



*Sé parte de las soluciones para nuestra ciudad universitaria, ayúdanos a diseñar soluciones tecnológicas en 24 horas para la Universidad Nacional Mayor de San Marcos y que luego puedan replicarse en el mundo.*

*Desafiamos a la comunidad universitaria.*

## **BASES DEL CONCURSO HACKATHON 3S**

### **PRESENTACIÓN**

La 1551 Incubadora de Empresas Innovadoras de la Dirección General de Unidades Desconcentradas del Vicerrectorado de Investigación y Posgrado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos organiza la HACKATHON 3S como parte de la INNOVA FEST 1551, un evento de 24 horas de ideas, diseño, codificación, prototipos. Este evento está orientado a estudiantes y público en general apasionados por la tecnología y la innovación, quienes serán bienvenidos a participar en esta competencia donde primará el entorno colaborativo de aprendizaje y el compromiso con la comunidad.

En esta oportunidad se premiarán las mejores soluciones que respondan a la siguiente interrogante:

- ¿Cómo podemos transformar a San Marcos en una **ciudad universitaria saludable, seguro y smart?**

Además se tendría la posibilidad de implementar las soluciones más viables con el acompañamiento de funcionarios de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos y ejecutivos de 1551 Incubadora de Empresas Innovadoras.

### **OBJETIVOS**

Fomentar la innovación y el espíritu emprendedor entre los participantes, mediante el trabajo y aprendizaje colaborativo para el desarrollo de soluciones innovadoras y tecnológicas que sean de utilidad para la ciudad universitaria.

### **¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?**

La convocatoria es abierta para el público en general, sin embargo, se deberán agrupar en equipos de 2 a 5 personas, donde debe haber un estudiante de la UNMSM como mínimo.

Si te registras en equipo de 4 o 5, te recomendamos contar con perfiles variados como programadores, diseñadores y emprendedores, ya sea con nuevas ideas o proyectos en marcha.



Recomendamos tener en cuenta los siguientes perfiles:

- *Emprendedores e Innovadores* - *Programadores back-end / front-end* - *Diseñador gráficos* - *Negocios/Innovación/Social* - *Técnicos: Desarrollo de aplicaciones, Tecnologías Cloud, Especialistas en algún lenguaje de programación.* - *Expertos en temas (Big Data, IoT, otros).* - *Funcionarios públicos* - *Especialistas en administración, negocios y afines* - *Especialistas en Ciencias Humanas: historiadores, psicólogos.* - *Especialistas en Ciencias Sociales: Antropólogo, sociólogos, politólogos.*

## DESAFÍO

El desafío del HACKATHON 3S, está vinculado al desarrollo de soluciones tecnológicas que sean de utilidad para la Ciudad Universitaria de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, y que estén orientadas a la solución de un problema o generación de una oportunidad de mejora en:

- Ciudad Universitaria Saludable
- Ciudad Universitaria Segura
- Ciudad Universitaria Smart

## SOLUCIONES ESPERADAS

Las soluciones tecnológicas esperadas en este evento deberán ser Productos Mínimos Viables, es decir productos que con la menor cantidad de funcionalidades posibles, permiten empezar a adquirir conocimiento por parte de los usuarios, los cuales serán desarrollados durante el evento y podrán ser artefactos de hardware, software o una combinación de estos, que ofrecen una funcionalidad mínima, funcionamiento básico, clara muestra de la interacción con el usuario y clara evidencia de como funcionarían 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, sites, etc.).
- Servicios web que puedan ser invocados por múltiples clientes.
- Dispositivos físicos, mecánicos o electrónicos.
- Dispositivos mecatrónicos, autómatas y otros.

## PASOS A SEGUIR

Los interesados en participar deberán:

1. Agruparse en equipos de 2 a 5 personas, donde debe haber un estudiante de la UNMSM como mínimo.
2. Registrar el equipo en <https://goo.gl/forms/i4VyJj8xcajFfSG3>
3. Asistir al Taller de formación y conformación de equipos para la Hackathon 3S, a realizarse el sábado 2 de diciembre, a las 2 p.m., en la sede de 1551, Facultad de Ingeniería Industrial (OPCIONAL)
4. Presentarse en equipo (completo) para la entrega de materiales, el martes 5 de diciembre, a las 9 a.m., en Sala de Exposiciones de la Biblioteca Central (1° piso)
5. El evento comenzará el martes 5 de diciembre, a las 11:00 a.m., y concluirá el miércoles 6 de diciembre, a las 11:00 a.m.
6. Las propuestas serán evaluadas el 6 de diciembre, de 12:00 m. a 4:00 p.m., por el Jurado Calificador.



7. Los ganadores serán premiados en la ceremonia de clausura, a las 6:00 pm.

### **EL REGISTRO**

El registro oficial será vía el siguiente enlace:

<https://goo.gl/forms/i4Vyltj8xcajFfSG3>

La participación es gratuita y la inscripción estará abierta hasta el viernes 01 de diciembre (vacantes limitadas).

### **LOS PREMIOS**

Se premiará a los tres equipos que presenten las mejores soluciones con lo siguiente:

1º LUGAR: S/ 3000 (monto en efectivo)

2º LUGAR: S/ 1500 (monto en efectivo)

3º LUGAR: S/ 750 (monto en efectivo)

### **JURADO CALIFICADOR**

Los trabajos serán evaluados por un jurado independiente designado por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, el cual contará con autonomía para sus deliberaciones. El Jurado Calificador determinará 03 ganadores. Invitamos a profesionales internacional para calificación (experto en códigos, experto en diseño, experto en salud, experto en seguridad, representante de las autoridades de 1551 o UNMSM)

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Cada solución será evaluada tomando en consideración los siguientes criterios:

- Originalidad e innovación de la solución
- Impacto y escalabilidad
- Viabilidad de implementación
- Nivel de complejidad en el desarrollo técnico
- Mejor diseño
- Experiencia de usuario

### **LUGAR DEL EVENTO**

Biblioteca Central (1er. Piso), Ciudad Universitaria de San Marcos.  
Calle Germán Amezaga 375, Cercado de Lima.

### **SOBRE EL EVENTO**

Se otorgará CONSTANCIA DE PARTICIPACIÓN, ALIMENTACIÓN COMPLETA Y CONECTIVIDAD para todos los participantes.

La Universidad Nacional Mayor de San Marcos se obliga a tener el WIFI y las instalaciones adecuadas para todas las actividades.

Los participantes deberán traer su propio equipo de cómputo, cargadores, extensiones, disco duro o USB, así como el material que consideren necesario para concluir y presentar sus prototipos.

### **PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL**

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 que infrinja una obligación



contractual que puedan tener con un tercero; o que viole cualquier ley o normativa vigente en el territorio peruano.

- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que contengan virus informático, gusano informático, spyware, u otro componente malicioso, engañoso, o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora y/o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación.
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que puedan ser consideradas difamatorias, calumniosas, racial o moralmente ofensivas, amenazantes ilícitamente o ilegalmente que puedan acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.
- Los participantes aseguran no haber sido premiados en ningún concurso similar de carácter nacional o internacional con la solución presentada.
- Los participantes aseguran no haber comercializado ni estar en proceso de comercialización con anterioridad a los días del evento la solución presentada.
- Los derechos de autor pertenecen a los creadores de los respectivos trabajos y sus contenidos.
- Los ganadores consienten el uso de sus ideas, aplicaciones y de sus datos para usos de difusión del presente Concurso, incluyendo pero no limitando a su publicación en las webs, sin que dicha utilización le confiera derecho alguno a ningún tipo de compensación económica.
- Los participantes se hacen responsables de la legalidad del software utilizado, si existe, en la solución presentada.