

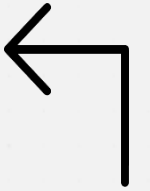
# HACKATHON



En esta quinta edición,  
se unen como aliados:

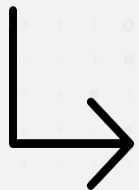


# Reto



Los equipos participantes deberán desarrollar un producto mínimo viable (software) para resolver el reto planteado.

Este se asignará en el taller de inducción previo a la Hackathon.



# Dirigido a



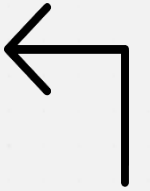
## **Alumnos UTP de 6to ciclo en adelante**

Cada participante deberá:

- Ser mayor de edad
- Contar con los materiales y equipos para desarrollar su propuesta
- Garantizar que no usará software malicioso, programas que no respeten derechos de autor o violen la privacidad de terceros
- Estar matriculado en la UTP en el ciclo académico Marzo 2023 o ser egresado UTP (máximo 1 año de haber egresado)

Nota: No podrán participar colaboradores del Grupo El Comercio, de sus partners tecnológicos o de otros medios de comunicación. Tampoco podrán participar colaboradores de Unicef ni Hombro a Hombro, por ser instituciones aliadas en esta edición de la Hackathon.

# Cronograma



- Inscripciones: del 20 de marzo al 13 de abril a las 11:59 p. m.
- Publicación de equipos seleccionados: 14 de abril
- Charla de inducción y taller\*: 18 de abril a las 7:00 p. m.
- Hackathon virtual\*\*
  - Etapa de desarrollo: del 21 de abril a las 6:30 p.m. hasta el 23 de abril a las 7:00 p.m.
  - Presentación de propuestas y elección de finalistas: 24, 25 y 26 de abril a las 7:00 pm.
  - Sustentación de finalistas: 28 de abril de 6:00 p.m. a 8:00 p.m.
  - Resultados y premiación: 28 de abril a las 8:30 p.m.

\*Charla vía Zoom – se enviará el link a los líderes de los equipos seleccionados

\*\* Las plataformas virtuales del evento se darán a conocer en la charla de inducción

# Criterios de evaluación



## Etapa de desarrollo y presentación de propuestas:

Se evaluará los aspectos funcionales, técnicos y el valor de la solución propuesta para la selección de los equipos finalistas. Cada equipo contará con 15 minutos.

## Etapa de finalistas:

Cada equipo finalista deberá realizar una presentación de 20 minutos, como máximo, estructurada de la siguiente manera:

- Presentación (5 minutos): Indicar los puntos técnicos más relevantes y los valores agregados que consideraron en la solución del problema. Pueden utilizar el programa que prefieran.
- Aplicación (15 minutos): Presentar la funcionalidad de toda la aplicación (sistema) con lo solicitado en el reto.

Nota: Los equipos participantes no podrán exceder los tiempos asignados

# Premios



## 1er puesto

- USD 2,000
- Difusión en el diario El Comercio

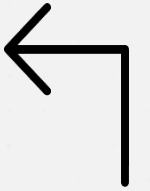


## 2do puesto

- USD 800

El comité organizador coordinará con los ganadores la asignación y entrega del premio.

# Inscripciones



→ Para registrar su inscripción, los interesados deberán completar el formulario publicado en:

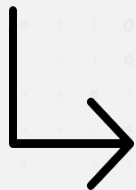
**[www.utp.edu.pe/hackathon-utp-comercio](http://www.utp.edu.pe/hackathon-utp-comercio)**

Esta información será evaluada para determinar a los equipos participantes.

→ Podrán participar equipos de mínimo 4 y máximo 5 personas.

→ Deberán elegir un nombre y un líder para el equipo.

→ Los equipos inscritos pasarán por un proceso de selección y los resultados serán comunicados el 14 de abril de 2023 al líder de cada equipo. Solo participarán en la Hackathon los equipos seleccionados.



# Consideraciones generales

- El comité organizador se reserva el derecho de no aceptar la inscripción de un equipo o anular su participación si los integrantes no cumplen con lo estipulado en estas bases, en caso se llegue a detectar irregularidades en la información presentada en el registro o no cumplan el reglamento de disciplina del estudiante.
- En caso de usar componentes de software o código de terceros, los participantes deben contar con los derechos de uso correspondientes y deben informarlo explícitamente al comité organizador.
- Los premios pueden ser retirados si al finalizar el concurso el comité detecta que se presentó información falsa (tanto en el registro de los participantes como en los proyectos presentados), que no se hayan respetado los derechos de autor, se viole la privacidad de terceros o que el proyecto presentado haya sido desarrollado por personas distintas a los miembros de los equipos.
- El comité puede retirar del evento a los participantes que estén violando el reglamento de disciplina de la Universidad o no cumplan con lo estipulado en estas bases.



# Consideraciones generales

- Los participantes podrán retirarse en cualquier momento de la competencia y deberán comunicar su decisión al comité organizador, a través de las plataformas designadas, pero mínimo deben quedar 3 personas para que el equipo no sea eliminado. La persona que se retire ya no podrá volver a la Hackathon.
- El jurado será designado por el comité organizador.
- El jurado elegirá a los equipos ganadores, considerando que se cumplan los requisitos funcionales y técnicos planteados en el reto, así como la innovación y originalidad de la propuesta.
- La inscripción a la Hackathon implica la aceptación de las bases y que la propiedad intelectual que se desarrolle será de propiedad de los organizadores. Por ello, los participantes acuerdan ceder todos los derechos de autor sobre la creación que realicen en la Hackathon en favor de la UTP, El Comercio y de las instituciones que los organizadores acuerden.
- Los participantes autorizan al comité organizador a usar su imagen en cualquier publicación referente a la Hackathon, por lo cual se comprometen a firmar el documento respectivo para tal fin.

# HACKATHON



En esta quinta edición,  
se unen como aliados:

