



1° HACKATÓN SOCIAL 2019

“Tecnología para la gestión de proyectos sociales”

I. PRESENTACIÓN

La Comunidad de Proyectos Sociales del Project Management Institute – PMI – y la Universidad ESAN a través del ESAN Innovation HUB, presentan la primera Hackatón denominada “Tecnología para la gestión de proyectos sociales”.

Este espacio promueve la participación de estudiantes, docentes, profesionales y expertos que diseñan, gestionan y ejecutan proyectos sociales a nivel nacional, con la finalidad de construir propuestas tecnológicas que permitan mejorar la gestión de proyectos sociales de una manera más eficiente y articulada.

II. OBJETIVOS

- Promover la investigación y la aplicación de tecnologías a la gestión de proyectos sociales, a estudiantes, profesionales y expertos en gestión de proyectos sociales, brindándoles la posibilidad de crear soluciones de alto impacto en este sector.
- Promover el desarrollo de habilidades emprendedoras, a través de un ambiente colaborativo entre estudiantes, profesionales, sector empresarial y de proyectos, que permita obtener soluciones a problemas reales en lo que se refiere a gestión de proyectos sociales.

III. DESAFÍO

Los retos planteados para el desarrollo de la presente hackatón están vinculados a la implementación de tecnología a la gestión de proyectos sociales, orientados a generar utilidad para las empresas, instituciones, ONGs, entre otras que desarrollen, planeen e implementen proyectos sociales a nivel nacional e internacional, los cuales están enfocados a las siguientes áreas:

- **Creación de un software para la mejora de la Gestión de Proyectos Sociales utilizando herramientas y buenas prácticas del PMI.**
 - Cómo gestionar un proyecto social a través de un software en línea, compartido con los interesados, evitando la dependencia el uso tradicional de hojas de cálculo o algunos softwares en laptops y/o computadoras.
 - Cómo asegurar el uso de los 7 pasos del PM4R¹ (Herramientas de Gestión Proyectos Sociales) a través de un software o similares.
 - Cómo generar una solución amigable, fácil de utilizar, con generación de reportes inmediatos y que pueda aplicarse en proyectos sociales.
 - Cómo asegurar que el software sea accesible en todas las áreas de la empresa y/o involucrados, sin restricciones.
 - Cómo permitir la retroalimentación del usuario a fin de corregir y adaptarse a los diferentes tipos de proyectos sociales, generando una mejora continua a la comunidad de usuarios.

- **Desarrollar e implementar procesos de gamificación para el aprendizaje de Gestión de Proyectos Sociales.**
 - A través de un juego en red, cómo lograr que se facilite el aprendizaje de la gestión de proyectos sociales, la accesibilidad a la metodología PM4R de una manera dinámica y simple.
 - Juego en red multi-pantalla o responsivo.
 - Cómo un juego en red permite el aprendizaje y aplicación de las fases de un proyecto: iniciar, planificar, ejecutar, monitorear, cerrar y replicar un proyecto social.

¹ Curso Libre del BID sobre PM4R: <https://www.edx.org/es/course/gestion-de-proyectos-sociales-para-ongs-y-organizaciones-de-la-sociedad-civil-osc>

Web del PM4R: <https://pm4r.org/>

- **Desarrollar Iniciativas, software o procesos para mejorar la Gestión de Interesados en Proyectos sociales.**
 - Cómo gestionar stakeholders que están en desacuerdo con el proyecto.
 - Cómo generar un sistema colaborativo para establecer una mejor gestión con los stakeholders.(Sistema IA)

El equipo participante podrá resolver uno o más retos a través del desarrollo de prototipos, aplicaciones móviles, software con carácter relevante e innovador.

IV. SOLUCIONES ESPERADAS

Las soluciones tecnológicas esperadas en este evento deberán ser Productos Mínimos Viables², los cuales serán desarrollados durante el evento; software que ofrezcan una funcionalidad mínima, funcionamiento básico, clara muestra de la interacción con el usuario y clara evidencia de cómo funcionan al estar completamente implementados.

Los productos podrán ser de alguno de los siguientes tipos:

- Aplicaciones para dispositivos móviles (IOS, Android, etc.).
- Aplicaciones para teléfonos celulares (SMS, otros).
- Contenidos web (páginas web, sitios, etc.).
- Servicios web que puedan ser invocados por múltiples clientes.

V. PARTICIPANTES

La Hackatón está dirigida a todos aquellos estudiantes procedentes de cualquier universidad o instituto de educación superior que se encuentren cursando programas afines a la temática de la competencia.

El equipo de trabajo participante estará conformado de la siguiente manera:

- Conformado mínimo 03 y máximo 05
- Al menos uno (01) de los participantes debe pertenecer a un capítulo del PMI (Project Management Institute).

² Un producto mínimo viable es aquel que con la menor cantidad de funcionalidades posibles, permiten empezar a adquirir conocimiento por parte de los usuarios.

- Al menos un (01) participante desarrollador(a) o de diseño de software.
- En el caso que el equipo representa a un centro de estudios, presentar carta que lo acredite.
- Es permitido un equipo de diferentes centros de estudios.
- Es permitido un equipo con alumnos de pregrado y postgrado.
- El equipo debe estar conformado por profesionales de diferentes disciplinas.
- En caso que el equipo no cuente con un PMP, deberá comunicarse al correo: cps@pmi.org.pe para asignarle un miembro del capítulo PMI Lima.

Cada equipo debe designar a un representante, siendo este el responsable de todas las comunicaciones entre su equipo y los organizadores.

VI. INSCRIPCIONES

La inscripción de los equipos participantes se realiza únicamente a través de la página web <https://cde.esan.edu.pe/eventos/hackaton-2019> donde se consignará la siguiente información:

- Ficha de inscripción online
- Declaración jurada de cumplimiento de aspectos legales establecidos en las presentes bases, firmada por cada uno de los integrantes del equipo participante.
- Carta de presentación de la institución en hoja membretada que acredite al equipo participante (Ver formato) (OPCIONAL)

Los documentos antes indicados, deben ser dirigidos al Comité Organizador de la Hackatón, escaneados en formato PDF a través del correo electrónico cps@pmi.org.pe para su posterior verificación. Los formatos antes mencionados podrán ser descargados de la página web del evento.

El cupo máximo para el desarrollo de la hackatón es de 24 equipos, la única vía de inscripción es la página web del evento.

VII. PROCESO DE CLASIFICACIÓN DE EQUIPOS

El proceso de clasificación establecido para los equipos participantes a la hackatón de proyectos sociales, es el siguiente:

- Inscripción de equipos inscritos
- Todos los equipos inscritos participarán en dos talleres:

- Taller de un (01) día de presentación de los retos a desarrollar en la hackatón, taller de elaboración de modelos de negocio a fin de brindar herramientas necesarias para la presentación de sus Prototipos.
- Taller de dos (02) días de capacitación en la metodología PM4R para la gestión de proyectos sociales.

Las participaciones en los talleres antes mencionados son de carácter obligatorio para todos los integrantes. El equipo que no se encuentre completo en el evento será descalificado. Los talleres se encuentran programados en el calendario de actividades indicado literales más abajo.

- Producto del taller de modelo de negocios, cada equipo presentará un esquema que contenga los siguientes elementos:
 - Descripción de problemática, solución e impacto que desea generar.
 - Modelo de negocio en formato Lean Canvas.

La fecha de entrega se encuentra en el calendario de actividades del presente documento

- Los modelos de negocio serán evaluados por un jurado calificador, quien determinarán los equipos clasificados a participar en la hackatón.

VIII. JURADO CALIFICADOR

Los trabajos serán evaluados por un jurado independiente designado por el comité organizador, el cual contará con autonomía para sus deliberaciones. El Jurado Calificador determinará 03 ganadores, según orden de mérito; primero, segundo y tercer puesto.

IX. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Cada solución será evaluada tomando en consideración los siguientes criterios:

- Avance de propuesta (MVP, MOCKUP)
- Desenvolvimiento en Pitch de Presentación
- Innovación
- Sostenibilidad (La propuesta pueda mantenerse y replicarse)
- Viabilidad (La propuesta sea realizable)

X. CALENDARIO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	DURACIÓN
Inscripciones de participantes	Del 7-May-19 al 28-Jul-19
Taller: Presentación del desafío, taller modelo de negocio – Social Lean Canvas.	2-Ago-19
Rueda de Clasificación: Presentación de modelo de negocio por parte de los equipos.	Hasta el 2-Ago-19
Publicación de los equipos clasificados a la Hackatón.	09-Ago-19
Taller de PM4R	16 y 17-Ago-19
Desarrollo de la Hackatón	23 al 25-Ago-19
Ceremonia de Premiación	25-Ago-19

XI. DESARROLLO DE LA HACKATÓN SOCIAL 2019

Sede del evento:

La 1era Hackatón “Tecnología para la gestión de proyectos sociales” se llevará a cabo en las instalaciones de la Universidad ESAN, ubicadas en Alonso de Molina 1652, Monterrico, Surco, Lima.

Equipamiento:

Los equipos participantes deberán disponer de su propio software y hardware, como laptops, tabletas, hosting y otros elementos. Las herramientas tecnológicas, frameworks, lenguajes de programación, y otros, así como los formatos de deployment o demostración serán elegidos por los equipos participantes.

Los organizadores del evento, se encargará de proveer internet, mesas de trabajo, bebidas, café y alimentación.

Consultas:

El Comité Organizador del evento será el órgano facultado para responder dudas, aclaraciones e interpretaciones que los interesados formulen respecto a las presentes Bases. Las consultas podrán dirigirlas a la coordinación del Comité Organizador con atención a Mónica Nerio por correo electrónico a cps@pmi.org.pe

Premiación:

La ceremonia de premiación se realizará el día final de la Hackatón. El premio se otorgará a los equipos ganadores que obtengan el primero, segundo y tercer puesto. El premio a otorgar consiste en lo siguiente:

- Acompañamiento por un período de tres (3) meses en el Centro de Desarrollo Emprendedor de la Universidad ESAN y de la Incubadora de Negocios INNOVA ESAN.³
- Difusión de los proyectos ganadores a través de la revista institucionales de los organizadores.
- Cursos vivenciales en gestión de proyectos para la certificación PMP para los 3 equipos ganadores.
- Pases libres y exposición de proyectos en el Congreso Internacional de Gestión de Proyectos a realizarse en noviembre del 2019 para los 3 primeros puestos.

Para el Centro de Estudios que acreditó a los equipos ganadores:

- Diploma de reconocimiento.
- Mención del Centro de Estudios en la campaña de difusión de los proyectos ganadores que se realicen a través de la página web del Centro de Desarrollo Emprendedor de la Universidad ESAN y del PMI Lima Perú Chapter.

Programa:

VIERNES 23 DE MAYO DEL 2019	
Actividad	Duración
RECEPCIÓN Y BIENVENIDA Registro de equipos y networking Presentación de organizadores Revisión de los alcances de los retos Normas y Reglas de la Hackatón <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de mentores • Inicio oficial de la Hackatón 	18:00 a 20:00 horas
ETAPA I: IDEA Y DISEÑA Desarrollo de la solución para los retos y el modelo de negocio	20:00 a 23:30 horas

³ El Centro de Desarrollo Emprendedor de la Universidad ESAN coordinará y desarrollará el esquema de acompañamiento que mejor se acople a los equipos ganadores.

Ronda de feedback Pitches del primer avance del diseño, preguntas y feedback de mentores	
ETAPA II: REDISEÑA Y EMPIEZA A CONSTRUIR Mejora de soluciones y modelos de negocio	23:30 a 00:00 horas
SÁBADO 18 DE MAYO DEL 2019	
Mejora de soluciones y modelos de negocio Break – Desayuno Mejora de soluciones y modelos de negocio, ronda de feedback, pitches del rediseño y primeros avances del prototipo, preguntas y feedback de mentores Almuerzo	00:00 a 09:00 horas 09:00 a 10:00 horas 10:00 a 13:00 horas 13:00 a 14:30 horas
ETAPA III: CONSTRUYE Y PRUEBA Desarrollo de prototipo y pruebas Cena Desarrollo de prototipo y pruebas	14:30 a 20:00 horas 20:00 a 21:30 horas 21:30 a 00:00 horas
DOMINGO 19 DE MAYO DEL 2019	
Desarrollo de prototipo y pruebas Break – Desayuno	00:00 a 09:00 horas. 09:00 a 10:00 horas.
ETAPA IV: PREPÁRATE PARA VALIDAR TU PROPUESTA Charla: ¿Cómo elaborar pitches de impacto? Desarrollo de la presentación y demo	10:00 a 10:30 horas. 10:30 a 14:00 horas.
PRESENTACIÓN DE PROPUESTA INNOVADORA Pitches y demos de la solución desarrollada Ronda de preguntas del jurado	14:00 a 15:30 horas.
EVALUACIÓN Y ANUNCIO DE GANADORES Evaluación de las propuestas Anuncio de ganadores	15:30 a 16:30 horas.

Durante el desarrollo del evento se contará con la participación de un grupo de mentores especializados en diferentes áreas, quienes brindarán orientación a todos los equipos durante horarios que serán previamente comunicados. Los mentores serán personalidades con amplia experiencia en el sector minero energético, tecnología y modelos de negocio.

XII. ASPECTOS LEGALES A CONSIDERAR

Veracidad de los datos y aceptación de las bases

- Los datos proporcionados por los participantes deben ser correctos, veraces y completos, asumiendo toda responsabilidad sobre la falta de veracidad o exactitud de los mismos.
- Los participantes conocen y aceptan que presentan sus soluciones al Comité de Proyectos Sociales de PMI bajo su única y exclusiva responsabilidad y a su propia cuenta y riesgo. Asimismo, acepta mantener indemne a, frente a reclamaciones de terceros relacionadas con las soluciones que presenten.
- Los participantes autorizan que la información obtenida a partir de su participación en la Hackatón se utilice en el material de difusión relacionado con el presente Concurso, incluido internet, sin recibir contraprestación alguna.
- De conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales, los participantes que se inscriban en la Hackatón de proyectos sociales, otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales, aceptando que ESAN y PMI puede ceder estos datos a terceros para los fines expuestos a continuación: Incorporación en el banco de datos de contactos de la institución, para utilizarlos en las comunicaciones institucionales y difusión del evento, para fines estadísticos, gestiones institucionales y administrativas; y se mantendrán mientras sean de necesidad para efectos de seguimiento de las actividades propias del evento. Los participantes, podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, oposición y cancelación de los datos personales remitiendo una comunicación a los canales de contacto que se detallan en el acápite XI del presente documento.

Propiedad intelectual e industrial

- Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan en sus soluciones son de su creación original y que no infringe derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, incluido sin límites, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma que infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero; o que viole cualquier ley o normativa vigente en el territorio peruano.
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que contengan virus informático, gusano informático, spyware, u otro componente malicioso, engañoso, o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora y/o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación.

- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que puedan ser consideradas difamatorias, calumniosas, racial o moralmente ofensivas, amenazantes ilícitamente o ilegalmente que puedan acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.
- Los participantes aseguran no haber sido premiados en ningún concurso similar de carácter nacional o internacional con la solución presentada.
- Los participantes aseguran no haber comercializado ni estar en proceso de comercialización con anterioridad a los días del evento la solución presentada.
- Los derechos de autor pertenecen a los creadores de los respectivos trabajos y sus contenidos. Los ganadores consienten el uso de sus ideas, aplicaciones y de sus datos para usos de difusión del presente Concurso, incluyendo pero no limitando a su publicación en las webs, sin que dicha utilización le confiera derecho alguno a ningún tipo de compensación económica.
- Los participantes se hacen responsables de la legalidad del software utilizado, si existe, en la solución presentada.

Aceptación de los términos y condiciones

- La participación en el presente concurso supone la aceptación íntegra de los términos y condiciones estipulados en las presentes Bases y la aceptación expresa de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe el Comité Organizador.
- En caso de divergencia entre los participantes del Concurso y la interpretación de las presentes Bases por el Comité Organizador, las partes acuerdan someterse a lo que resuelva el Comité Organizador.

Responsabilidades del Comité Organizador del Premio

- Las dudas o interpretaciones que puedan merecer las disposiciones de las presentes Bases, serán resueltas internamente por el Comité Organizador.
- El Comité Organizador, no se hace responsable ante errores en la recepción o emisión de comunicaciones. Será responsabilidad de los candidatos comunicar oportunamente los cambios de domicilios o de números de teléfonos de ser el caso.
- Lo no previsto en estas Bases será resuelto por el Comité Organizador.