

**Modo virtual**

# UBIO Hackathon

**GENERANDO SOLUCIONES INNOVADORAS EN TIEMPOS DE VIRTUALIDAD**

## **BASES DEL EVENTO**

PARA MAYOR INFORMACIÓN  
<http://mobcampus.org/biohackathon/>

# Modo virtual



## 1. Presentación

La Biblioteca Agrícola Nacional en conjunto con el Vicerrectorado Académico organiza este año, de modo virtual, la **V BIO Hackathon** denominada: “**Generando soluciones innovadoras en tiempos de virtualidad**”, en donde equipos multidisciplinarios formados desarrollarán colaborativamente ideas que respondan a las necesidades de solución para los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de las Naciones Unidas, enfocadas en brindar soluciones innovadoras, destinados a sensibilizar al jurado y a la comunidad molinera en el desarrollo de proyectos que aporten soluciones creativas e innovadoras para la sociedad en 13 campos de la ODS:



- |  |  |
|--|--|
| 2. Hambre cero                             | 9. Industria, innovación e infraestructura |
| 3. Salud y bienestar                       | 10. Reducción de las desigualdades         |
| 4. Educación y calidad                     | 11. Ciudades y comunidades sostenibles     |
| 6. Agua limpia y tratamiento               | 12. Producción y consumo responsable       |
| 7. Energía asequible y no contaminante     | 13. Acción por el clima                    |
| 8. trabajo decente y crecimiento económico | 14. Vida submarina                         |
|  | 15. Vida de ecosistemas terrestres         |



THINKING!



# Modo virtual



## 2. Objetivo

El objetivo de la **BIO Hackathon** es potenciar la innovación, el talento, la creatividad y el desarrollo de nuevas ideas a través del desarrollo de aplicaciones o prototipos basados en ciencia, ingeniería, tecnología, arte + diseño, matemática (STEAM) y en conjunto generar un aprendizaje a partir del hacer (cultura maker) que permitirá compartir conocimientos y experiencias durante el evento. Asimismo, el evento permite desarrollar soluciones sobre los desafíos que afrontan diferentes organizaciones, sean estas del sector público o privado en tiempos de virtualidad.

La BIO Hackathon cuenta con dos categorías: **Soluciones de impacto con base tecnológica** e **Ideas de impacto**. Se considera **Soluciones de impacto** a los prototipos funcionales con base tecnológica. Las **Ideas de impacto** son propuestas que se presentan a nivel diseño.

Habrán tres equipos ganadores por cada categoría, seleccionados por un jurado especialista en innovación, sostenibilidad y prospectiva.

La participación se hará por equipos que presenten propuestas innovadoras dentro de los ODS definidos para la BIO Hackathon. Para ello deberán cumplir con los requisitos establecidos en la presente base de participación.

## 3. A quién va dirigido

Dirigido a estudiantes, egresados, profesores, trabajadores, administrativos y público en general, apasionados por la tecnología o el ámbito social, que quieran aportar su talento e ideas.

## 4. Requisitos de participación

**4.1.** Podrán participar todas aquellas personas que dispongan de DNI o pasaporte, que acredite la identidad del participante.

**4.2.** Las personas tendrán que tener un dispositivo móvil, cámara, una computadora o laptop como herramienta digital y acceso a Internet.

**4.3.** El número de plazas disponibles para la participación es limitado por motivos logísticos, hasta un máximo de 80 participantes.



# Modo virtual



**4.4.** Los participantes pueden realizar su registro por equipos que deben tener un mínimo de **3 integrantes y un máximo de 5 integrantes**; en caso de que no cuenten con un grupo, **se podrán inscribir de manera individual** y se les asignará un equipo de trabajo. Tener en cuenta que se pueden conformar grupos mixtos e interdisciplinarios entre estudiantes, egresados, docentes, trabajadores administrativos, etc. Para ello solo se validará la identidad de los integrantes.

**4.5.** Todos los integrantes de los equipos deben participar de modo virtual. Los participantes no pueden ser sustituidos. Si un participante no puede asistir, no puede presentarse nadie en su lugar.

**4.6.** Si por algún motivo un equipo inscrito no puede participar del evento, sírvase comunicarlo al Comité Organizador, a fin de dar oportunidad a otro equipo que no fue seleccionado.

## 5. Inscripción y presentación de propuestas

**5.1.** La inscripción es gratuita y se realizará a través de un formulario que estará incluido en la [página web](#) desde el 07 de setiembre.

**5.2.** Una vez completado el formulario de inscripción, se formalizará el registro de manera automática. A los participantes se les brindará un número por grupo.

**5.3.** La inscripción incluye el ingreso al **Boot Camp** (talleres y webinars) previo a la V BIO Hackathon de manera gratuita.

## 6. Plazos y fechas

### Plazo de inscripción para la V BIO Hackathon con envío de propuesta

No se atenderá ninguna petición conjunta de inscripción que se reciba con posterioridad a esta fecha.

Del lunes 07 al miércoles 30 de setiembre de 2020



THINKING!



# Modo virtual



Bienvenida a los grupos participantes a la V Bio Hackathon y formación de equipos.

Sábado 3 de octubre Hora: 9:00 a.m.

**Ponentes:**

Ing. Juan Medrano Mejía - Director de la BAN

Mag. José María Espinoza Bueno - Especialista en innovación educativa - Actual Coordinador InnovaTIC - CE2A en UTEC

**Webinar**

**Tema:** "Creatividad, innovación y Emprendimiento"

**Jimmy Gómez- Co-fundador de QuipoLab**

**Fecha:** Jueves 08 de octubre de 7:00 a 9:00 p.m.

**Talleres simultáneos**

**Taller 1 :** "Ideación y cocreación de Proyectos con base tecnológica" (Ing. Jose Maria Espinoza - Mag. Raisa Lama)

**Fecha:** Sábado 10 de octubre de 09:00 a 12:00 p.m.

**Webinar**

**Tema:** Por definir

**Fecha:** Jueves 15 de octubre de 7:00 a 9:00 p.m.

**Talleres simultáneos:**

**Taller 2:** "Diseño e impresión 3D" - **Tec. David Alanoca**

**Tema 3 :** Introducción a Arduino - **Bach. Anderson Mujaico**

**Fecha:** Sábado 17 de octubre de 09:00 a 12:00 p.m.

**Webinar**

**Tema:** Por definir

**Fecha:** Jueves 22 de octubre de 7:00 a 9:00 p.m.

**Talleres simultáneos:**

**Taller 1:** "Herramientas virtuales de presentación: video, prezi" - **Rosa Calderón**

**Taller 2:** "Modelo de Negocio" - **Gardo Luighi Flores**

**Taller 3:** "Introducción a la realidad aumentada y a la realidad virtual" - **Jose Luis Reátegui**

**Fecha:** Sábado 24 de octubre de 09:00 a 12:00 p.m.

**Webinar**

**Tema:** "Biotecnología y Transformación Digital: Nuevas Estrategias en el campo laboral" - **Guido Gerónimo**

**Fecha:** Jueves 29 de octubre de 7:00 a 9:00 p.m.

La asistencia al **Boot Camp** es obligatoria a por lo menos al **70%**. así como a los talleres de trabajo en equipo que se realizarán de manera virtual a través de la plataforma Zoom.

En estas sesiones y talleres podrás compartir tus ideas, evaluar su impacto, formar tu grupo y potenciar tu idea con la ayuda de mentores.



# Modo virtual



	<p><b>Talleres simultáneos:</b>  <b>Taller 1:</b> “Comunicación persuasiva en medios digitales” - <b>Bach. Alessandra Acosta</b>  <b>Taller 2:</b> “La importancia del branding y la responsabilidad social para el emprendedor de hoy” - <b>Bach. Estefanía Huacho - Bach. Fiorella Osorio</b>  <b>Taller 3:</b>  <b>Fecha:</b> <b>Sábado 31 de octubre de 09:00 a 12:00 p.m.</b></p>
	<p>(Del 16 de noviembre al 21 de noviembre)  <b>Envío de videos</b></p>
<p>El <b>Comité Organizador</b> se encargará de revisar las propuestas y publicar los equipos que serán parte de la BIO Hackathon.</p>	<p>Desde el 16 de noviembre al 22 de noviembre  <b>Evaluación de propuesta y video.</b>  <b>(BAN-Especialistas)</b></p>
	<p>23 noviembre  <b>Selección de finalistas para la presentación del pitch el día de la BIO Hackathon.</b></p>
<p>Celebración de la <b>V BIO Hackathon.</b></p>	<p>Sábado 28 de noviembre  <b>Presentación final de pitch</b>  <b>Selección de ganadores, premiación y clausura del evento.</b></p>

## 7. Desarrollo de la BIO Hackathon

**7.1.** A los participantes que estén participando **individualmente** se les asignará un equipo de trabajo.

**7.2.** Cada equipo tendrá asignado una **sala de trabajo virtual** que le será indicado en el momento del registro oficial.



# Modo virtual



7.3. A cada participante se le entregará un **link de acceso**. Podrán hacer uso del mismo durante todo el desarrollo del evento.

7.4. El Comité Organizador pondrá a disposición de los asistentes una **plataforma virtual** para posibilitar la conectividad durante todo el evento.

## 8. Evaluación de la fase preliminar

Como evaluación preliminar, los grupos deberán entregar un video de 3 minutos de duración como máximo (En formato mp4), explicando su proyecto y con la participación de cada integrante, el cual deberá ser enviado al siguiente correo: [biohackathon@lamolina.edu.pe](mailto:biohackathon@lamolina.edu.pe), donde los criterios de evaluación y referencia de contenido a evaluar en cada uno de ellos serán los siguientes:

1. **Problema**
2. **Solución**
3. **Factibilidad de proyecto**
4. **Escalabilidad**
5. **Equipo**

## 9. Evaluación final y mentoría

9.1 Dado que no es requisito desarrollar la totalidad del proyecto durante la jornada, pueden darse evaluaciones parciales por parte de los Jurados, para así evidenciar un avance significativo. Queda al criterio del jurado el valorar las contribuciones que son aportadas por cada equipo. Los hitos en los que se llevarán a cabo las evaluaciones parciales serán detallados al comienzo de la competición.

9.2 Durante el transcurso del evento varios miembros del Comité Organizador o del equipo de mentores guiarán a los participantes en el proceso de desarrollo (en caso de ser necesario) y apoyarán a los equipos en cualquier otra tarea o duda asociada a la competición.



# Modo virtual



Cada grupo presentará durante su pitch tomando en cuenta los siguiente criterios:

**I. Problema/Necesidad:** Se evidencia que el problema o necesidad son relevantes y alineados con el propósito de la V BIO Hackathon.

**II. Solución:**

Se comunica el valor que genera la solución a la **situación actual**.

La solución o prototipo responde a la necesidad identificada.

**III. Contexto:**

Se identifica el potencial, uso de la solución o prototipo en un **contexto real**.

**IV: Equipo:**

Se comunica las aspiraciones.

Se proyecta la escalabilidad y adaptación en otros contextos.

Se proyecta una tendencia creciente en el uso masivo de la solución o prototipo.

**V. Proyección (visión a futuro):**

Se comunica las aspiraciones.

Se proyecta la escalabilidad y adaptación en otros contextos.

Se proyecta una tendencia creciente en el uso masivo de la solución o prototipo.

**VI. Pitch de presentación (Máx.5 minutos)**

## 10. Presentación al jurado

**10.1.** El jurado estará formado por expertos, designados por el Comité Organizador. Los miembros del mismo no podrán tener ningún vínculo de interés con los participantes. Los componentes del jurado serán publicados en la web del evento y redes sociales de la BAN y CAA.

**10.2.** Los equipos participantes presentarán su desarrollo ante un jurado designado por el Comité Organizador para tal efecto y ante el resto de equipos participantes.



# Modo virtual



**10.3.** La presentación deberá ser de 5 minutos y se deberá tener en cuenta los criterios de evaluación.

**10.4.** La presentación de los resultados, junto a las evaluaciones parciales realizadas a lo largo de toda la competición, permitirá al jurado realizar una evaluación final de los desarrollos y seleccionar a los equipos ganadores. La decisión del jurado será inapelable.

## 11. Decisión final

**11.1.** La decisión del jurado final será inapelable.

**11.2.** Los equipos ganadores en cada categoría de la V BIO Hackathon serán anunciados el mismo día, después de la deliberación del jurado.

## 12. Reservas y limitaciones

**12.1.** Toda la información, documentación, software, material de capacitación y técnicas puestas directa o indirectamente a disposición del participante por el Comité Organizador del evento será tratado con confidencialidad.

**12.2.** El Comité Organizador se compromete a mantener la confidencialidad sobre aquellas propuestas que no resulten seleccionadas para participar.

## 13. Propiedad intelectual e industrial

**13.1.** Los participantes deben garantizar que las ideas, soluciones y el código aportado son originales y no infringen derechos de terceros o cuentan en su caso con las autorizaciones necesarias. El Comité Organizador del evento no se reserva ningún derecho de autor sobre las propuestas presentadas para la selección y participación en el evento.



THINKING!



# Modo virtual



## 14. Publicidad

**14.1.** Las propuestas seleccionadas y ganadoras podrán ser objeto de divulgación por la UNALM, en las comunicaciones que realice de carácter informativo o divulgativo, y tanto en medios de comunicación escritos en soporte físico, como en Internet.

**14.2.** Con la finalidad de difundir las actividades realizadas durante el evento, los participantes aceptan la utilización de su imagen en medios audiovisuales (fotografías, videos, etc.) por parte del Comité Organizador y de las empresas colaboradoras.

## 15. Código ético

Los participantes se comprometen al cumplimiento de los siguientes requisitos de criterios de valoración de la competición y código ético:

**15.1.** La participación no puede contener las marcas o logos que sean propiedad de otros o hacer publicidad o promover cualquier marca o producto de cualquier tipo.

**15.2.** La participación no puede contener materiales con copyright o propiedad de terceros (incluyendo fotografías, esculturas, pinturas y otras obras de arte o imágenes publicadas en sitios web o en la televisión, películas u otros medios).

**15.3.** La participación no puede contener materiales que contengan los nombres, imágenes, fotografías, u otros indicios para identificar a cualquier persona, viva o muerta, sin el permiso escrito.

## 16. Aceptación de condiciones y términos

**16.1.** El simple registro en este concurso supone la aceptación de estas bases en su totalidad.

**16.2.** Los participantes aceptarán las decisiones del jurado.



THINKING!

