

BPM HACKATHON

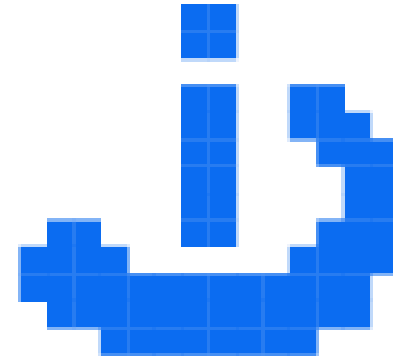
Programación y manual de
participación

Bienvenido!

Gracias por aceptar el desafío y hacer parte de la **BPM Hackathon**, la primera Hackathon de Transformación Digital & BPM en América Latina.

En este manual encontraras todos los botones, controles y lineamientos para que aproveches al máximo el evento.

Garantiza tu conexión a internet, una pizza y que comiencen los juegos!





PROGRAMACIÓN

Sábado, 14 de mayo

Capsulas, 15 minutos cada una



START

8h15

9h15

12h00

14h00

16h00

18h00

.....

BPM para la
Transformación
Digital – Pedro
Robledo

EFQM y
Procesos: Ejes
para la
Transformación
– Gabriel Rovayo



Procesos
como ciencia,
procesos
como arte

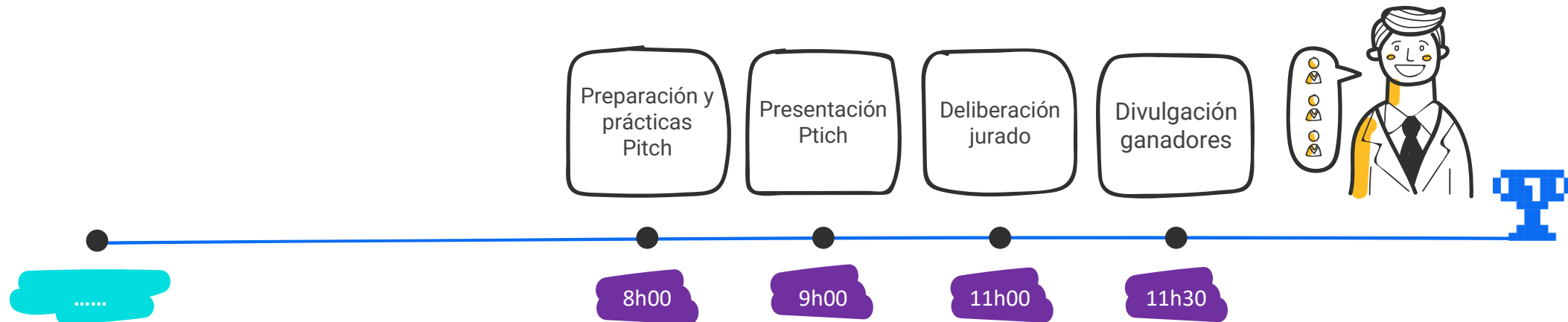
Automatizac
ión,
automación,
robotización

Process
Canvas

Elevator
Pitch

Conferencias - 60 minutos cada una

Domingo, 15 de mayo



Sábado 14 de mayo

8:00 horas - 20:00 horas

(horario de Perú/Ecuador/Colombia)

8:00 horas - Apertura y contextualización casos – Fernando Estrada

8:15 horas – (Conferencia) BPM para la Transformación Digital – Pedro Robledo

9:15 horas – (Conferencia) EFQM y Procesos: Ejes para la Transformación – Gabriel Rovayo

10:15 horas – Explicación Hackathon y presentación casos – Iván Lasso

10:45 horas – Formación de equipos y manos a la obra.

12:00 horas – (Capsula) Procesos como ciencia, procesos como arte – Fernando Estrada

14:00 horas – (Capsula) Automatización, automación, robotización – Iván Lasso

16:00 horas – (Capsula) Process Canvas – Iván Lasso

18:00 horas – (Capsula) Qué es, para qué sirve y cómo construir un Elevator Pitch – Fernando Estrada

Domingo 15 de mayo

8:00 horas – 12:00 horas

(horario de Perú/Ecuador/Colombia)

8:00 horas – Preparación y práctica Pitch – Equipos

9:00 horas – Presentación Pitch – Equipos

11:00 horas – Deliberación jurado

11:30 horas – Divulgación ganadores



BPM HACKATHON



Eres un jugador

Participarás de 36 horas de inmersión en la BPM Hackathon. Un jugador puede:

- Acceder a las conferencias y capsulas (presentaciones cortas);
- **Hacer parte de un equipo** y participar de un *case* a resolver;
- Acceder a la Suite SA (<https://bpmhk.interact.com.br/sa>);
- Acceder a la Plataforma CTF de desafíos, material y scoreboarding (<https://ctf.interact.com.br>)
- Participar de las presentaciones finales (Pitch);
- Recibir premiación en caso de salir vencedor con el equipo participante.

Metodología de la Hackathon

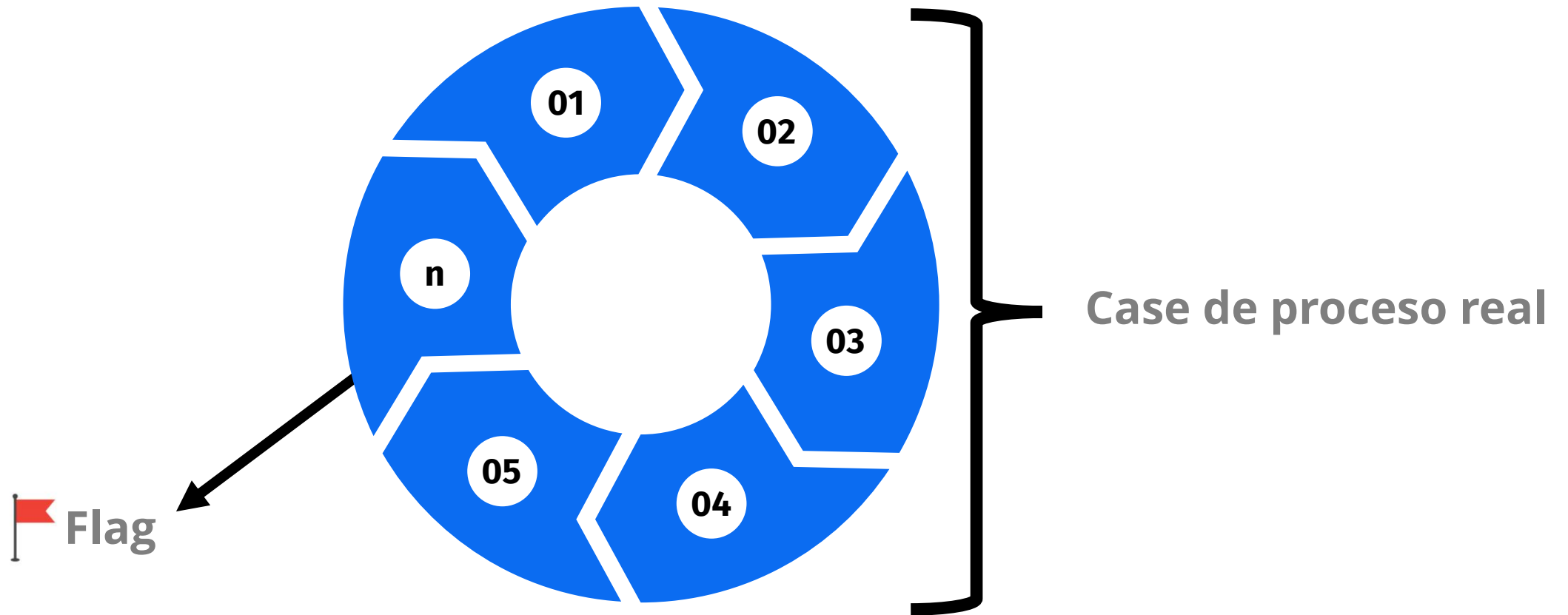
Al inicio de la Hackathon, serán conformados equipos, debes hacer parte de uno. Cada equipo tendrá asignado un **case de proceso real** de una empresa en América Latina.

- Cada case, está formado por pequeños desafíos a ser resueltos/alcanzados;
- Al resolver un desafío conquistas una **Flag**, sumas puntos al equipo y liberas el próximo desafío;
- Las Flags, son otorgadas mayoritariamente por los mentores. Otras serán concedidas por tutores en algunos **desafíos sorpresas**. Flags podrán ser liberadas en redes sociales durante el evento xD.
- En el Scoreboarding de la Plataforma CTF, podrás ver en tiempo real, como se encuentra la puntuación de tu equipo y los otros equipos participantes.

Metodología de la Hackathon

- Paralelo a la actividades de los equipos, habrán algunas presentaciones cortas (capsulas) que te ayudarán a generar algunas ideas.
- Soluciones creativas y con amplio potencial de implementación en las empresas, además de otorgarte más Flags, son criterios de decisión que evaluará el jurado.

UP Metodología de la Hackathon



UP Roles

Jugadores:

Tu eres un jugador;

Mentores(as)

Representantes de empresas que han facilitado sus cases para la BPM Hackathon. Te ayudarán a aclarar dudas o a mezclar aún más tus ideas xD xD xD;

Tutores:

Facilitadores que apoyarán a los equipo con dudas funcionales de plataformas, métodos, algunas herramientas. Ayudarán cuando les indiques que herramienta o método usar, no antes :P

Jurados:

Estarán el 15 de mayo escuchando los Pitch de elevator, evaluando la viabilidad de implementación de las propuestas y deliberando para divulgar los ganadores.



Puntuación y evaluación

Cada equipo podrá obtener una puntuación máxima de **500 puntos** durante la BPM Hackathon:

- 350 por Flags de mentores(as);
- 150 por Flags de tutores;
- 100 por Flags sorpresa

Tu equipo debe obtener por lo menos **400 puntos** para estar facultado a presentar el Pitch de elevador al jurado.

Sabemos sumar, no es un error que la puntuación sume 600 y no 500. Tu equipo no necesariamente va a ganar todos las Flags o la mayor puntuación en cada una.



Puntuación y evaluación

En última instancia será el **jurado quien decide los equipos ganadores** de la BPM Hackathon, considerando:

- Entendimiento de la necesidad del case de processo real;
- Conquista de todas las Flags;
- Generación de nuevo conocimiento en el equipo al abordar la resolución del case;
- Propuesta de soluciones innovadoras y viables de implementar en la realidad del case y la empresa;
- Claridad en el Pitch de elevador.



RECURSOS



Recursos

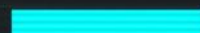
- Interact Flow [clíc aqui](#)
- Guia práctica Suite SA y Plataforma CTF [clíc aquí](#)
- Insumos [clíc aquí](#)
- Whatsapp Interact: +55 51 9 9441-9126



 Interact



XP



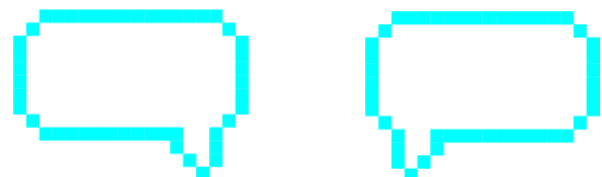
BPM HACKATHON

PLAY AGAIN?



\$

UP

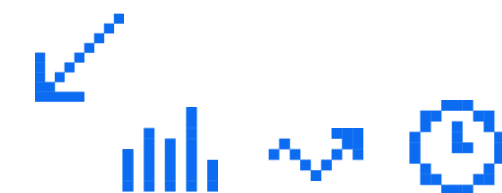


START

NEXT LEVEL



START



NEXT LEVEL

