

# **muuhack**

**innovando en el sector lácteo**

## **TÉRMINOS Y CONDICIONES**

**2020**

---

**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.**



## CONTENIDO

---

1.	INTRODUCCIÓN
2.	OBJETIVO GENERAL
2.1	Objetivos específicos
3.	REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN
4.	ESTRUCTURA MUUHACK
5.	FECHAS IMPORTANTES
6.	PROCESO DE INSCRIPCIÓN y SELECCIÓN DE PARTICIPANTES
7.	NORMAS GENERALES DEL EVENTO
7.1	Medios Materiales
7.2	Agenda del evento
8.	EVALUACIÓN DE LOS EQUIPOS
8.1	Entregables
8.2	Presentación de prototipos
8.3	Criterio de desempate
9.	PREMIACIÓN
10.	PROPIEDAD INTELECTUAL Y DERECHOS DE AUTOR
11.	CONTACTO



## 1. Introducción

---

La **muuhack** es una actividad de innovación abierta y aprendizaje experiencial, organizado por Asoleche, INNpula y la Escuela Internacional de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad de La Sabana, cuyo objetivo es proponer soluciones que contribuyan al desarrollo de la cadena de valor láctea (CVL) en el país y llegar a la meta que se ha establecido de un consumo anual per cápita de 170 litros de leche, incluyendo los derivados.

Iniciaremos explicando la importancia para la economía nacional el sector lechero. Según AneiA<sup>1</sup> de la Universidad de Los Andes, en el año 2017 este sector representaba el 2,3% del PIB nacional y el 24,3% del PIB agropecuario, además de generar más de 700.000 empleos directos. Antioquia, Boyacá y Cundinamarca son los departamentos con mayor presencia de este sector. En Colombia se registran más de 395.215 unidades productoras de leche, es decir casi 400.000 fincas o haciendas las cuales solo el 20% tienen más de 15 animales (ANALAC, 2016).

Por otro lado, históricamente el consumo de productos lácteos en Colombia es significativo, donde para el año 2017 los colombianos habían consumido 1.050 millones de litros de leche, y 85.000 toneladas de quesos y leche en polvo en el 2016 (Minagricultura, 2016). Y donde en época de pandemia, según El Tiempo en su columna “Lo que más compran los colombianos a domicilio en el primer semestre”, describen que se evidenció un crecimiento del 715 %, en productos como leche, queso, pan, arroz y pollo.

Al analizar estos números se pensaría que el sector lechero entonces es el más innovador, eficiente y con mayores oportunidades de crecimiento a nivel de país. Sin embargo, la realidad es otra y el sector lechero en Colombia se encuentra estancado desde hace unos años, a pesar de tener un alto potencial de crecimiento (Cadena et. al, 2019),

**muuhack** pretende facilitar el desarrollo de soluciones creativas e innovadoras para el sector lácteo colombiano, por medio del desarrollo de estrategias de trabajo colaborativo a través de la formación de equipos interdisciplinarios conformados por estudiantes de las diferentes disciplinas, con la mentoría de expertos docentes vinculados y representantes de organizaciones externas. Estos equipos trabajarán para desarrollar y proponer soluciones a retos, utilizando las competencias desarrolladas en sus carreras, su creatividad y trabajo colaborativo.

Para participar, los interesados deberán cumplir con los requisitos establecidos en el siguiente documento y comprometerse a tener un comportamiento ejemplar con los compañeros, la

---

<sup>1</sup>[https://agronegocios.uniandes.edu.co/2017/09/22/sector-lechero-en-colombia-potencial-](https://agronegocios.uniandes.edu.co/2017/09/22/sector-lechero-en-colombia-potencial-desperdiciado/#:~:text=El%20sector%20lechero%20en%20Colombia,m%C3%A1s%20de%20700.000%20empleos%20directos.)

[desperdiciado/#:~:text=El%20sector%20lechero%20en%20Colombia,m%C3%A1s%20de%20700.000%20empleos%20directos.](https://agronegocios.uniandes.edu.co/2017/09/22/sector-lechero-en-colombia-potencial-desperdiciado/#:~:text=El%20sector%20lechero%20en%20Colombia,m%C3%A1s%20de%20700.000%20empleos%20directos.)

comunidad, con las personas que trabajan en el evento, y un riguroso cuidado con los espacios y elementos habilitados por la universidad para este evento.

---

## 2. Objetivo General

---

Proporcionar un espacio de co-creación para incentivar el trabajo colaborativo e interdisciplinar para la solución de retos. Asimismo, se busca acercar a la comunidad universitaria a la realidad del entorno y proponer soluciones que contribuyan al desarrollo de la cadena de valor láctea en el país y llegar a la meta que se ha establecido de un consumo anual per cápita de 170 litros de leche, incluyendo los derivados.

### 2.1 Objetivos específicos

---

- Contribuir al desarrollo del sector lácteo solucionando sus retos por medio de la generación de ideas en equipos interdisciplinarios.
  - Integrar distintos saberes, potenciar el talento que existe en las universidades para resolver retos del sector lácteo en Colombia.
  - Establecer relaciones con la empresa y la sociedad de modo que la universidad pueda convertirse en un apoyo significativo para el desarrollo y/o crecimiento de éstas.
  - Estimular el análisis, interpretación y uso de los datos de contexto, para proponer soluciones relevantes y factibles para las problemáticas sociales presentadas desde un enfoque interdisciplinar.
- 

## 3. Requisitos de participación

Podrán participar aquellos estudiantes universitarios mayores de 18 años de pregrado que hagan parte de una Institución de Educación Superior con matrícula activa y correo institucional y aquellos estudiantes internacionales invitados por la Universidad de La Sabana.

Así mismo, podrán participar como concursantes los profesionales interesados en aportar al fortalecimiento del sector lácteo en el país.

Durante la evaluación de las postulaciones y selección de los participantes 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.

---

## 4. Estructura muuhack

---

**muuhack** pretende realizar una convocatoria para todos los estudiantes de la Universidad de La Sabana y otras universidades en Colombia, así como para estudiantes internacionales invitados que quieran conformar equipos interdisciplinarios.

Así mismo habrá mentores docentes expertos vinculados con la universidad y expertos externos miembros de organizaciones aliadas.

Este challenge experience se desarrollará de manera virtual a través de plataformas como Microsoft Teams y Stormboard, donde los estudiantes estarán compitiendo con sus equipos, contando con el apoyo de mentores, para resolver los retos propuestos.

Al final del evento, cada equipo presentará su propuesta de solución mediante un pitch de máximo 5 minutos ante el jurado seleccionado para evaluar cada propuesta.

## 5. Fechas importantes

---

**Octubre 20:** Apertura del proceso de inscripción

**Noviembre 18:** Cierre del proceso de inscripción - hasta las 23:59-. No se tendrá en cuenta ninguna inscripción posterior a esa fecha y hora.

**Noviembre 18 y 19:** Evaluación de las postulaciones personales y selección de los participantes para el evento.

**Noviembre 19 y 20:** Notificación a los estudiantes que van a participar en el evento. La notificación de la aceptación al evento se hará a través del correo electrónico informado en el formulario de inscripción y se debe confirmar la participación a más tardar el 20 de noviembre a las 23:59 pm. También se notificará por correo electrónico a los participantes que no fueron seleccionados.

**Noviembre 23:** Acto de Apertura **muuhack**

**Noviembre 23 al 26:** Capacitaciones en metodologías, webinars, elaboración de pitch y también con expertos de cada uno de los retos de tal forma que los participantes puedan interiorizar mejor el problema a resolver

**Noviembre 27 al 29:** Trabajo en el desarrollo de los retos por parte de cada equipo con apoyo de los mentores.

**Noviembre 30:** Presentación de pitch en sesiones paralelas ante el jurado calificador de cada reto. Cada equipo tendrá 5 minutos para presentar el pitch y luego 5 minutos de preguntas. Acto de cierre y premiación.

## 6. Proceso de Inscripción y Selección de participantes

---

Para participar en la **muuhack**, los estudiantes deberán inscribirse por medio de la página web: <https://www.unisabana.edu.co/muuhack/> donde se debe diligenciar el formulario de inscripción (o registro). La participación será posible en equipos de mínimo 4 y máximo 5 personas y se deberá diligenciar un formulario de inscripción por equipo. Los estudiantes sólo se podrán inscribir como miembros de un equipo, por lo que en caso de que un mismo estudiante se inscriba en más de 1

equipo, dicho estudiante será descalificado y no podrá participar en la **muuhack**. La inscripción individual no será permitida.

El número de cupos disponibles para la participación en el evento es limitado por motivos logísticos, por lo cual se permitirá un máximo de 200 participantes, sin embargo, el número de participantes podrá ser modificado por el equipo organizador.

Con anterioridad se publicará en la página web del evento el contexto y problemáticas de los retos, lo cual ayudará a los equipos en la selección de sus integrantes.

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

- Número de integrantes del equipo.
- Heterogeneidad del grupo. Al menos uno de los integrantes debe ser mujer.
- Habilidades y competencias al interior del equipo, necesarias para trabajar alrededor de las problemáticas.
- Se valorará particularmente la interdisciplinariedad, heterogeneidad y trabajo con integrantes de distintas universidades

Los cupos del evento son limitados, así que luego del cierre de inscripciones los estudiantes inscritos recibirán una confirmación indicando su participación en el mismo.

## 7. 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.
- Los participantes deben participar activamente de las actividades programadas de forma puntual en la fecha y hora definida.
- 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 por dichos canales.
- Se estará haciendo un monitoreo constante a los equipos durante todo el evento
- 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 guiado <sup>2</sup> de 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 (*siempre y cuando aplique*)
  - Haber subido todos los entregables (todo el proyecto, la ficha técnica y la presentación que usaran en el pitch) a la plataforma que se anunciará en su momento.
  - Haber presentado un pitch de su solución en 5 minutos

---

<sup>2</sup> Es decir, un prototipo lo suficientemente operativo como para llegar a cabo la idea

- 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 su propuesta

Nota 1: En el momento en que uno o varios participantes no continúen en un equipo durante el evento, el equipo podrá continuar participando, teniendo presente que estará en condiciones diferentes a los demás equipos; 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.

Si el equipo que presenta esta situación resultara ganador, la persona que presenta desistimiento, renuncia a interponer cualquier recurso como beneficiario.

## 7.1 Medios materiales

Cada participante deberá participar desde su lugar de residencia y contar con sus herramientas para conectarse a los retos. Se requiere un computador, tablet, o celular con acceso a internet.

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.

## 7.2 Agenda del evento

La actividad inicia el 23 de noviembre (ceremonia de apertura, evento live) y terminará el 30 de noviembre. Se hará la ceremonia de apertura el lunes 23 de noviembre de 2020 a las 9 am y terminará el lunes 30 de noviembre a las 3:00 pm hora de Colombia.

El lunes 30 de noviembre a partir de las 9 a.m. hora de Colombia se presentarán los desarrollos o prototipos ante un jurado para hacer la selección del ganador por cada reto. Para esto solo se otorgará un tiempo de 10 minutos (5 minutos de presentación y 5 minutos de preguntas y comentarios del jurado) para que cada equipo intente “vender” su idea.

Se le pide a los participantes estar pendiente de la publicación detallada de la agenda en el subsitio de **muuhack** y demás medios y redes sociales de la Universidad de La Sabana y entidades aliadas.

La puntualidad es de suma importancia debido al corto tiempo de trabajo.

## 8. Evaluación de los equipos

---

### 8.1 Entregables

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 (*siempre y cuando aplique*).

Los equipos deberán entregar la ficha técnica y la presentación que usarán en el pitch. Las sesiones de presentación de los pitch serán grabadas, por lo que mediante la presentación de los mismos se entenderá que los participantes dan su autorización a la Universidad de La Sabana para efectuar dicha grabación y reproducirla.

### 8.2 Presentación de prototipos

Los equipos deberán presentar su propuesta de solución 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, así como demostrar la factibilidad de llevar la propuesta a una implementación real.

Se valorarán los siguientes aspectos de las propuestas de 0 a 20 puntos:

- a. Originalidad (Hasta un máximo de 3 puntos).
- b. Innovación en la solución (Hasta un máximo de 6 puntos).
- c. Viabilidad de implementación (Hasta un máximo de 4 puntos).
- d. Relevancia de la propuesta con base en el reconocimiento del contexto, uso de la misma y finalidad de la solución. (Hasta un máximo de 4 puntos).
- e. Modelo de negocio. Oportunidad o necesidad identificada (Hasta un máximo de 3 puntos).

La decisión del jurado será inapelable.

### 8.3 Criterio de Desempate

Para aquellos equipos que resulten ganadores de primer, segundo o tercer puesto y que obtengan la misma puntuación total, se desempatará mediante sorteo, asignándole un número a cada equipo empatado; un representante del jurado procederá a escoger uno al azar, que corresponderá al (los) ganador (es).

Nota: En su debido momento, el equipo organizador de **muuhack** dará a conocer la(s) rubrica(s) de evaluación de cada equipo.

## 9. Premiación

---

Se entregarán premios a los equipos que ganen primer, segundo y tercer puesto en cada reto. El premio para cada equipo serán bonos que los participantes activos del equipo ganador podrán redimir en los establecimientos comerciales y/u otros galardones en especie que serán definidos y comunicados con anterioridad.



- **Primer lugar:** \$8.000.000 COP en bonos para el equipo.
- **Segundo lugar:** \$6.000.000 COP en bonos para el equipo.
- **Tercer lugar:** \$4.000.000 COP en bonos para el equipo.

A los mentores que acompañaron a cada uno de estos grupos se les hará un reconocimiento especial, por lo que éstos en ningún caso se entenderán como participantes del equipo ganador ni como beneficiarios de los premios mencionados en el párrafo anterior.

---

## 10. Propiedad intelectual

---

Se establece que **muuhack**, 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 **muuhack** 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 Organización 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 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 **muuhack** 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 **muuhack** 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 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.

## 11. Contacto

---

Para cualquier inquietud, puedes escribir a los siguientes correos electrónicos:

- Correo **muuhack**: [muuhack@unisabana.edu.co](mailto:muuhack@unisabana.edu.co)
- Carolina Velásquez: [carolina.velasquez@unisabana.edu.co](mailto:carolina.velasquez@unisabana.edu.co)
- Daniel Prada: [daniel.prada@unisabana.edu.co](mailto:daniel.prada@unisabana.edu.co)