

Competencia de Innovación Abierta



2020

Innovando para una mejor sociedad

Términos y Condiciones

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	3
2. Objetivo General	3
2.1. Objetivos específicos	3
3. Requisitos de participación	4
4. Fechas importantes	4
5. Proceso de inscripción	5
6. Herramientas Tecnológicas	5
7. Participación y Proceso de selección de participantes	5
8. Normas generales del Challenge Experience Logística 4.0	6
8.1 Medios materiales	7
8.2 Agenda del proyecto	8
8.3 Alojamiento y desplazamiento	8
9. Evaluación de los equipos	8
9.1. Entregables	8
9.2. Presentación de prototipos	9
9.3. Criterio de Desempate	9
10. Premiación	10
11. Propiedad intelectual	10
12. Contacto	12

1.Introducción

La hackathon **Challenge Experience Logística 4.0** 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 proyecto 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 proyectos 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 proyecto, y un riguroso cuidado con los espacios y elementos habilitados por la universidad para este proyecto.

2.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.

2.1. Objetivos específicos

- Ser un foco de generación de ideas para resolver problemas en desarrollo social y empresarial utilizando tecnologías en información y comunicación.
- Integrar distintos saberes, fomentar la interdisciplinariedad y difundir el talento que existe en las universidades.
- Establecer relaciones con la empresa y la sociedad de modo que la universidad pueda convertirse en un apoyo significativo para su desarrollo y/o crecimiento.

- Estimular el análisis, desarrollo, programación, interpretación y uso de los datos e información utilizando tecnología para proponer y soportar las soluciones propuestas.

3. 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 de la realización de las actividades derivadas del proyecto se confirmará la identidad de cada participante por medio de su documento de identificación y el comité organizador excluirá del proyecto a participantes cuya identidad no se ajuste con la información real o que incumplan cualquier condición exigida.

4. Fechas importantes

- **Agosto 14:** Apertura del proceso de inscripción
- **Septiembre 20:** Cierre del proceso de inscripción - hasta las 23:59 hora de Colombia. No se tendrá en cuenta ninguna inscripción posterior a esa fecha y hora.
- **Septiembre 21 y 22:** Evaluación de las postulaciones personales y grupales y selección de los participantes para el proyecto.
- **Septiembre 23:** Notificación a los estudiantes que van a participar en el proyecto. La notificación de la aceptación al proyecto se hará a través del correo electrónico informado en el formulario de inscripción y se debe confirmar la participación a más tardar el 24 de septiembre a las 23:59 hora de Colombia. También se notificará por correo electrónico a los participantes que no fueron seleccionados.
- **Septiembre 25:** Capacitación en tecnologías. Algunos retos tendrán tecnologías obligatorias, por tanto, se anunciará cuales serán y de igual modo, se anunciará un plan de capacitación presencial u online vía streaming.
- **Octubre 3 a noviembre 21:** El 3 de octubre a las 9 am se dará inicio al proyecto **Challenge Experience Logística 4.0** en la Universidad de La Sabana. El proyecto terminará el 21 de noviembre a las 17 horas de Colombia con la premiación de los ganadores por reto. Es importante dar claridad que el **Challenge Experience Logística 4.0** tendrá una ronda eliminatoria de

presentación ante jurados el 24 de octubre y una segunda ronda de elección del equipo ganador (1) por reto, el 21 de noviembre.

5. Proceso de inscripción

Para participar en la **Challenge Experience Logística 4.0**, los estudiantes deberán inscribirse por medio de la página web donde se debe diligenciar el formulario de inscripción (o registro). La participación será posible en equipos de 5 personas, estudiantes con matrícula activa en una Universidad durante el semestre 2020-2, cada equipo puede tener hasta dos estudiantes de especialización, maestría o doctorado, pueden participar estudiantes pertenecientes al SENA. El número de cupos disponibles para la participación en el proyecto es limitado por motivos logísticos, por lo cual se permitirá un máximo de 200 a 300 participantes, sin embargo, el número de participantes podrá ser modificado por el equipo organizador.

6. Herramientas Tecnológicas

El objeto del **Challenge Experience Logística 4.0**, es desarrollar productos tangibles que dan respuesta a los retos propuestos. Algunos de los retos se desarrollarán con tecnologías propias de ciertas empresas participantes en el proyecto, 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 proyecto.

7. Participación y Proceso de selección de participantes

Durante el proyecto, los participantes permanecerán en las instalaciones de la Universidad de La Sabana o conectados “on-line” cuando la competencia lo requiera, compitiendo en equipos formados por 5 personas de al menos 3 disciplinas diferentes, los equipos de mayor éxito siempre han tenido:

- Estudiantes de Ingeniería programadores o desarrolladores.
- Diseñadores de interfase gráficas 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.

Una vez se asignan los códigos a los participantes, se organizarán los equipos y se procederá a informar vía correo electrónico.

Nota 1: Tener en cuenta que para la asignación de código del grupo único se debe haber hecho la preinscripción como candidato y debe haber sido aceptado el perfil como participante.

Nota 2: La inscripción será válida por equipo de 5 participantes y se aceptará por equipo hasta 2 estudiantes activos de programas de pos grado (especialización, maestría y/o doctorado) La organización del proyecto se reservará el derecho de asignar, sugerir o incluir un participante con uno de los perfiles faltantes o complementarios.

La valoración de la inscripción de las personas o equipos se hará bajo las siguientes características:

- Número de integrantes del equipo.
- Heterogeneidad del grupo. Al menos uno de los integrantes debe ser mujer.
- Capacidades al interior del equipo – Experiencia en competencias similares.
- Se valorará particularmente la interdisciplinariedad, heterogeneidad y trabajo con integrantes de distintas universidades.

8. Normas generales del Challenge Experience Logística 4.0

Los participantes deben acudir presencialmente al lugar del proyecto o conectados “on-line” cuando la competencia lo requiera, 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 acredita que tiene un seguro estudiantil otorgado por su institución. Además, portar su carnet vigente de Salud con una entidad prestadora de Salud.

Para el ingreso al proyecto 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 proyecto. 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.

Al momento del registro, el candidato debe indicar su tipo de sangre, nombre de su Empresa Prestadora de Salud (EPS), sitio donde puede ser llevado en caso de urgencia y el nombre de un contacto en caso de emergencia.

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

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

El cuidado de los objetos personales (celular, tablets, dinero, documentos personales, etc.) del participante corre por cuenta del mismo. Los organizadores no se harán responsables de la pérdida de ningún objeto.

En el recinto donde se está desarrollando el proyecto 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 proyecto. Cada equipo es responsable por el orden de su propia área de trabajo. Está prohibido en las instalaciones del proyecto fumar y consumir bebidas alcohólicas o sustancias psicoactivas. Si un participante es identificado incumpliendo con esta norma será retirado del proyecto y notificado a su respectiva universidad.

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

Nota 1: En el momento en que uno o varios participantes no continúen en un equipo durante el proyecto; quien se retire, deberá dejar por escrito su desistimiento ante el equipo organizador del proyecto y se entiende que el equipo restante continuará con desarrollo al reto planteado, siempre y cuando este equipo mantenga las condiciones de integrantes y de perfiles mínimas requeridas en estos términos.

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

8.1 Medios materiales

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

Así mismo, se permite el uso de cualquier plataforma y/o sistema operativo, y entorno o framework de desarrollo, para llevar a cabo el reto, pudiendo 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 proyecto 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.

8.2 Agenda del proyecto

El proyecto inicia el 25 de septiembre (sesión inicial de entrenamiento) y terminará el 21 de noviembre. Se hará la apertura el sábado 3 de octubre de 2020 a las 9 am y terminará el sábado 21 de noviembre a las 5 pm hora de Colombia

El sábado 21 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 20 minutos (10 minutos de presentación y 10 minutos de preguntas y comentarios del jurado) para que cada equipo intente “vender” su idea.

Por favor estar pendiente de la publicación detallada de la agenda en el micrositio del **Challenge Experience Logística 4.0** y demás medios y redes sociales de la Universidad de La Sabana.

Nota: Cuando el proyecto se desarrolle en las instalaciones de la Universidad de La Sabana, los participantes tendrán a su disposición una estación de café y bebidas permanente, además un sitio donde se pueden turnar para dormir una siesta.

8.3 Alojamiento y desplazamiento

Cuando el proyecto se desarrolle presencialmente en el campus de la Universidad de La Sabana, los participantes podrán utilizar espacios de descanso adecuados dentro del campus durante la noche. Para los equipos que vienen de afuera y llegan antes del proyecto y se van después de terminado el proyecto, se recomiendan algunos hoteles en las cercanías, en la página web encontrarán información sobre ellos.

9. Evaluación de los equipos

9.1. Entregables

Cada equipo deberá llenar una ficha técnica compuesta por las siguientes secciones: *Título de la solución*, *descripción de la idea*, *beneficios de la idea*.

De igual forma, deberán elaborar un *Storyboard* donde detallarán el paso a paso de la solución presentada. El Storyboard puede ser presentado en formato físico o electrónico (animación, video, etc.).

Deberán entregar estos dos instrumentos más el video de muestra de la presentación.

9.2. Presentación de prototipos

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, el lenguaje de programación y entorno de desarrollo utilizados, si llegan al nivel de poder hacer una breve o sencilla demostración práctica del prototipo, su equipo tendrá una gran ventaja competitiva.

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 e Integración tecnológica (Hasta un máximo de 4 puntos).
- d. Relevancia de la propuesta con base en el reconocimiento de la herramienta en el sector, 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.

9.3. Criterio de Desempate

Para aquellos equipos que resulten ganadores y que obtengan la misma puntuación total, se desempatará 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.

Nota: En su debido momento, el equipo organizador del **Challenge Experience Logística 4.0** dará a conocer la(s) rubrica(s) de evaluación.

10. Premiación

Se entregarán premios a cada uno de los integrantes de cada equipo ganador. Los premios podrán ser bonos que el participante podrá redimir en los establecimientos comerciales y/u otros galardones en especie que serán definidos y comunicados con anterioridad.

11. Propiedad intelectual

Derechos de propiedad intelectual:

Se establece que el **Challenge Experience Logística 4.0**, 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 **Challenge Experience Logística 4.0** 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 de **Challenge Experience Logística 4.0** 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.

Información Confidencial:

El término información confidencial incluye:

- Cualquier información técnica, financiera, know-how, comercial, de negocios, de mercadeo, estratégica, de procesos, listas de clientes, inversionistas, empleados, algoritmos, programas, investigaciones, derechos de autor, patentes, modelos, invenciones, estudios, informes y cualquier otra relacionada con las operaciones de negocios pasados, presentes y futuros de las entidades participantes, que sean suministradas a través de cualquier medio (oral, escrita, visual, en medio magnético, otros) por parte de estas.
- Todo dato o información que los participantes conozcan por la autorización de acceso a aplicaciones, programas o software que le han concedido las entidades participantes, será de uso exclusivo suyo y para los fines del concurso, y su uso estará cobijado por los principios de buena fe por parte de los participantes.

Propiedad de la información confidencial:

La información confidencial, y todos los derechos a la misma que han sido o serán divulgados a los concursantes, permanecerán como propiedad de las entidades participantes. Los concursantes no obtendrán derecho alguno, de ningún tipo, sobre la información, ni tampoco ningún derecho de utilizarla, excepto para el objeto **Challenge Experience Logística 4.0**.

Aceptación de los términos y condiciones:

La presentación del formulario de inscripción y la presencia en **Challenge Experience Logística 4.0** 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 proyecto.

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 proyecto.

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 proyecto, 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 proyecto y sustituyen cualquier acuerdo anterior entre dichas partes en relación con ella.

12. Contacto

Para cualquier inquietud, puedes escribir al correo electrónico:
jairoj@unisabana.edu.co o chxlogistica@unisabana.edu.co