

BASES DEL CONCURSO NACIONAL

HACKATHON EN CASA

Hackea a la adversidad con los expertos en tecnología

#yomequedoencasa

CONTENIDO

I.	DESCRIPCIÓN DEL CONCURSO	2
II.	OBJETIVOS.....	2
III.	ETAPAS Y FECHAS DEL CONCURSO	2
IV.	DESAFÍO A SER ATENDIDO	2
V.	LAS SOLUCIONES ESPERADAS DEBERÁN SER PRODUCTOS MÍNIMOS VIABLES (PMV)	3
VI.	PÚBLICO DIRIGIDO	3
VII.	RESUMEN DE PREMIOS	3
VIII.	DOCUMENTOS DE POSTULACIÓN	4
IX.	PROCESO DE CLASIFICACIÓN DE EQUIPOS	4
X.	CALENDARIO DE ACTIVIDADES.....	4
XI.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	5
XII.	JURADO DEL CONCURSO	5
XIII.	PROPIEDAD INTELECTUAL	6
XIV.	COMPROMISOS DEL PARTICIPANTE.....	6
XV.	COMPROMISOS DE SENATI.....	6
XVI.	PRECISIONES IMPORTANTES	7
XVII.	ATENCIÓN DE CONSULTAS REFERENTES AL CONCURSO	7
XVIII.	ANEXOS:.....	7

I. DESCRIPCIÓN DEL CONCURSO

Este concurso tecnológico organizado por la Escuela en Tecnologías de la Información (ETI) de la Dirección Zonal Lima Callao de SENATI, es de alcance nacional y tiene como finalidad buscar que los equipos participantes, aplicando sus capacidades, experiencias, habilidades individuales y colectivas, propongan soluciones creativas para aprovechar el aislamiento social producto de el Coronavirus (COVID-19), en una oportunidad de interacción y aprendizaje tanto en familia como en sociedad.

II. OBJETIVOS

a. OBJETIVO GENERAL

Generar soluciones innovadoras para aprovechar el aislamiento social a través del desarrollo de apps u otros medios tecnológicos, con la finalidad de aprovechar el compartir conocimiento, desarrollo de actividades lúdicas, teletrabajo u otros.

b. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover la investigación y la creación en la comunidad.
- Fomentar la interacción entre padres, hijos, demás familiares y la sociedad en aislamiento social.
- Fomentar buenas prácticas que ayuden a combatir el Coronavirus (COVID-19).

III. ETAPAS Y FECHAS DEL CONCURSO

ETAPA	INICIO	TERMINO	RESPONSABLES	OBSERVACIONES
LANZAMIENTO		01/04/20	DZLC	Marketing
DIFUSION	01/04/20	06/04/20	MARKETING	EQUIPO ESPECIALIZADO
FORMACION EQUIPOS	01/03/20	06/04/20	EQUIPO DZ	EQUIPO ESPECIALIZADO
INSCRIPCIONES	07/04/20	12/04/20	ETI	REPOSITORIO DE PROYECTOS
DUDAS Y ACLARACIONES		10/04/20	ETI	COMITE
PRE SELECCION		13/04/20	JURADO EVALUADOR	4 MIEMBROS
DESARROLLO	14/04/20 al 19/04/20		EQUIPOS SELECCIONADOS	2 A 6 PARTICIPANTES POR EQUIPO
EVALUACION FINAL		20/04/20	JURADO EVALUADOR	4 MIEMBROS

La entrega de los premios se efectuará posterior al levantamiento del Estado de Emergencia lo cual será comunicado oportunamente.

IV. DESAFÍO A SER ATENDIDO

El desarrollo de las propuestas debe plantear soluciones tecnológicas en el principal desafío:

“Transformar el aislamiento social en una oportunidad de aprendizaje e interacción saludable entre padres, hijos, familia y sociedad”

V. LAS SOLUCIONES ESPERADAS DEBERÁN SER PRODUCTOS MÍNIMOS VIABLES (PMV)

Las soluciones esperadas deberán ser un Producto Mínimo Viable (PMV), una solución tecnológica funcional que permite al equipo aportar ideas y prácticas innovadoras que ayude a la sociedad a enfrentar con éxito a la amenaza del Coronavirus (COVID-19).

Los PMV podrán estar relacionadas a:

1. Uso eficiente de los recursos.
2. Reglas de convivencia.
3. Juegos en familia.
4. Juegos en red.
5. Aplicaciones para incentivar la lecturas, dibujo, pintura, creación de cuentos.
6. Atención de mascotas.
7. Aplicaciones para editar fotografías.
8. Aplicaciones para crear crucigramas, caricaturas y collage.
9. Aplicaciones que provean información científica del virus, consejos para prevenir el contagio del COVID-19
10. Aplicaciones para realizar ejercicios físicos y evitar stress.
11. Aplicaciones que ayuden al control y abastecimiento de productos.

VI. PÚBLICO DIRIGIDO

El concurso está dirigido a todos los alumnos mayores de edad, Instructores y personal administrativo de SENAFI quienes deberán conformar equipos con un mínimo de dos (02) y máximo seis (06) participantes.

Los participantes pueden conformar equipos multidisciplinarios, (pueden ser diferentes carreras, incluso el equipo puede estar conformado por alumnos, Instructores y personal administrativo).

El equipo participante nombrará entre sus miembros a un líder que los represente.

VII. RESUMEN DE PREMIOS

PREMIOS	
1er. Puesto	Especialización CCNA de CISCO +Tablets Tablet LENOVO TB-8304F1 + audífonos Motorola Audífonos Motorola Verve Loop (Para cada uno de los participantes, puede ser transferible)
2do.Puesto	Especialización en Marketing Digital +parlante Bluetooth Motorola Sonic Play SP007 (Para cada uno de los participantes, puede ser transferible)
3er. Puesto	Curso IT Essentials de CISCO+ kit Arduino (para armar robot) + Power Bank Energizer 8000 mHa (Para cada uno de los participantes, puede ser transferible)

- Los ganadores pueden trasferir sus premios presentando una solicitud simple, consignando los datos y copias de DNI (del ganador y del beneficiario).

VIII. DOCUMENTOS DE POSTULACIÓN

El participante al momento de registrar su participación reconoce el contenido y aceptación de todas las condiciones establecidas en las presentes Bases.

Los equipos concursantes deberán registrarse con un seudónimo en: <https://www.hakathonencasa.com> y completar el formulario de inscripción.

Cada equipo enviará al correo hackathonencasa@senati.edu.pe un resumen de su proyecto con los siguientes elementos:

- Descripción de la problemática,
- Propuesta de la solución,
- Impacto que desea generar,
- Enlace de un video de no más de 3 minutos colgado en la plataforma de YouTube donde se expliquen los alcances de este.

La fecha límite de inscripción es hasta el domingo 12 de abril 2020 a las 23:59 horas.

IX. PROCESO DE CLASIFICACIÓN DE EQUIPOS

Los proyectos presentados por cada equipo serán evaluados por el jurado calificador, quienes determinarán los equipos que clasificarán para participar en la etapa desarrollo de la Hackathon, de acuerdo con:

- **Primera Parte: PRESELECCIÓN**

- Presentación del proyecto que detalle su propuesta acorde con las áreas temáticas definidas.
- Presentación de un video de no más de 3 minutos donde se expliquen los alcances de la solución tecnológica desarrollada.

- **Segunda Parte: EVALUACIÓN FINAL**

- El 20 de abril por videoconferencia se realizará la presentación final de los proyectos seleccionados.

X. CALENDARIO DE ACTIVIDADES

El calendario de actividades es el que se describe a continuación:



XI. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El puntaje final de la evaluación se calculará como el promedio de calificaciones del jurado (escala de 1 al 10, donde 10 es el valor más alto).

Cada propuesta será evaluada tomando en consideración los siguientes criterios:

- Originalidad e innovación de la solución.
Profundidad y coherencia temática (relevancia y aplicación de la solución al desafío planteado).
- Impacto social y escalabilidad.
- Nivel de complejidad en el desarrollo técnico.
- Diseño y funcionamiento.
- Usabilidad, sostenibilidad y experiencia de usuario.
- Presentación.

XII. JURADO DEL CONCURSO

El jurado calificador será designado por el Comité Organizador del evento y estará conformado por expertos en la materia. La relación de miembros del jurado será publicada oportunamente en la web del evento.

Los miembros del jurado no podrán tener ningún conflicto de interés con los participantes, caso contrario deberán abstenerse de participar como jurados.

Los equipos participantes presentarán su desarrollo ante el jurado calificador en las fechas indicadas en el cronograma.

Para la evaluación de las soluciones a cargo del jurado calificador tendrá en cuenta los criterios de evaluación planteados en las presentes bases del concurso.

La presentación de los resultados, junto con las evaluaciones parciales permitirán al jurado realizar una evaluación final y seleccionar a los equipos ganadores. La decisión del jurado será inapelable.

Los entregables finales son el PMV y una presentación, simple y breve, acerca de lo que consiste el PMV.

El tiempo máximo de sustentación del PMV será de 15 minutos vía video conferencia.

La conformación del jurado calificador será la siguiente:

- Un (01) Jefe de Escuela – Sr. Oscar Vásquez Vega.
- Un (01) Jefe Académico DZLC – Sr. Túlio Florián.
- Un (01) representante de la Gerencia Académica.
- Un (01) representante de la Gerencia de Desarrollo.
- Un (01) representante externo del Gobierno - Ing. Manuel Humberto Valdera García - Especialista en Tecnologías Emergentes - Secretaría de Gobierno Digital - Presidencia del Consejo de Ministros.

XIII. PROPIEDAD INTELECTUAL

Los participantes asumen su responsabilidad por la autoría y originalidad del contenido de los prototipos (PMV) y garantizan que los mismos no vulneren derechos de propiedad intelectual de terceros, lo que comprende: aspectos sobre derechos de autor, signos distintivos, invenciones y otros elementos de propiedad industrial.

Los ganadores serán invitados, en caso de requerirse, a asistir a las reuniones o citas que se hagan para promover el desarrollo de la solución y realizar difusión en medios o charlas en donde sean invitados.

Cada participante autoriza a SENATI, a utilizar su imagen en todo material publicitario relacionado con la Hackathon, ya sea impreso, videografiado, en redes sociales o cualquier otro medio, sin recibir contraprestación alguna.

En caso de utilizar contenidos o recursos (imágenes, sonidos, música, guiones, software, etc.) no creados por los participantes, éstos deberán tener la autorización para el uso de dichos contenidos o recursos.

XIV. COMPROMISOS DEL PARTICIPANTE

Participar en las fechas y horas programadas de todos los eventos correspondientes en la **HACKATON EN CASA**.

No se admite la incorporación de otro (s) participante (s) fuera del horario establecido para la conformación de los equipos.

Cada participante usará sus propias herramientas de trabajo para desarrollar sus soluciones (computadora, dispositivos móviles, Tablets, etc.).

Los participantes se comprometen a dar un buen uso a las instalaciones donde se desarrollarán las distintas sesiones de la **HACKATON EN CASA**. Sólo podrán emplear los espacios virtuales que los organizadores les indicarán al inicio del evento.

Aceptar los términos y condiciones establecidos en las Bases de la Convocatoria **HACKATON EN CASA**, así como la sumisión de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe el Comité Organizador.

El incumplimiento de los considerandos de las bases, así como de los respectivos reglamentos internos del SENATI, será sancionado con el retiro del participante y/o el equipo de la **HACKATON EN CASA**.

XV. COMPROMISOS DE SENATI

Brindar los ambientes en la nube para el desarrollo de las soluciones tecnológicas.

SENATI se reserva el derecho de suspender temporalmente o de manera indefinida y de forma inmediata, la actividad objeto de estos términos y condiciones establecidos en las Bases de la Convocatoria **HACKATON EN CASA**, en caso de detectar o de conocer irregularidades, fraudes o faltas a la ética y la moral en el desarrollo de la misma, o en caso de presentarse algún

acontecimiento de fuerza mayor o caso fortuito que afecte en forma grave su ejecución.

XVI. PRECISIONES IMPORTANTES

Todos los casos no resueltos por la Convocatoria **HACKATON EN CASA**, lo hará el Comité Organizador.

Los participantes garantizarán que los Proyectos y su información son aportados voluntariamente y no infringen derechos de terceros.

Toda la información que se proporciona no da derecho o licencia al receptor sobre las marcas, derechos de autor o patentes que pertenezcan a quien la proporciona.

Toda la información generada en el desarrollo de la **HACKATON EN CASA** tendrá carácter de confidencial y no podrá ser divulgada o publicada sin previa autorización del organizador.

Los participantes serán responsables por las infracciones que pudieran causarse a los derechos de terceros, a título enunciativo y no limitativo de propiedad intelectual y/o industrial, asumiendo íntegramente las responsabilidades pecuniarias que pudiesen derivarse.

XVII. ATENCIÓN DE CONSULTAS REFERENTES AL CONCURSO

El Comité Organizador del evento responderá sus dudas, aclaraciones e interpretaciones que los interesados formulen respecto a las presentes Bases hasta el día 10 de abril de 2020.

Las consultas podrán dirigirlas a la Coordinación del Comité Organizador al correo electrónico coord-hackathon@senati.edu.pe.

Organizador: Jefatura de la Escuela de Tecnologías de la Información – Dirección Zonal Lima Callao

De igual forma las personas de contacto del evento

- Walter García De La Cruz :egarcia@senati.edu.pe
- Cecilia Vilcamango Cadena :cvilcamango@senati.edu.pe

XVIII. ANEXOS:

- Anexo N° 01: “Autorización de Imagen y Voz”.

ANEXO N° 1

AUTORIZACIÓN DEL USO DE IMAGEN Y VOZ

Por el presente documento yo _____, identificado con documento nacional de identidad N° _____, con domicilio real en _____, en mi calidad de participante, autorizo expresamente a SENATI, identificado con RUC N° 20131376503, a utilizar todas mis imágenes de la **HACKATON EN CASA**, los cuales se registraron en las fotos y/o videos efectuados, testimonios entre otros recabados en virtud a la filmación de dicho concurso, conforme a lo señalado en el artículo 15° de Código Civil peruano.

Por lo tanto, autorizo su utilización y aprovechamiento para fines publicitarios, didácticos, académicos, institucionales y, en general, para su difusión en actividades, intereses o funciones de SENATI, en todo medio, sin limitaciones en el número de su uso.

La presente declaración jurada se realiza manifestando que la información es verdadera. En caso de falsedad me someto a las responsabilidades civiles y penales que pudieran corresponder conforme a ley.

_____, de _____ del _____.

Nombre(s) y apellidos del participante:

Firma:

Documento de identidad: