripción y participación. -

La inscripción a la Hackatón se realizará mediante la video conferencia y/o formulario de inscripción conforme a lo dispuesto en el artículo 2º, de las presentes Bases.

No se aceptarán trabajos que no cumplan con todos los requisitos especificados en las presentes Bases y Condiciones.

La inscripción de los participantes para la Hackatón se iniciará conforme a lo siguiente:

- Fecha de apertura de la inscripción: 14 de noviembre de 2021 desde las 03:00 p.m.
- Fecha de cierre de la inscripción: Se recibirán confirmaciones de inscripción al evento (indicaciones) hasta las 06:00 p.m. del día 15 de noviembre de 2021.
- Los participantes pueden presentar en el sitio nuevos proyectos e ideas durante la jornada de la Hackatón hasta las 06:00 p.m. del día 15 de noviembre de 2021.

Las instancias de inscripción al evento y postulación de ideas o proyectos implican estrictamente el registro e identificación de los participantes y los trabajos postulados. La instancia de desarrollo de las ideas o proyectos se

encuentra conforme a lo dispuesto en el artículo 1º, de las presentes Bases. El evento se llevará a cabo el día 15 de noviembre de 2021.

ARTÍCULO 4: Ideas – Proyectos. -

Los participantes podrán proponer ideas o proyectos a través de la video conferencia. Las ideas o proyectos que se presenten deberán enmarcarse en los desafíos definidos por los Organizadores para la Hackatón y que se enumeran en la Cláusula siguiente.

ARTÍCULO 5: Desafíos. -

El eje central del proceso es la INNOVACIÓN con foco en el desarrollo del Turismo regional, salud o cuidado del medio ambiente. En el marco de innovación financiera se buscan plantear proyectos e ideas innovadoras para los siguientes desafíos:

Desafío #1: Plataformas de comunicación de la oferta de servicios turísticos regionales, salud y cuidado de medio ambiente.

El Desafío #1 propone resolver el problema. Es decir, trabajar el desarrollo de plataformas que comuniquen la oferta turística local, salud o cuidado del medio ambiente. De esta manera, se abre un gran número de oportunidades para presentar soluciones creativas y desafiantes que permitan comunicar de manera homogénea la oferta turística regional.

Líneas de trabajo:

- ¿Cómo centralizar la oferta de todos los actores turísticos locales, salud o el cuidado del medio ambiente?
- ¿Cómo lograr integraciones con sistemas de beneficios, fidelización y ofertas?
- ¿Cómo vincularse con herramientas y actores (sitios, asociaciones, etc) para direccionar su demanda?

Desafío #2: Renovación de la oferta

La demanda turística de nuestra región se concentra en verano, invierno y fechas especiales. El Desafío #2 busca desarrollar una oferta atractiva que pueda expandir el modelo de negocio estacional.

Líneas de trabajo:

- ¿Cómo crear acciones no estacionales que incentiven el consumo de la oferta?

En los últimos tiempos el tema de la salud ha tomado mucha importancia y más aún debido a la COVID-19, motivo por el cual dentro del desafío #2 se busca desarrollar soluciones tecnológicas que permite mejorar el proceso de atención y/o diagnóstico de enfermedades en los pacientes.

Líneas de trabajo:

- ¿Cómo crear acciones que permite agilizar la atención y/o diagnóstico de enfermedades en los pacientes?

Vivimos una severa crisis ambiental causada por las acciones del ser humano y teniendo como una de las prioridades el cuidado y la conservación del medio ambiente, dentro del desafío #2 se busca desarrollar soluciones concretas referentes a la lucha contra la contaminación ambiental.

- ¿Cómo crear alguna solución donde permita cuidar el medio ambiente?

ARTÍCULO 6: Plazos. -

Todos los plazos de la presente Hackatón serán perentorios, es decir, el incumplimiento de dichos plazos por parte de algún participante implicará su exclusión del proceso a partir de esa fecha.

ARTÍCULO 7: Participantes – Equipos. -

Podrán participar en el concurso todos los estudiantes asistentes al congreso, pudiendo el Organizador, a su criterio, solicitarle la documentación que acredite su identidad, edad y domicilio.

Durante la Hackatón, los participantes podrán hacerlo formando un equipo con un mínimo de tres (3) personas y un máximo de cinco (5) personas, los cuales deberán quedar registrados formalmente por escrito el primer día de la Hackatón, conforme sea determinado por el Organizador.

Cada equipo deberá definir un representante que sirva como referente ante los Organizadores y realice la presentación final del proyecto o por un miembro del equipo que éste expresamente designe al efecto.

ARTÍCULO 8: Jurado. -

La selección final de ganadores estará a cargo de un Jurado experto en el área y la temática, de la EPIS.

ARTÍCULO 9: Proceso de evaluación.

El proceso de evaluación será de acuerdo a criterios establecidos por los organizadores y será proporcionado a los jurados para su aplicación.

Las decisiones del Jurado serán inapelables, comprometiéndose sus respectivos miembros a guardar la reserva pertinente

ARTÍCULO 10: Premio. -

Los premios serán entregados por los organizadores los mismos que constan de certificados y resoluciones.

ARTÍCULO 11: Aceptación de las Bases. -

La sola participación en la Hackatón implicará la aceptación tácita de las presentes Bases y Condiciones.

Pampas 01 de noviembre de 2021