



# IA HACKATON LATAM

## Introducción

El ecosistema de Innovación LUCY de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas - UPC, a través de su estrategia de Innovación Abierta, promueve la exploración de soluciones en tecnologías emergentes, en coordinación con empresas de tecnología, Gobierno y la Sociedad.

La IA-HACKATÓN PERÚ es el primer evento de Inteligencia Artificial (IA) organizado por la UPC que usará la IA como catalizador de soluciones para los servicios High Education.

En esta IA-HACKATÓN se crearán prototipos funcionales de productos innovadores que den solución a los diferentes retos que afrontan las universidades con el uso de la Inteligencia Artificial. Con ella, nos proponemos estimular la creatividad, el trabajo en equipo y la innovación.

## 1. Objetivos

- a. Recabar las mejores ideas y prototipos funcionales que aporten mejoras significativas para los servicios del sector universitario.
- b. Fomentar el espíritu de equipo, el emprendimiento y el trabajo colaborativo en un ambiente de sana competencia
- c. Obtener 5 MVPs (productos mínimos viables) que puedan estar un estado de "listo para usar" en una fase piloto posterior al evento y probarlos en la comunidad.

## 2. Fecha y lugar del evento

El evento se realizará de manera online en el sitio oficial de la IA-HACKATON: <https://upc.edu.pe/landings/iahackathon/>

## 3. Participantes

La IA-HACKATON está dirigida al público en general, academia, sectores público y privado. Para participar es necesario tener como mínimo 18 años.

## 4. Temas para desarrollar

La IA-HACKATON aspira ser un catalizador de soluciones que demuestre cómo la IA puede aportar mejoras reales en los servicios de High Education.

Buscamos generar en poco tiempo propuestas concretas, adaptadas a las necesidades, contemplando distintos enfoques y poniendo en juego diferentes competencias. Los temas son:

### **Educación Híbrida:**

El futuro de la Educación será híbrida, donde veremos una mixtura entre clases presenciales y en línea.

*¿Cómo podría la IA ayudar a los docentes, alumnos y universidades a que este mundo funcione eficientemente?*

### **Ciberseguridad Educativa**

Gestión de riesgos y continuidad operativa.

*¿Cómo podría la IA responder de manera efectiva y proactiva a los riesgos de ciberseguridad, la universalización de la gestión electrónica y la privacidad y protección de datos personales en el sector universitario?*



# IA HACKATON LATAM

## Servicios Educativos

¿Cómo podría la IA acelerar o simplificar los servicios que actualmente brindan las universidades de tal forma que mejore de manera significativa la experiencia del estudiante?

Las propuestas deberán proponer estrategias que demuestren la *factibilidad* de su solución. Se debe también presentar un **prototipo funcional**, fruto de la elaboración del proyecto, que represente una aplicación práctica de la IA para la mejora de una de las temáticas propuestas. Por último, se podrá presentar una **simulación en video** que evidencie el uso de la IA para la optimización de un servicio High Education.

Para focalizar los esfuerzos se proponen **características que la solución de IA debe cumplir**, cada equipo deberá elegir *al menos* dos de estas características para desarrollar su proyecto. A seguir, una breve descripción de estas:

- Capacidad de reacción ante la información disponible en el entorno
- Memoria y aprendizaje a partir de experiencias determinadas
- Capacidad para resolver problemas específicos
- Adaptabilidad
- Capacidad de percepción sensorial (auditiva, visual, táctil)
- Capacidad para gestionarse, esto es, una infraestructura coherente y clara para su aplicación
- Resiliencia, es decir, capacidad para la optimización
- Buen rendimiento, esto es, posibilidad de manejar eficientemente gran cantidad de información
- Carácter medible para cuantificar el rendimiento y hacer inversiones futuras.

## 5. Sobre el registro y reglas de participación

El registro a la IA-HACKATHON es completamente gratuito y está abierto para equipos formados de 3 a 5 personas; debiendo participar en UNA sola temática.

El registro para participar en la IA-HACKATÓN se efectuará en línea. Toda la información necesaria puede ser ingresada en: <https://upc.edu.pe/landings/iahackathon/>

El registro comenzará el **01 de mayo a las 8.00 horas** y terminará el **04 de junio a las 19.00 horas, hora Peruana (GMT-5)**. Entre el día **07 y 08 de junio se enviarán vía email la lista de equipos seleccionados que participarán en la Hackathon**.

Puedes inscribirte de manera individual o grupal: **"Pero si no cuentas con un equipo de 3 a 5 personas puedes optar por la opción individual y trataremos de ayudarte a crear un grupo, pero no nos responsabilizamos de tu participación de manera individual, dado que priorizaremos a equipos registrados"**.

En el registro se deben proporcionar los datos personales de cada miembro del equipo y el nombre del equipo, siendo responsables por la veracidad de toda la información proporcionada.

En el registro, cada equipo deberá presentar su propuesta a través una descripción de su solución con un máximo 500 palabras y el link de un video con una duración máxima de 2 minutos que explique de manera clara y concisa su solución propuesta y su impacto en la mejora de los servicios.

Todos los participantes deberán aceptar los presentes términos y condiciones y prestar su consentimiento para el tratamiento de su imagen y de los datos personales ingresados en la inscripción, el que tendrá como exclusiva finalidad la realización de



# IA HACKATON LATAM

comunicaciones asociadas a la temática del evento; en el caso de la imagen, se empleará para la difusión de ésta en distintos medios.

La admisión de equipos a la competencia **estará limitada a las 50 mejores propuestas**, la UPC seleccionará a los equipos cuyos integrantes se adapten mejor al perfil del evento.

Los participantes no podrán participar en más de un equipo.

Los nombres de los equipos no podrán estar relacionados de ninguna manera con nombres de compañías marcas registradas o expresiones cotidianas que inciten a la violencia, sean discriminatorias, obscenas o difamatorias. En caso de no cumplir con este requisito, el equipo será descalificado.

Si la información proporcionada resulta ser incompleta y/o falsa, incluso si se trata de 02 integrantes, se excluirá a todo el equipo de la competencia. Adicionalmente, todo formulario resultará en la descalificación automática del equipo. La decisión de UPC al respecto es definitiva. El registro por sí mismo no asegura la participación en la IA-HACKATÓN.

No pueden modificarse los equipos una vez iniciada la competencia.

Los equipos seleccionados conforme a los presentes términos y condiciones recibirán la confirmación oficial de su aceptación en la IA-HACKATÓN, en la dirección de correo electrónico proporcionada en el registro.

La notificación oficial tendrá detalles sobre el evento y toda la información necesaria para participar del mismo.

## 6. Sobre la presentación de su solución

Después que un equipo sea confirmado para participar en la IA-Hackathon, tendrá alrededor de 6 semanas para desarrollar su solución, para la evaluación deberá enviar una presentación que explique el trabajo que realizó el equipo durante la hackathon, un enlace del prototipo y un video que muestre cómo funciona la solución, esto es requisito fundamental para la selección final.

Sobre la presentación, deberá ser enviada en formato .pptx y deberá contener:

- Presentación de los miembros del equipo.
- Descripción de la solución
- Diagrama de arquitectura de la solución.
- Link del prototipo (agregar información adicional como usuarios o parámetros a ingresar para validar la solución).
- Video que muestre como funciona la solución (colgado en Youtube, Vimeo u otros).

Hasta el **15 de Julio a las 13.00 horas** se recibirán propuestas de solución que respeten lo señalado en el punto 4 ("temas a desarrollar") y que cumplan con los requisitos de la presentación. **Toda propuesta enviada después NO se tomará en cuenta.**

Todo equipo que no presente su propuesta en tiempo y forma no podrá seguir participando del evento.



# IA HACKATON LATAM

## 7. De los Finalistas, el Pitch Final y la Premiación

Entre el 16 de julio y 19 de julio el jurado calificador evaluará las propuestas enviadas, El día **20 de Julio** se comunicará a través del sitio web del evento los 15 equipos finalistas (5 por temática). Y el día 21 de julio serán los pitch de los finalistas.

### a) Exposición

Cada equipo podrá disponer de como máximo 10 (diez) minutos para exponer su trabajo y responder preguntas. El orden de presentación será por sorteo en vivo el día 21 de julio a las 9:00 horas (GMT-5).

### b) Evaluación de los proyectos y selección de ganadores:

Los jueces calificarán los proyectos por equipo en base a las siguientes 3 variables:

- Impacto
- Factibilidad
- Innovación
- Escalabilidad

Cada parámetro se evaluará con una escala del 1 al 5, correspondiendo el 1 a “insuficiente” y el 5 a “excelente”.

Los equipos darán una presentación de no más de 10 (diez) minutos para presentar al jurado su trabajo. El no respeto del plazo señalado influirá negativamente en la evaluación, pudiendo incluso determinar su eliminación. Al concluir la presentación, cada juez asignará una calificación sin mostrársela a los demás jueces. La suma de las calificaciones del panel entero determinará el puntaje final del equipo. Las decisiones del jurado serán definitivas e inapelables.

El evento de premiación se realizará el **22 de Julio a las 15:00 horas (GMT-5)**, se anunciarán los 3 (tres) equipos ganadores (uno por cada tema) y certificados digitales al mérito a todos los restantes. En el evento de premiación se anunciará al equipo con mayor calificación (primer puesto a nivel regional de Latinoamérica).

Los ganadores tendrán un plazo de siete (7) días calendario para la aceptación de los premios, a partir de la comunicación de los ganadores en el sitio web del evento.

### c) Otros comentarios:

Los participantes

Los participantes que no cumplan con lo estipulado en el presente documento serán retirados del evento, así como cualquier persona que obstruya o ponga en riesgo el correcto funcionamiento del proceso de evaluación o el resultado del evento a través de medios fraudulentos o alguna otra conducta prohibida.

Cualquier circunstancia no prevista por las presentes bases, será resuelta por el organizador.



# IA HACKATON LATAM

Adicionalmente a lo arriba estipulado, los participantes deberán acatar las siguientes

## Reglas básicas de conducta:

- Respetar a los demás participantes;
- No usar expresiones que inciten a la violencia o a cualquier forma de discriminación, obscenidad o difamación; evitar contenido ofensivo, vulgar, difamatorio o que viole la privacidad o las leyes aplicables, así como contenido publicitario o contenido con opiniones políticas, religiosas o de cualquier ideología;
- Evitar desarrollar aplicaciones que se salgan marcadamente del tema con base en el reto asignado;
- No violar derechos de autor, registros de marcas o derechos afines de propiedad intelectual;
- Respetar las leyes de protección de datos personales;
- No recibir asistencia externa por medio de correo electrónico o alguna otra forma de mensajería.

En la **IA-HACKATÓN** estamos comprometidos con la diversidad, la equidad y la inclusión. Mantenemos estos valores y esperamos lo mismo de terceros cuando nos relacionamos con ellos. Esperamos que los invitados a nuestro evento cumplan con los mismos estándares. Pretendemos que la IA-HACKATÓN sea un entorno seguro y acogedor que fomente el diálogo abierto y la libre expresión de ideas, libre de acoso, discriminación y conducta hostil. Además, reconocemos nuestra responsabilidad compartida de crear y mantener ese entorno para el beneficio de todos.

## 8. Integración del Jurado

El jurado estará compuesto por integrantes expertos en inteligencia artificial y sus datos serán publicados en la web <https://upc.edu.pe/landings/iahackathon>. Los miembros del Jurado y sus familiares directos (hasta segunda línea de consanguinidad o afinidad) no podrán inscribirse a la IA-HACKATÓN.

## 9. Premios

De los equipos que participen en la fase final, se seleccionará 1 ganador por tema (según el punto 6) de acuerdo con los criterios definidos en el presente documento, los que recibirán una distinción por parte del organizador.

## 10. Derechos de propiedad intelectual, garantías y exención de responsabilidad

Los participantes, por el solo hecho de participar en la IA-HACKATÓN:

- a. Declaran que conocen y aceptan en su totalidad los presentes términos y condiciones.
- b. Otorgan a UPC la autorización para el tratamiento de los datos personales ingresados en su inscripción y hacer uso de videos y/o cualquier imagen que se produzca durante el evento, sin que ello genere derecho a indemnización alguna, en el marco del



# IA HACKATON LATAM

consentimiento referido en el punto 5.

- c. Declaran que todo producto, prototipo o simulación presentada es una obra original que no viola de ninguna manera, ni total ni parcialmente, los derechos de propiedad intelectual o industrial de algún tercero.
- d. Indemnizarán y librarán a UPC de toda responsabilidad en caso de pleitos, acciones o procedimientos administrativos y/o judiciales, reclamaciones, demandas, pérdidas, daños, costos y gastos de cualquier naturaleza, como resultado de transgresión o supuesta transgresión por parte de los participantes, de derechos de terceros, sean estos derechos de patente, uso de modelo, diseño, marca registrada, derecho de autor o cualquier otro derecho de propiedad intelectual registrado o no. Reconocen que todo producto, prototipo o simulación presentada es propiedad del equipo, el cual se hace totalmente responsable de asegurar sus derechos de propiedad intelectual, autoría y originalidad dentro de los límites de la Ley.
- e. Otorgan a la UPC el derecho por tiempo ilimitado a promover, difundir, exhibir y/o publicar sus ideas, propuestas, desarrollos, prototipos, productos o resultados realizados y/u obtenidos en el marco del presente evento, con fines culturales, informativos y educativos, u otros que se relacionen con los objetivos del mismo.
- f. Cederán la propiedad patrimonial del código fuente a UPC, para lo cual UPC podrá realizar pilotos post-evento ya sea en su comunidad Universitaria o en sus aliados académicos, usando o modificando el código según lo considere necesario.
- g. Serán responsables de proveer los datos, conjuntos de datos o datasets necesarios para el desarrollo o exhibición del producto, prototipo o simulación.

Sobre la responsabilidad de UPC:

- a) No se responsabiliza si algún participante presenta proyecto de terceros.
- b) No será responsable por el uso y/o abuso de la idea y/o cualquier otro desarrollo de la idea y/o proyecto relacionado por parte de algún tercero que haya tenido contacto con la idea en sitios web o redes sociales. Por el presente acto, los participantes renuncian a su autoría y a cualquier tipo de reclamo por cualquier concepto.
- c) Será responsable de premiar a los ganadores de la Hackathon y a reconocer su participación en los diferentes medios.

## 11. Consultas y Notificaciones

Se recibirán consultas sobre el evento en la casilla de correo electrónico [openinnovation@upc.pe](mailto:openinnovation@upc.pe)

Los participantes serán notificados de todos los actos, resultados e información general sobre el evento a través de su correo electrónico y nuestro sitio web: <https://upc.edu.pe/landings/iahackathon> siendo responsabilidad de los participantes, informarse a través de estos medios.