



Universidad
Tecnológica
del Perú

HACK ATHON

UTP+

BY  xpedition

EDICIÓN
2026



BASES DEL CONCURSO

ORGANIZADORES

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL PERÚ

Es una institución educativa que forma parte del Grupo InterCorp y busca hacer posible que cada uno de nuestros estudiantes, en todo el Perú, transforme su vida para siempre.

XPEDITION

Es el programa de Transformación Digital de UTP. Somos un equipo que busca crear productos y servicios digitales, únicos e innovadores que ofrezcan experiencias memorables a nuestros alumnos, docentes y colaboradores.

OBJETIVO DE LA HACKATHON

01

Generar soluciones viables e innovadoras que resuelvan desafíos presentados antes y durante la experiencia universitaria.

02

Promover la innovación desde los mismos alumnos UTP.

EL RETO

Desarrollar un **producto mínimo viable** (software funcionando) que tenga como finalidad de resolver desafíos presentados antes y durante la experiencia universitaria, mediante soluciones digitales innovadoras.

Los equipos deberán elegir **uno** de los siguientes retos:

Reto 1:

Acompañamiento integral al alumno en su journey vocacional.

Reto 2:

Guía al alumno en la construcción de su ruta de empleabilidad.

RETO 1: Journey Vocacional

01

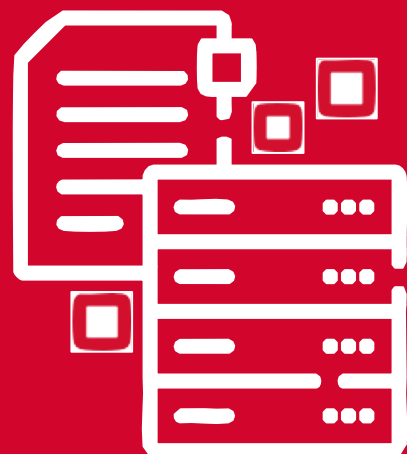


“Acompañamiento integral al alumno en su journey vocacional”

¿Cómo podríamos acompañar al alumno en su journey desde que recibe su informe vocacional, para que a través de un acompañamiento integral supere sus miedos y se sienta preparado y seguro al elegir e iniciar su vida universitaria?

RETO 2: Ruta de Empleabilidad

02



“Guía al alumno en la construcción de su ruta de empleabilidad”

¿Cómo podríamos guiar al alumno en la construcción de su ruta de empleabilidad, permitiéndole identificar sus brechas de competencias, potenciar su CV y conectar con oportunidades laborales de manera más ágil y cercana?

PARTICIPANTES

Dirigido a todos los **Alumnos UTP** a nivel nacional.

Cada integrante **deberá**:

- Estar matriculado en el **ciclo actual** (Marzo 2026).
- Estar cursando de **6to ciclo hacia adelante**.
- Ser **mayor de edad**.
- No tener **sanciones académicas**.
- Contar con **materiales y equipos** para desarrollar su propuesta.
- No **laborar actualmente** en la UTP.



PROCESO DE INSCRIPCIÓN

- La inscripción es a través del formulario publicado en: **<https://utp.edu.pe/hackaton-utp-xpediton>**
- Los participantes se podrán inscribir en equipos conformados por **5 o 6 personas**.
- Se deberá designar **un representante** responsable de las comunicaciones (líder de equipo).
- **Todos los miembros** inscritos deben participar durante el evento.
- Los equipos inscritos pasarán por un **proceso de selección** y los **resultados** serán comunicados el 5 de junio del 2026.
- El número **máximo de equipos** participantes es de **25**.

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

Dentro del formulario, cada equipo deberá:

- **Escoger el reto** sobre el que trabajarán su propuesta de solución.
- **Responder preguntas** relacionadas a una propuesta inicial del reto escogido:
 1. Explique brevemente, **¿cómo funcionaría su propuesta de solución?**
 2. **¿Qué hace que su propuesta de solución sea innovadora o distinta?**
 3. **¿Cómo medirán el éxito de su propuesta de solución?**

Estas preguntas serán evaluadas bajo los **criterios**:

- **Claridad**
- **Innovación**

CRONOGRAMA DE CONVOCATORIA

01 Postulaciones

Hasta el viernes
29 de mayo

02 Selección

Del **lunes 01** al
jueves 04 de junio

03 Publicación

Viernes **05 de junio**

AGENDA HACKATHON

Nº	ACTIVIDAD	FECHA	HORA
01	Charla de inducción	09 de junio	7:00 pm.
02	Desarrollo de ideas	12, 13 y 14 de junio	7:00 pm. (48 horas)
03	Presentación de ideas y selección de finalistas	15, 16 y 17 de junio	7:00 pm.
04	Sustentación final y premiación	19 de junio	7:00 pm.

PREMIOS



1ER PUESTO - \$ 2000



2DO PUESTO - \$800

MECÁNICA DE EVALUACIÓN



Presentación de Propuestas y Selección de Finalistas

Cada equipo realizará una presentación de la propuesta de valor de su solución, como responde al reto propuesto y las funcionalidades desarrolladas.

Duración: 15 minutos por equipo.

MECÁNICA DE EVALUACIÓN

Sustentación Final y Premiación



Cada equipo hará una presentación de su solución enfocándose en la propuesta de valor, el diseño de experiencia y la tecnología utilizada, y hará una demo de las funcionalidades implementadas.

La duración por cada etapa será la siguiente:

- Presentación de la solución: **5 minutos**
- Demo de las funcionalidades de la aplicación: **10 minutos**
- Preguntas: **5 minutos**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

✓ **Propuesta innovadora**

La solución responde al reto propuesto logrando ser una propuesta nueva y original.

✓ **Nivel de impacto**

La solución tiene un alto nivel de impacto en las necesidades existentes de nuestros usuarios.

✓ **Implementación integral**

La solución propuesta está completa a nivel de interfaz y funcionalmente siguiendo buenas prácticas a nivel de diseño y tecnología.

✓ **Calidad del pitch**

La presentación de la propuesta es explicada de manera clara y concisa utilizando elementos claves para su comprensión.

CRITERIOS DE DESCALIFICACIÓN

En caso se **identifique 1 o más** aspectos **dentro del equipo y/o durante el concurso**, se procederá a la descalificación inmediata:

- El grupo se reduzca a **menos de 4 integrantes** antes o durante el concurso.
- El envío de los entregables **fuera de la fecha** acordada en el concurso.
- **No estar conectado** a todas las fechas pactadas para el evento.
- Alguno de sus miembros sea del **comité organizador** (UTP y Xpedition), del **Grupo Intercorp** o que **no cumplan** con los **requisitos** de inscripción.
- Presentar una solución que **haya ganado** otros concursos o haya **recibido algún reconocimiento** en otro evento.

CRITERIOS DE DESCALIFICACIÓN

En caso se **identifique 1 o más** aspectos **dentro del equipo y/o durante el concurso**, se procederá a la descalificación inmediata:

- Realizar propuestas con **software malicioso, engañosas**, que incumplan los derechos de autor o la privacidad de entidades terceras.
- Evidenciar en algún integrante o equipo presente **información irregular** en la inscripción/concurso, **conductas negativas** como agravios, discriminación o estén violando el reglamento de disciplina de la Universidad.
- **Incumplir con las bases o consentimiento informado**, firmado previo al inicio del concurso.

CONSIDERACIONES GENERALES

Al inscribirse en la Hackathon, los participantes de cada equipo:

- Aceptan que el proyecto debe ser creado y desarrollado **exclusivamente en el periodo de la hackathon**. El código, diseño y otras piezas de trabajo deben ser creados durante el evento.
- Aceptan que la información detallada **es verdadera y pueda ser de uso** para la organización con fines relacionados al concurso.
- Reconocen y aceptan las condiciones establecidas en las bases, incluyendo la **cesión de los derechos de autor** de cualquier propiedad intelectual desarrollada durante el evento a favor de la UTP.

CONSIDERACIONES GENERALES

Al inscribirse en la Hackathon, los participantes de cada equipo:

- 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.
- **Podrán retirarse del concurso** en cualquier etapa con previo aviso por el canal indicado, pero sin posibilidad de volver a la Hackathon.
- Aceptan **no difundir las soluciones e información relevante** a la institución con otras personas o entidades.

CONSIDERACIONES GENERALES

El comité organizador (UTP y Xpedition):

- **No asume responsabilidad por desperfectos que puedan presentarse** durante el concurso relacionado a las herramientas de trabajo y comunicación virtual.
- Tendrá la opción de **implementar, compartir y difundir** las soluciones planteadas en el concurso.

El jurado elegirá a los equipos ganadores, considerando que se **cumplan los criterios de evaluación planteados.**

Los resultados **no podrán ser cuestionados** por los participantes o por terceros.

CONSIDERACIONES GENERALES

Los premios podrán ser revocados si, al concluir el concurso, el comité identifica que:

- Se proporcionó información falsa, en el registro de participantes o en los proyectos presentados.
- Se infringieron los derechos de autor o se vulneró la privacidad de terceros.
- El proyecto presentado fue creado por individuos que no formaban parte de los equipos participantes.

PARA MÁS CONSULTAS:

hackathon@utp.edu.pe

HACK ATHON

UTP+

BY  xpedition