

Hackatón de Emprendimientos Sostenibles



Hackatón Emprendimientos Sostenibles (E²S)

Fecha: 31 de Mayo al 2 de Junio de 2019.

Lugar: Sala de Eventos de UTEPSA (3er Anillo Interno entre Av. Busch y San Martín).

Auspician: Embajada de Estados Unidos de América y Universidad UTEPSA.

Hackatón de “Aplicaciones para Emprendimientos Sostenibles” Santa Cruz 2019

1. Introducción

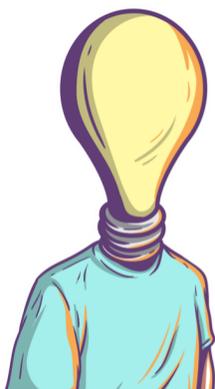
Estados Unidos tiene un firme compromiso con la contribución a la educación digital y tecnológica, la promoción del acceso a la información y herramientas tecnológicas, y al progreso y avance del ecosistema de la innovación tecnológica en Bolivia. Asimismo, desea incentivar el espíritu emprendedor sostenible, en especial en la juventud de Bolivia. De la misma manera, la Universidad UTEPSA, comprometida con su misión institucional: “Educar para emprender y servir”, tiene como principal objetivo, formar profesionales generadores de valor con una visión holística, para beneficio de la sociedad y del medio ambiente en su conjunto, dando cumplimiento a sus líneas de acción Institucionales en el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas.

La Embajada de Estados Unidos en Bolivia y la Universidad Tecnológica Privada de Santa Cruz UTEPSA (“los Organizadores”) tienen el gusto de anunciar el lanzamiento del Hackatón de “Aplicaciones para Emprendimientos Sostenibles”, como forma de incentivar el desarrollo del espíritu emprendedor sostenible y al mismo tiempo el avance y uso de la innovación tecnológica local.

2. Objetivos

- Las aplicaciones deben considerar la provisión de soluciones tecnológicas para desarrollar emprendimientos sostenibles, en otras palabras, que generen valor económico, social y ambiental.
- Desarrollar aplicaciones de código abierto/libre.
- Se recomienda el uso de alguna tecnología híbrida.¹

¹ Se considera deseable que las soluciones propuestas sean implementadas sobre plataformas híbridas de desarrollo para maximizar el alcance de la aplicación.



EMBAJADA DE ESTADOS UNIDOS DE AMERICA



Hackatón de Emprendimientos Sostenibles



3. Tema

Las aplicaciones deben considerar la provisión de soluciones tecnológicas para generar emprendimientos sostenibles.

Emprendimiento Sostenible: Como emprendedor usted es alguien con la capacidad de identificar y explotar oportunidades. Eso es lo que hace un emprendedor; tienen ideas y las hacen realidad. Lograr esto requiere compromiso y perseverancia. Sin embargo, puede ser muy alentador contribuir entregando soluciones que creen valor ambiental y social, y al mismo tiempo hacerlo en una forma que sea auto-sostenible desde una perspectiva económica. El emprendimiento sostenible apunta a resolver problemas sociales y ambientales enmarcados en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, aplicando principios de negocios. Esto se logra por medio del suministro de soluciones de negocio sostenibles que se reconocen como:

- i) Soluciones para un problema social y/o ambiental específico.
- ii) Modelos de negocio claramente definidos.
- iii) Escalables.²
- iv) Inspiración para que otros contribuyan o detonante de acción en otros para desarrollar sus propias soluciones.³

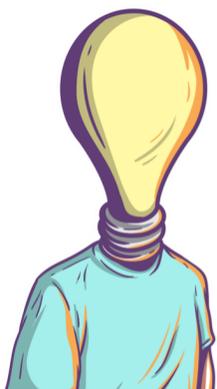
Los *challenges* o problemáticas específicas a solucionar en el presente Hackatón, serán dados a conocer el día de la inauguración del evento (viernes 31 de mayo), de esta manera, todos los concursantes desarrollarán sus ideas desde 0, o "*from scratch*".

4. Tecnologías permitidas

- La implementación de los prototipos está abierta a cualquier tipo de tecnología que permita crear una aplicación.
- Cada persona o equipo participante es responsable de citar al autor o de incluir las respectivas licencias de uso, en caso de uso de fuentes externas para elementos como diseños, música o algún tipo de arte.
- Todas las ideas y prototipos desarrolladas durante la competencia deberán tener una licencia de tipo abierto o libre, en este caso se utilizará la MIT *license* como licencia de software.

² Emprendimientos que tengan un potencial de crecimiento muy fuerte, que se puedan internacionalizar y que sean capaces de hacer crecer los beneficios sin reinvertir en infraestructuras al mismo nivel que aumentan los ingresos.

³ Enviu - innovators in sustainability, 2011.



Hackatón

de Emprendimientos Sostenibles



5. Acerca de los participantes:

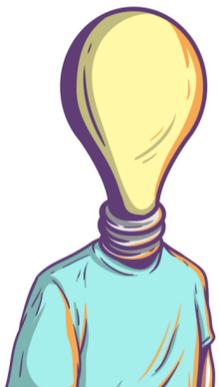
- El Hackatón está dirigido a programadores, diseñadores y emprendedores que deseen contribuir con la creación de una aplicación para generar emprendimiento sostenible.
- Deseable, pero no imprescindible, experiencia general en: programación de aplicaciones, diseño/usabilidad, conocimiento de la temática de la competencia (emprendimientos sostenibles).
- El equipo puede estar conformado con anterioridad (de 3 a 5 personas), teniendo un cupo máximo de 80 personas. Es obligatorio que cada equipo incluya al menos a una mujer. De la misma manera, se pueden realizar inscripciones individuales, los cuales conformaran un equipo con otros participantes que no tengan equipo, el día del pre evento (2 semanas antes del Hackatón).
- En caso de ser menor de edad, la confirmación de registro y participación en la competencia, deberá ser avalada por un padre/tutor o apoderado.
- Se recomienda que cada persona o equipo se prepare previamente en conceptos y/o experiencias relacionadas a “Emprendimientos Sostenibles” y que comprenda el concepto de “Sostenibilidad” y “Objetivos de Desarrollo Sostenible”, para lograr que la propuesta no solo se centre en la parte técnica de la solución, sino que exprese claramente el aporte hacia el sector económico, social y/o ambiental.

6. Inscripciones

- La participación en el Hackatón es completamente gratuita, pero las personas que desean competir deben inscribirse en el formulario enlazado más abajo.
- Al menos un representante por equipo deberá asistir a todas las actividades que se convoquen previas a la competencia (en particular al pre evento, organizado 2 semanas antes del evento, 17 de Mayo de 2019).
- Formulario de inscripción: <http://bit.ly/HackathonUtepsa>
- Una vez realizada la inscripción, los Organizadores establecerán plazos para la confirmación final de equipos o reorganización de los mismos.
- Las inscripciones estarán abiertas hasta el día de inicio de la competencia o hasta completar los 80 cupos disponibles.

7. Cronograma

- **Lanzamiento Oficial:** El lanzamiento de la convocatoria se realizará de forma pública y ante medios de comunicación el día lunes 15 de Abril.



EMBAJADA DE ESTADOS UNIDOS DE AMERICA



Hackatón de Emprendimientos Sostenibles



- **Pre Evento:** El día viernes 17 de Mayo, se realizará un taller de experiencias relacionadas al tema de emprendimiento sostenible y las reglas de la competencia en el salón de Eventos de UTEPSA a horas 19:00, 3er anillo interno entre Av. Busch y San Martín de la ciudad de Santa Cruz de la Sierra.
- **Evento Principal:** Inauguración del Hackatón e inicio de competencia, el día viernes 31 de Mayo a las 18:00, en el Salón de Eventos de UTEPSA, 3er anillo interno entre Av. Busch y San Martín de la ciudad de Santa Cruz de la Sierra. De 18:00 a 18:30 se realiza el registro de participantes y revisión de la conformación de los equipos: 18:30 a 19:00 se realiza la apertura oficial, con palabras de bienvenida de las autoridades de la Embajada Americana y de UTEPSA. 19:00 a 19:30 de la noche, los competidores se ubican en mesas de trabajo, los organizadores explican las reglas de la competencia y se da inicio oficial al reloj del Hackatón.
- Competencia: 31 de Mayo, 1 y 2 de Junio (hasta las 13:00 horas)
- Durante la mañana del domingo 2 de junio, los jurados realizaran una preselección de los 5 mejores trabajos, los cuales serán presentados públicamente.
- Presentación de los 5 mejores trabajos por equipo para los jurados (5 minutos por equipo): domingo 2 de junio 13:00 a 13:30.
- Anuncio y premiación de ganadores: Domingo 2 de Junio a horas 14:00
- Fin del Hackatón.

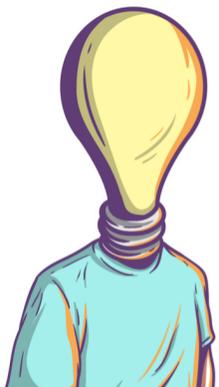
8. Desarrollo de la competencia

- El Hackatón en su parte de desarrollo tendrá una duración de 41 horas. Se tienen descansos para comidas principales (desayuno, almuerzo y cena) y refrigerios.
- Durante toda la competencia, se tendrán mentores teóricos y técnicos para apoyar a los participantes.
- Durante toda la competencia, se tendrá un área específica para alimentación y otra para esparcimiento.

9. Producto Final Sujeto a Competencia

Los productos finales presentados ante el tribunal compuesto por jurados de distintas instituciones, deberá cumplir con las especificaciones mencionadas en los puntos 2, 3, 4, y 5, resumidos en los siguientes incisos:

- i) Además de generar valor económico, el producto final debe ofrecer una solución a las problemáticas sociales y/o ambientales.
- ii) Alineado con los ODS de las Naciones Unidas.
- iii) Debe ser software libre.
- iv) Tecnología Híbrida.
- v) Potencial de emprendimiento escalable.



EMBAJADA DE ESTADOS UNIDOS DE AMERICA



Hackatón

de Emprendimientos Sostenibles



9. Premios

- Certificados de participación para todos los competidores, además de menciones especiales y del lugar según corresponda.
- El equipo ganador recibirá un contrato de \$US 3,500 para desarrollar completamente la aplicación para la Embajada de Estados Unidos.
- Los ganadores del segundo y tercer lugar recibirán dos iPad mini por equipo.
- Se tendrán otros premios para los finalistas (5 equipos finalistas).

10. Propiedad Intelectual

- Todas las ideas, prototipos y aplicaciones desarrollados durante la competencia, deberán tener una licencia de tipo abierto o libre, en este caso se utilizará la MIT *license* como licencia de software.
- En caso de usar material de terceros, los autores asumen la responsabilidad del uso de dicho material, además de obtener los permisos respectivos, y de citarlo donde corresponda.

11. Uso de imágenes y videos durante la competencia

Durante la competencia y sus fases previas se tomarán imágenes y videos para promocionar el evento. Los Organizadores podrán usarlas para publicaciones informativas, educativas o promocionales, escritas y virtuales. Ninguna imagen o video será utilizado con fines comerciales por parte de los Organizadores. La participación en el Hackatón implica la aceptación plena de estas condiciones.

12. Modificaciones

El contenido de esta convocatoria podrá ser modificado por los Organizadores si es que fuera necesario algún ajuste o adición. Todo cambio realizado, será comunicado a los participantes inscritos con la debida antelación para evitar confusiones o malas interpretaciones.



EMBAJADA DE ESTADOS UNIDOS DE AMERICA



Hackatón

de Emprendimientos Sostenibles



13. Programa Tentativo

Viernes 31 de mayo

16:00	Inicio de Registro físico de los participantes
18:00	Inauguración del Evento y Presentación de los <i>Challenges</i> o Problemáticas a ser resueltas
18:30 – 22:00	Fase de Programación y Desarrollo de Soluciones
22:00	Cena
23:00 – 08:00	Fase de Programación y Desarrollo de Soluciones

Sábado 1 de junio

08:00	Desayuno
09:00 – 12:00	1era Ronda de Evaluación del Jurado (al menos un integrante de cada equipo debe estar en su lugar asignado para la evaluación)
12:00	Almuerzo
13:00 – 18:00	Fase de Programación y Desarrollo de Soluciones
18:00 – 21:00	2da Ronda de Evaluación del Jurado (al menos un integrante de cada equipo debe estar en su lugar asignado para la evaluación)
21:00	Cena
22:00 – 07:00	Fase de Programación y Desarrollo de Soluciones

Domingo 2 de junio

07:00	Desayuno
08:00 – 11:00	3era Ronda de Evaluación del Jurado (al menos un integrante de cada equipo debe estar en su lugar asignado para la evaluación)
11:30 – 12:30	Almuerzo y Deliberación de los 3 Finalistas
12:30 – 13:30	Presentación de los 3 Finalistas
14:00	Anuncio de los Ganadores, Entrega de Premios y Certificados, Clausura del Evento

14. Contacto

Dr. Federico Ernesto Viscarra
Ing. Gustavo Rodolfo Pérez

jefe.investigacion@utepsa.edu
jefe.carrera.redes@utepsa.edu



EMBAJADA DE ESTADOS UNIDOS DE AMERICA

