

Términos y Condiciones Sabana Hack 2021

Concurso de Innovación Abierta

Los organizadores se reservan el derecho de modificar los términos y condiciones del presente documento, haciendo la divulgación oportuna en los canales de comunicación establecidos.

Tabla de contenido

<i>Términos y Condiciones Sabana Hack 2020</i>	1
<i>Introducción</i>	2
<i>Objetivo General</i>	2
<i>Objetivos Específicos</i>	2
<i>Requisitos de Participación</i>	2
<i>Fechas Importantes</i>	2
<i>Proceso de Inscripción</i>	3
<i>Participación y Proceso de selección de participantes</i>	3
<i>Normas Generales del Evento</i>	4
<i>Medios Materiales</i>	4
<i>Presentación de Prototipos</i>	4
<i>Valoración de la propuesta</i>	5
<i>Criterio de desempate</i>	5
<i>Ganadores</i>	5
<i>Propiedad Intelectual</i>	5
<i>Agenda del Evento</i>	6
<i>Contacto</i>	7

Introducción

El 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 en los campos empresarial y social, utilizando las competencias desarrolladas en sus carreras, su creatividad y las tecnologías.

El evento convoca a empresas y organizaciones que demandan soluciones tecnológicas, además, a los mejores estudiantes universitarios que consideren puedan aportar a dichas soluciones, 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 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 un reto social utilizando tecnologías de punta en información y comunicación.

Objetivos Específicos

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

Requisitos de Participación

- Podrán participar todos aquellos estudiantes universitarios de pregrado activos, que para las fechas de inscripción durante el mes de mayo lo hayan podido demostrar. Deberán adjuntar en el formulario de inscripción, el documento que lo corrobore (copia de seguro médico estudiantil, constancia de estudios con mes de expedición mayo 2021 o copia del recibo de pago de matrícula del semestre actual), y deberán inscribirse con el email de la universidad a la que pertenecen. Si falta la evidencia de alguno, el equipo no podrá participar.

Fechas Importantes

Mayo 1: Apertura del proceso de inscripción.

Mayo 31: Cierre del proceso de inscripción - hasta las 11:59 pm-. No se tendrá en cuenta ninguna inscripción posterior a esa fecha y hora.

Junio 1: Evaluación de las postulaciones personales y grupales y selección de los participantes para el evento.

Junio 5: 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 junio 6 a las 11:59 pm. También se notificará por correo electrónico a los participantes que no fueron seleccionados y los que quedan en lista de espera.

Junio 7 – Julio 30: Capacitación en tecnologías. En caso de requerirse acorde con la naturaleza del reto, se anunciará un plan de capacitación online.

Julio 31 – Plazo máximo para enviar prueba de estar cursando una carrera universitaria.

Agosto 7– Agosto 8: El 7 de agosto a las 8:00 am se dará inicio al evento Sabana Hack a través de una reunión remota. El evento terminará el 8 de agosto a las 4:00 pm con el envío de las soluciones en video y presentación

Agosto 11- Publicación de 5 grupos finalistas por reto

Agosto 13: Presentación de pitch 4:00pm y finaliza 5:00pm con la premiación.

Proceso de Inscripción

Para participar en la SABANA HACK, los estudiantes deberán inscribirse por medio de la página web (<https://www.unisabana.edu.co/sabanahack/>) donde se debe diligenciar el formulario de inscripción (o registro). La participación deberá realizarse en equipos de mínimo 4 y máximo 5 estudiantes de pregrado, se permitirá el trabajo con integrantes de distintas universidades.

De manera opcional el equipo puede incluir un mentor o coach, cuya labor se limitará a orientar el trabajo del equipo, el mentor deberá también realizar la inscripción. Cabe aclarar que el mentor no hace parte del equipo participante y por esta razón 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

Los equipos deberán ser interdisciplinarios y demostrar que, dentro de ellos, incluyen mínimo un estudiante de Ingeniería informática o afines. 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.
- Estudiantes con habilidades en presentaciones efectivas.

Con anterioridad a la inscripción se publicará en la página del evento el contexto y problemáticas alrededor de las cuales se propondrá el reto. Esto ayudará a los equipos en la selección de sus integrantes.

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

- Habilidades y competencias al interior del equipo, necesarias para trabajar alrededor de las problemáticas.
- Interdisciplinariedad. Deben demostrar que incluyen al menos dos disciplinas (carreras).
- Trayectoria académica del equipo.

Normas Generales del Evento

- El evento se llevará a cabo de manera remota a través de una plataforma proporcionada por la universidad, quien proveerá a todos el acceso y el uso de esta.
- En dicha plataforma existirá para cada equipo un canal independiente, se crearán además otros canales para mentorías, soporte y cartelera, en esta última se colocará constantemente información relevante.
- Cada equipo debe nombrar a un representante (líder) quien será el único encargado de comunicarse con dichos canales
- Se estará haciendo un monitoreo constante a los equipos durante todo el evento para establecer en cada momento su progreso
- Los equipos pueden hacer uso de las herramientas de trabajo colaborativo, design thinking, etc., sugeridas e incluidas o usar otras de su preferencia para organizar y mostrar sus avances.
- Al final de la jornada, cada equipo deberá:
 - Haber desarrollado un prototipo funcional sobre la idea.
 - Haber llenado una ficha técnica compuesta por las siguientes secciones: Título de la solución, beneficios de la idea, detalles del objetivo inicial de la propuesta, su nivel de consecución, ventajas y desventajas identificadas, y tecnologías utilizadas.
 - Haber subido todos los entregables (todo el proyecto, la ficha técnica y la presentación que usarán en el pitch) a la plataforma que se anunciará en su momento
 - Haber enviado un video pitch de su solución en 5 minutos
- Todos los participantes deberán mantener un comportamiento ejemplar con sus compañeros y con las personas que trabajan en el evento, además, como reflejo de la formación recibida en cada una de sus instituciones, un riguroso cuidado - desde el punto de vista legal y ético- con los recursos que utilicen para el desarrollo de sus propuestas.
- Presentar su pitch el día de la final y resolver preguntas de los jurados.

Medios Materiales

Dada la naturaleza remota del evento se recomienda que cada integrante de cada equipo tenga los recursos técnicos necesarios para contribuir al trabajo colaborativo. Se recomienda que quien tenga la mejor conexión a internet sea quien se encargue de la comunicación con los canales de soporte y mentorías.

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 objetivo de SABANA HACK 2021, es desarrollar productos tangibles que dan 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 por Equipos

1. Cada equipo deberá llenar una ficha técnica compuesta por las siguientes secciones: Título de la solución, beneficios de la idea, detalles del objetivo inicial de la propuesta, su nivel de consecución, ventajas y desventajas identificadas, y tecnologías utilizadas.
2. De igual manera, deberá realizar y entregar un demo de un prototipo funcional.

Presentación de Prototipos

La evaluación de la exposición en video con duración de 5 minutos será vista por un equipo de jurados enviado por las organizaciones postulantes del reto y las empresas de tecnología participantes, quienes determinarán acorde con sus expectativas, 5 de las mejores propuestas que pasarán a la final. Los equipos finalistas deberán sustentar su propuesta ante dicho 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. Para dicha exposición solo se otorgará un tiempo de 3 minutos utilizando la metodología pitch elevator.

Valoración de la propuesta

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

- | | |
|--|------|
| o Estado de avance del prototipo. | 30%. |
| o Innovación en la solución. | 20% |
| o Integración tecnológica evidenciada en el prototipo. | 20% |
| o Relevancia de la propuesta. | 15% |
| o Viabilidad. | 15% |

Criterio de desempate

En caso de presentarse empate, se desempata mediante sorteo, ingresando los nombres de equipos a una lista de sorteo en la página echaloasuerte.com

Ganadores

Se entregarán premios a todos los integrantes de los equipos ganadores que ocupen el primer y segundo lugar. 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 el SABANA HACK 2021, 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 2021 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 los organizadores del evento indemnes 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 empresas patrocinadoras mantendrán 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 del SABANA HACK 2021 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 los términos y condiciones

La presentación del formulario de inscripción y la presencia en SABANA HACK 2021 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 lleven a cabo los organizadores del evento.

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

Los organizadores no se responsabilizan por circunstancias de fuerza mayor, que pudieran afectar a la realización del evento, no asume por tanto contraprestación o indemnización alguna por dichas circunstancias.

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

Agenda del Evento

Sábado 7 de Agosto

(8:00 am – 9:00 am) Apertura del evento. Evento Live.

Introducción. Presentación del evento por parte de la Universidad de La Sabana y organizaciones participantes.

Jurados y mentores. Presentación de jurado, mentores, agenda de charlas y a talleres.

Metodología – Organización del evento. Se anunciarán el reto, la metodología de trabajo y los Términos y Condiciones (entregables, etc).

Explicación del esquema de Teams para el evento, funcionamiento y coordinación.

(9:00 am – 10:00 am) Análisis del reto. Reunión de equipos para el análisis de requerimientos y condiciones especiales. Sala general de Teams.

(10:00 am – 2:00 pm) Sesiones de trabajo (Ideación). Cada equipo en su canal.

(2:00 pm – 6:00 pm) Sesiones de trabajo (Diseño). Cada equipo en su canal.

(6:00 pm en adelante) Sesiones de trabajo (Desarrollo). Cada equipo en su canal.

Domingo 8 de Agosto

(8:00 am – 1:00pm) Sesiones de trabajo Es conveniente que el equipo estime en qué momento de esta franja empieza a organizar la presentación para la venta.

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

(3:00pm –4:00 pm) Subir los entregables y video presentación

(4:00 pm – 5:00 pm) Reunión con las empresas del reto

Miércoles 11 de Agosto

Publicación de finalistas

Viernes 13 de Agosto

(4:00 pm – 6:00 pm) Pitch, premiación y cierre del evento. Evento Live.

Contacto

- Correo Sabana Hack: sabahack@unisabana.edu.co
- Correo Andrés Felipe Bernal Araujo: andres.bernal4@unisabana.edu.co | 8615555 ext 25411
- Correo Jenny Robayo: jenny.robayo1@unisabana.edu.co