

# Hackathon SCLA 2019

El evento está organizado por la **UNSA Universidad Nacional de San Agustín**, invitando a todos los profesionales del hardware y software de Arequipa y el país a participar, toda innovación que ayude al desarrollo de mas ciudades sostenibles en el Perú.

Soluciones  
para movilidad

Sistemas de  
Telemetría

Automación  
Industrial

Soluciones  
Automotivas

Minería

Automación  
para el  
sector agrícola.

La Hackathon SCLA 2019 será realizado los días 26,27 y 28 de Agosto del 2019 en la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la **UNSA Universidad Nacional de San Agustín**, Campus de Ingenierías. El evento comenzará a las 09:00hs del 27 y finalizará a las 19:00hs del 28.

El cupo está limitado a 72 participantes, 18 grupos de 4 personas ,reservándose El Organizador la potestad de modificar la cantidad de participantes y el modo de selección de postulantes.

Los participantes seleccionados deberán asistir al **training y recomendaciones** que se realizará el 26 de junio desde las 10:00 horas - 12:00 horas.

Los participantes deberán ser mayores de 18 años. Deberan portar su DNI o Pasaporte para el ingreso al evento. Además deberán estar inscritos en el Congreso IoT-SCLA2019.

Es obligatorio que cada participante lleve sus propias herramientas para desarrollar su idea (por ejemplo, laptop, cargadores, dispositivos móviles, etc). Cada participante será responsable por los equipos o elementos personales que ingrese al Campus, pérdidas, daños, robos o hurtos de los bienes de los participantes.

Se trabajará sobre la plataforma **www.firmware.com** la elección de herramientas, frameworks y demás librerías dependerá de cada uno de los equipos participantes.

**Los Participantes aceptan y garantizan** que no presentarán prototipos o ideas que contengan proyectos ya avanzados, malware, 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, la cual, infrinja los derechos de autor de terceros, patentes, marcas registradas, secreto comercial u otros derechos de propiedad, derechos de publicidad o privacidad de terceros que viole cualquier ley o normativa vigente en el territorio peruano, que razonablemente, puede ser considerado como difamatorio, calumnioso, racial o moralmente ofensivo, amenazante ilícitamente o ilegalmente acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.



## Forma de Participación:

En el momento de la inscripción el líder y representante participante podrá registrar a su equipo (además se encargará de los papeleos y coordinaciones con Organización) de **cuatro personas como máximo y/o idea**, pudiendo ésta ser modificada hasta el mismo día del evento. Una vez comenzado el evento no se podrá cambiar de equipo ni idea.

Las inscripciones serán evaluadas en base a los siguientes criterios:

- Sostenibilidad económica del proyecto.**
- Tecnología e innovación**
- Escalabilidad, Viabilidad.**
- Estimación del costo del producto/solución**

Los participantes reconocen y aceptan que las ideas expuestas en público pueden ser protegidas siempre que cumplan con las normas de derecho de autor.

El código de programación y todos los desarrollos ejecutados durante la **Hackathon SCLA 2019** quedan bajo los derechos de autor de cada equipo participante.

Los participantes se podrán retirar en cualquier momento mediante notificación escrita a la organización. Si se trata de un equipo, el retiro se realizará con la firma de todos sus miembros. El retiro del concurso excluye al equipo de la posibilidad de obtener cualquier premio.

El jurado determinará los ganadores de acuerdo a las consignas dictadas y quedará bajo su absoluto criterio determinar qué equipo será el ganador. El jurado puede determinar también al concurso como desierto, si ningún equipo cumple con las metas preestablecidas. El jurado calificador se reserva el derecho a rechazar contribuciones de los participantes por cualquier otro motivo que el jurado estime conveniente.

La inscripción y/o participación en el Evento implica el pleno conocimiento y aceptación de estas Bases y Condiciones, y de los requisitos para participar en el Evento. Todas y cada una de estas cláusulas pueden ser cambiadas sin previo aviso por el Organizador.

Todas las personas que participen y sean favorecidas en este Evento, aceptan y autorizan en forma ilimitada al Organizador a hacer uso para efectos publicitarios de su nombre y derecho de imagen.

Se descalificará cualquier aplicación que fomente la violencia, discriminación o cualquier acto que atente contra la ley.

## **Calificación:**

Se ha designado a un comité técnico internacional especializado para poder pre evaluar a todos los equipos.

### **Documentación que se debe de entregar para la evaluación:**

Nombre del proyecto, identidad de los participantes

Objetivo, descripción del funcionamiento del proyecto y diagrama UML.

Diagrama de funcionamiento que contiene todos los elementos y su flujo de datos: Generic Enablers, dispositivos, tecnología de transmisión, placas de prototipado, base de datos, sensores, etc.

Lenguajes de programación utilizados.

Copia de los códigos fuente debidamente comentados.

Plan de negocio.

### **Observaciones:**

Los diagramas se deben construir en Microsoft Visio o (draw.io) este último es online y gratuito. Para la presentación final de los trabajos los equipos se hará a través de un Pitch donde podrán utilizar videos demostrativos, simulaciones y cualquier otro artificio que juzguen útil, siempre que la presentación no exceda el período de 5 minutos.

La documentación del proyecto debe de entregarse en un solo archivo PDF.

### **Criterios que se evaluarán del Pitch (presentación de 5 minutos):**

Innovación (El trabajo presenta grado de innovación)

Relevancia (La propuesta presenta una solución a un problema relevante)

Complejidad (El proyecto presenta un buen grado de complejidad técnica)

Funcionalidad (El sistema alcanza los objetivos propuestos)

Usabilidad (El sistema es amigable)

### **Anotaciones Finales:**

La evaluación final de los trabajos será compuesta por el análisis de la documentación, pitch y evaluación práctica, que será realizada por un comité de especialistas.

El envío de la documentación del proyecto deberá ser hasta las 20:00h del día 28/08, proyectos entregados después de ese horario sufrirán penalidades de puntuación.

Será realizada el pitch el día 29/08 (horario será definido por la organización del evento, con previa comunicación a los participantes).

El resultado de los proyectos ganadores será divulgado el día 29/08 en horario definido por la organización del evento.

### **Solo 1 Equipo Ganador**

+ de S/ 1000.00 en premios para el equipo ganador  
todos serán entregados por nuestros auspiciadores

Inscripciones Abiertas desde el 26 de Julio