

SABANA HACK

Términos y Condiciones 2023

La Universidad de La Sabana se reserva el derecho de modificar los términos y condiciones del presente documento, haciendo la divulgación oportuna en los canales de comunicación establecidos.



Universidad de
La Sabana

FACULTAD DE INGENIERÍA

Contenido

Contenido	2
Introducción	3
Objetivo general	3
Objetivos específicos	3
Requisitos de participación	4
Fechas importantes	4
Proceso de inscripción	5
Normas generales del evento	6
Medios materiales	8
Evaluación de los equipos	8
Presentación de prototipos	9
Valoración de la propuesta	9
Criterio de desempate	9
Premiación	10
Propiedad intelectual	10
Agenda del evento	11
Alojamiento y desplazamiento	14
Contacto	14
Autorización de Datos Personales	15



Introducción

La hackathon SABANA HACK de la Universidad de La Sabana busca ofrecer espacios de trabajo colaborativo e interdisciplinario donde los participantes -estudiantes universitarios tanto locales como invitados- se articulen para dar solución a retos empresariales y sociales, utilizando las competencias desarrolladas en sus carreras, su creatividad y las tecnologías.

El evento convoca a los mejores estudiantes universitarios que consideren puedan aportar a la solución de un problema, utilizando tecnologías de punta, datos abiertos y tiempo limitado. El concepto clave alrededor de estos eventos es la interdisciplinariedad, dado que deben formarse equipos con personas, que como se dijo, pueden aportar desde diferentes campos a la solución de un reto propuesto.

Para participar, los interesados deberán cumplir con los requisitos establecidos en el siguiente documento y comprometerse a tener un comportamiento ejemplar con los compañeros, con las personas que trabajan en el evento, y un riguroso cuidado con los espacios y elementos habilitados por la universidad para este evento.

Objetivo General

Proporcionar un espacio de co-creación donde los actores interesados en el desarrollo de soluciones con base tecnológica se encuentren para resolver retos empresariales y sociales utilizando tecnologías de punta en información y comunicación.

Objetivos Específicos

- Ser un foco de generación de ideas para resolver problemas en desarrollo social y empresarial utilizando tecnologías.
- Integrar distintos saberes, fomentar la interdisciplinaridad y convocar los mejores talentos del país.
- Integrar empresas y universidades en procesos de innovación abierta.
- Estimular el análisis, desarrollo, programación, interpretación y uso de los datos e información, utilizando tecnología para soportar las propuestas.





Requisitos de Participación

Podrán participar todos aquellos estudiantes universitarios mayores de 18 años que hagan parte de una Institución de Educación Superior con matrícula activa y correo institucional.

El día del evento se confirmará la identidad de cada participante por medio de su documento de identificación y el comité organizador excluirá del evento a participantes cuya identidad no se ajuste con la información real o que incumplan cualquier condición exigida.

Fechas Importantes

- Agosto 1: Apertura del proceso de inscripción.
- Agosto 31: Cierre del proceso de inscripción - hasta las 11:59 pm-. No se tendrá en cuenta ninguna inscripción posterior a esa fecha y hora.
- Agosto 31: Evaluación de las postulaciones personales y grupales y selección de los participantes para el evento.
- Septiembre 4: Notificación a los estudiantes que van a participar en el evento. La notificación de la aceptación se hará a través del correo electrónico informado en el formulario de inscripción y se debe confirmar la participación a más tardar el 7 de septiembre a las 11:59 pm . También se notificará por correo electrónico a los participantes que no fueron seleccionados.
- Septiembre 10 – Octubre 10: Capacitación en tecnologías. Algunos retos tendrán tecnologías obligatorias, por tanto, se anunciará un plan de capacitación online.
- Octubre 14-15 : El 14 de Octubre a las 8:00 am se dará inicio al evento “Sabana Hack” en la Universidad de La Sabana. El evento terminará el 15 de octubre a las 5:00 pm.



Proceso de Inscripción

Para participar en la SABANA HACK, los estudiantes deberán inscribirse por medio de la página web <https://bit.ly/3NltLdw> donde se debe diligenciar el formulario de inscripción. La participación podrá realizarse individualmente o, preferiblemente, en equipos de mínimo 3 y hasta 5 estudiantes como máximo. De manera opcional el equipo puede incluir un profesor mentor, cuya labor se limitará a orientar el trabajo del equipo, el profesor deberá también realizar la inscripción. Cabe aclarar que el mentor no será beneficiario de los premios en caso de que su equipo sea el ganador. El número de cupos disponibles para la participación en el evento es limitado y definido por la organización.

Participación y proceso de selección de participantes

Aquellos que se inscriban como equipo deberán incluir mínimo 3, máximo 5 estudiantes y demostrar que, dentro de ellos, incluyen mínimo un estudiante de Ingeniería programador. Como sugerencia, los equipos de mayor éxito siempre han tenido:

- Estudiantes de Ingeniería, programadores o desarrolladores.
- Diseñadores de interfaz gráfica o con conocimientos en Human Computer Interaction.
- Estudiantes con conocimiento para plantear un modelo de negocio a partir de la solución.
- Estudiantes con conocimientos afines al área del contexto del reto.

Para los participantes que se inscriban de manera individual, se incluirán en un equipo que llegue a requerir de su talento. La organización del evento se reservará el derecho de asignarlos, sugerirnos o incluirlos.





La valoración de la inscripción individual se hará bajo los siguientes criterios:

- Trayectoria académica.
- Habilidades y competencias necesarias para el evento.
- Participación previa en eventos similares. (No obligatoria)

La valoración de la inscripción por equipos se hará bajo los siguientes criterios:

- Número de integrantes del equipo.
- Interdisciplinariedad. Deben demostrar que incluyen al menos dos disciplinas diferentes.
- Habilidades y competencias necesarias para el evento, al interior del equipo.
- Se permitirá el trabajo con integrantes de distintas universidades.
- Trayectoria académica del equipo.

Normas Generales del Evento

Durante el evento, los participantes deberán permanecer en las instalaciones de la Universidad de La Sabana.

Las zonas del lugar del evento con acceso restringido están delimitadas y señalizadas. Si un participante ingresa a estas áreas podrá ser retirado del evento.

En el momento en que uno o varios participantes no continúen en un equipo durante el evento; quien se retire, deberá dejar por escrito su desistimiento ante el equipo organizador del evento y se entiende que el equipo restante continuará con el desarrollo al reto planteado. Cabe aclarar que el equipo no quedará descalificado por este motivo. Si el equipo que presenta esta situación resultara ganador, la persona que presenta desistimiento, renuncia a interponer cualquier recurso como beneficiario.

Los participantes deben acudir presencialmente al lugar del evento, y llegar puntualmente en la fecha y hora definidas. Es indispensable



presentar un documento que acredite su identidad (cédula de ciudadanía, cédula de extranjería o pasaporte).

El participante deberá presentar además una copia del documento que acredite que tiene un seguro estudiantil otorgado por su institución. También portar su carné vigente de Salud con una entidad prestadora de Salud.

Para el ingreso al evento es necesario que el nombre del candidato esté relacionado en la lista de inscritos y complete el correspondiente registro de ingreso en la Universidad. Al ingreso se realizará el registro electrónico de cada equipo, vinculándolo con el documento de identidad de su respectivo propietario.

Se entregará una escarapela que el concursante deberá portar durante todo el evento. Se entregará a cada equipo un área de trabajo inventariada (número de mesas y sillas). En caso de presentarse daño a dichos elementos, el equipo se hace responsable por cubrir los costos de su reparación o reposición.

Durante el evento se ofrece alimentación sin costo. Si el participante debe seguir una dieta especial por restricciones de salud, es necesario que traiga sus propios alimentos.

Si algún participante tiene algún tipo de condición médica deberá indicarlo durante el registro. Igualmente, si requiere que alguno de sus medicamentos permanezca bajo condiciones especiales.

En el recinto donde se está desarrollando el evento se debe mantener el orden y conducta que favorezca el trabajo de los demás participantes.

Los participantes deben mantener el orden y aseo de las instalaciones sanitarias del evento. Cada equipo es responsable por el orden de su propia área de trabajo. Está prohibido en las instalaciones del evento fumar y consumir bebidas alcohólicas o sustancias psicoactivas. Si un participante es identificado incumpliendo con esta norma será retirado del evento y notificado a su respectiva universidad.

El evento cuenta con facilidades de parqueadero, el participante que lo desee deberá notificarlo en el formulario de inscripción.



Aunque se asignará un casillero a cada equipo, el cuidado de los objetos personales (celular, tabletas, dinero, documentos personales, etc.) corre por cuenta propia. Los organizadores no se harán responsables de la pérdida de algún objeto.

Medios Materiales

Cada participante deberá llevar su propio computador con los requisitos (hardware y software) que considere necesarios para el desarrollo del evento. La Universidad de La Sabana proporcionará acceso a Internet a los participantes durante el transcurso de todo el evento a través de una red Wi-Fi.

Asimismo, se permite el uso de cualquier plataforma y/o sistema operativo, y entorno o framework de desarrollo, para llevar a cabo el reto. Pueden emplearse tanto entornos tradicionales (Windows, Linux, OS X, etc.) como móviles (Android, iOS, Windows Phone, Blackberry, etc.), o cualquier otra plataforma tecnológica que el equipo considere.

Todos los acuerdos de licencia son responsabilidad de los participantes. El evento no promueve ni tolera el uso de software ilegal. En caso de que alguno de los organizadores detecte el uso de software ilegal, esto será causal de retiro del concurso

El objeto de SABANA HACK, es desarrollar productos tangibles que den respuesta a los retos propuestos desarrollados. Algunos de los retos se desarrollarán con tecnologías propias de ciertas empresas participantes en el evento, en cuyo caso se tendrá un previo plan de capacitación online. Otros retos podrán ser desarrollados con las mismas tecnologías si el equipo participante lo decide o, con otras tecnologías, las cuales serán sugeridas con anticipación al evento.

Evaluación de los Equipos

- Cada equipo antes del domingo 15 de Octubre a las 3:00 pm deberá llenar una ficha técnica compuesta por las siguientes secciones: Título de la solución, descripción de la idea y beneficios de la idea. Esta se enviará el primer día a todos los participantes del evento.
- De igual manera, ese mismo día, deberá realizar y entregar un demo de un prototipo funcional.





Presentación de Prototipos

Entregables

Los equipos deberán presentar su desarrollo ante un jurado. La presentación de los resultados deberá incluir detalles del objetivo inicial de la propuesta, su nivel de consecución, ventajas y desventajas identificadas, y tecnologías utilizadas.

Valoración de la Propuesta

Se valorarán los siguientes aspectos de las propuestas de 1 a 5 puntos:

- Integración tecnológica evidenciada en el prototipo. 30%
- Relevancia de la propuesta. 20%
- Viabilidad. 20%
- Innovación en la solución. 15%
- Modelo de negocio. 15%

La evaluación de la exposición de la propuesta será ante un equipo de jurados enviado por las empresas, para hacer la selección de los ganadores por cada reto. Para dicha exposición solo se otorgará un tiempo de 5 minutos utilizando la metodología pitch elevator.

Criterio de Desempate

Para aquellos equipos que resulten ganadores de primer o segundo puesto y que obtengan la misma puntuación total, se desempata mediante sorteo, asignándole un número a cada equipo empatado. Dicho número será introducido dentro de un sobre cerrado y un representante del jurado procederá a escoger uno al azar, que corresponderá al ganador.





Premiación

Se entregarán premios a todos los integrantes de los equipos ganadores que ocupen el primer (Cinco millones de pesos colombianos por equipo, dividido en cada participante en bonos de entidades aliadas) y segundo lugar (Dos millones y medio de pesos colombianos por equipo, dividido en cada participante en bonos de entidades aliadas seleccionadas por la Universidad).

Es importante resaltar que el mentor no recibirá este premio. Los premios se darán en bonos que el participante podrá redimir en establecimientos comerciales determinados por la organización.

Propiedad Intelectual

Se establece que Sabana Hack, será un evento de innovación abierta, donde las ideas y desarrollos resultantes serán de propiedad pública, en este sentido cualquier desarrollo o utilización de las ideas resultantes del proyecto, deben siempre garantizar el buen uso de los derechos morales de los mismos.

Los participantes al aceptar las presentes bases declaran que las ideas y los prototipos que en su caso desarrollen en el transcurso del Sabana Hack son inéditas y producto exclusivamente de su intelecto, por lo que las mismas serán realizadas sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, sin que exista ningún conflicto respecto a los derechos de propiedad intelectual y/o industrial (marcas, patentes, derechos de autor, etc.) y/o variedades vegetales sobre la (s) solución (es).

Los participantes se comprometen a mantener a la Universidad indemne por cualquier eventual reclamación en materia de propiedad intelectual sobre la solución presentada, que surja por parte de un tercero, asumiendo el participante íntegramente a su cargo cualquier coste que pudiera derivarse a favor de estos terceros, incluyendo los costes legales de representación.



Con respecto a las tecnologías utilizadas, si fuesen de índole comercial, las compañías mantendrían los derechos de propiedad intelectual sobre las plataformas tecnológicas puestas a disposición de los participantes.

De igual forma, las empresas o entidades que pongan a disposición de la Sabana Hack tecnología alguna lo hacen asegurando su posibilidad de uso sin violar derechos de terceros, y no supondrá que ni los participantes ni la Universidad adquieren derechos de propiedad intelectual sobre ellas.

Aceptación de Términos y Condiciones

La presentación del formulario de inscripción y la presencia en SABANA HACK implica necesariamente la aceptación íntegra e incondicional de los términos y condiciones expresados en las presentes bases reguladoras, así como la interpretación que de las mismas lleve a cabo la organización del evento.

Los participantes aceptarán asimismo las decisiones de la Organización y del jurado en cuanto a la selección de los concursantes, de la designación de los equipos de trabajo y de los ganadores del evento.

La Universidad no se responsabiliza de las posibles pérdidas, deterioros, robos, retrasos o cualquier otra circunstancia de fuerza mayor, que pudieran afectar a la realización del evento, sin asumir por tanto contraprestación o indemnización alguna por estos u otros motivos.

Estas bases constituyen el único acuerdo entre la Universidad y los participantes del evento y sustituyen cualquier acuerdo anterior entre dichas partes en relación con ella.

Agenda del Evento

La Organización no se responsabiliza de las posibles pérdidas, deterioros, robos, retrasos o cualquier otra circunstancia de fuerza mayor, que pudieran afectar a la realización del evento, sin asumir por tanto contraprestación o indemnización alguna por estos u otros motivos.

Estas bases constituyen el único acuerdo entre la Organización y los participantes del evento y sustituyen cualquier acuerdo anterior entre dichas partes en relación con ella.



Primer Día-Sábado 14 de octubre

(9:00 am – 10:00 am)

Proceso de registro

Entrega de puestos de trabajo y kits

(10:00 am – 11:00 am)

Bienvenida a los participantes – Auditorio Edificio Ad Portas. Con el siguiente orden:

- Introducción. Presentación del evento por parte de la Universidad de La Sabana y empresas participantes.
- Metodología – Organización del evento. Se anunciarán los retos, la metodología de trabajo y los Términos y Condiciones (entregables, etc).
- Locaciones. Presentación de las locaciones a utilizar durante el evento y normas de seguridad y planes de emergencia.
- Jurados y mentores. Presentación de jurado, mentores, agenda de charlas y talleres.

(11:00 am – 12:00 am)

Análisis de retos. Reunión de equipos por reto para el análisis de requerimientos y condiciones especiales.

(12:00 m – 1:00 pm)

Almuerzo

(1:00 pm – 2:00 pm)

Sesiones de trabajo

(2:00 pm -2:45 pm)

Taller de ideación

(2:45 pm - 7:00 pm)

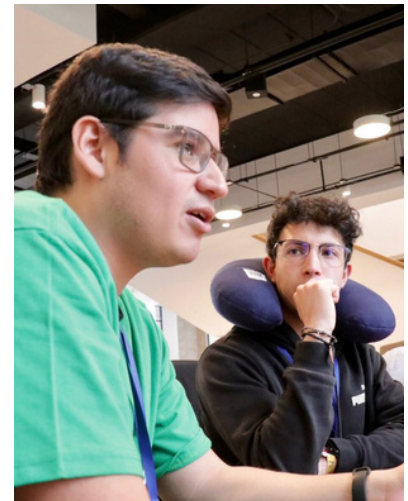
Sesión de trabajo

(7:00pm – 8:00pm)

Cena

(8:00 pm – en adelante)

Trabajo nocturno



Nota: Los participantes tendrán a su disposición una estación de café y bebidas permanente, además un sitio donde se pueden turnar para dormir una siesta. Se programaron algunas sesiones de entretenimiento (pausas activas) a las que voluntariamente pueden asistir.

Segundo Día-Domingo 15 de octubre

(7:00 am – 8:00 am)
Desayuno

(8:00 am – 09:00am)
Sesiones de trabajo. Es conveniente que el equipo estime en qué momento de esta franja empieza a organizar la presentación para la venta.

(9:00 am-10:00 am)
Charla Storytelling

(10:00 a.m. - 12:00 m)
Sesiones de trabajo

(12:00 m – 1:00 pm)
Almuerzo

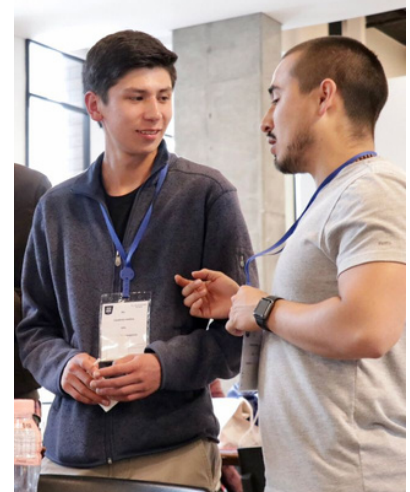
(1:00 pm – 2:00 pm)
Preparación del pitch. El equipo puede hacer los ensayos que desee.

(2:00 pm – 3:00 pm)
Pitch de los grupos.

(3:00 pm – 3:35 pm)
Deliberación del jurado. El jurado tendrá 30 minutos para deliberar sobre qué proyectos serán los ganadores por cada categoría.

(3:30 pm – 4.30 pm)
Premiación.

(5:00 pm)
Cierre del evento



Alojamiento y Desplazamiento

Los participantes podrán utilizar espacios de descanso adecuados dentro de la Universidad de La Sabana durante la noche del sábado. Para los equipos que vienen de afuera y llegan antes del evento y se van después del domingo se recomiendan algunos hoteles en los municipios aledaños al Campus Universitario.

Solo para los equipos que vienen de otras ciudades, el evento proporcionará transporte desde y hacia el terminal de transporte y aeropuerto, si el equipo avisa antes del 30 de septiembre su itinerario.

Contacto

Correo Sabana Hack:
sabahack@unisabana.edu.co

Correo Jenny Robayo:
jenny.robayo1@unisabana.edu.co

Correo Shanon Espitia:
shanon.espitia@unisabana.edu.co



Autorización de Datos Personales

PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES - AUTORIZACIÓN EXPRESA PARTICIPANTES:

A través de la participación en el Sabana Hack de la Universidad de La Sabana, de conformidad con la Ley 1581 de 2012 de Protección de Datos, y sus decretos que la reglamenten, el participante autoriza expresamente que sus datos personales, tanto privados como sensibles, incluyendo fotos, videos y documentos tomados por LA UNIVERSIDAD DE LA SABANA o sus delegados autorizados, o suministrados con ocasión del concurso, sean incorporados en las bases de datos de responsabilidad de la UNIVERSIDAD DE LA SABANA y para que sean publicados en los medios de comunicación interna y externa de la UNIVERSIDAD DE LA SABANA, los cuales serán tratados con la siguientes finalidades: participación en el concurso, temas publicitarios, comerciales, estadísticos, de mercadeo, marketing digital, networking, transmisión vía streaming del Sorteo, difusión de información a través de los medios de comunicación de La Universidad para temas publicitarios y de gestión administrativa del mencionado concurso y de conformidad con la política de protección de datos de la universidad a la cual podrá tener acceso en la página web:

www.unisabana.edu.co/nosotros/politica-de-proteccion-de-datos.

Así mismo, autoriza el envío de todo este tipo de información vía correo electrónico, teléfono y/o cualquier otro medio de comunicación suministrado. Igualmente, autoriza la transmisión y transferencia de sus datos personales a terceros cuando ello sea necesario en virtud de los fines señalados anteriormente y de la relación que mantenga con la universidad.

De igual modo, como titular declara conocer que, en caso de tratarse de datos de carácter sensible, no se encuentra obligado a autorizar dicho tratamiento, como tampoco se encuentra obligado a suministrar datos sobre niños, niñas y adolescentes, y haber sido informado de que puede ejercer los derechos de acceso, actualización, corrección, supresión, revocación o reclamo por infracción sobre mis datos, mediante escrito dirigido a la UNIVERSIDAD DE LA SABANA a la dirección de correo electrónico protecciondedatos@unisabana.edu.co, indicando en el asunto, el derecho que desea ejercitar, o a través de correo ordinario remitido a la dirección Campus del Puente del Común, Km. 7, Autopista Norte de Bogotá, Chía (Cundinamarca), atendiendo los requisitos para el trámite de consultas y reclamos establecidos en la política de protección de datos de la Universidad

