



## CONVOCATORIA 1er HACKATHON U.A.G.R.M.

El VICERRECTORADO, con el apoyo de las Unidades Administrativas y las carreras de la “Universidad Autónoma Gabriel René Moreno”, CONVOCAN al estamento estudiantil, a PARTICIPAR del 1er HACKATHON Universitario 2022 a realizarse los días **12 y 13 de Agosto del 2022**.

### 1. DE LOS OBJETIVOS

#### 1.1. Objetivo General:

Proponer SOLUCIONES INNOVADORAS a problemas que ayuden a mejorar la convivencia, procesos y la calidad académica dentro del U.A.G.R.M.

#### 1.2. Objetivos Específicos:

- Generar espacios para el pensamiento creativo en la búsqueda de soluciones reales.
- Propiciar el trabajo transdisciplinario e interdisciplinario dentro de la U.A.G.R.M.
- Promover el relacionamiento entre las distintas carreras que permitan evidencias para la acreditación de las mismas.
- Promover el relacionamiento entre estudiantes, carreras, unidades administrativas, empresas e instituciones que permitan un mayor conocimiento de las problemáticas.
- Consolidar espacios colaborativos con emprendimientos estudiantiles que permitan su crecimiento y sostenibilidad con el apoyo técnico por parte de la UAGRM.
- Promover la participación de proyectos e ideas innovadoras ante la coyuntura económica que vive tanto la Universidad como el país.

#### 1.3 Alcance

El alcance del Hackathon será el de propiciar propuestas innovadoras que generen soluciones a problemáticas universitarias descritas en el punto 4 de la convocatoria; creadas por estudiantes de cualquier carrera de la Universidad desde el 1er semestre al 10mo semestre inscritos desde la gestión I/2022 pre-seleccionados en la 1ra fase del concurso (descrito en el punto 5.3 del presente

documento); preocupados por mejorar los procesos, la calidad académica y la convivencia y que además posean creatividad, habilidades y conocimientos técnicos que permitan la realización de un proyecto factible dentro la Universidad.

## **2. DE LOS PARTICIPANTES**

En el Hackathon podrán participar presentando los requisitos (punto 5 de la convocatoria):

- Estudiantes universitarios de cualquier carrera de la U.A.G.R.M. que se encuentren actualmente con materias inscritas (activo/a).

## **3. DE LAS CATEGORÍAS DE PARTICIPACIÓN Y MODALIDADES DE PRESENTACIÓN DE LOS TRABAJOS.**

### **3.1. Categorías de participación:**

Podrán participar los estudiantes en una única categoría:

- I. Categoría Concurso (Sujeto a Premiación, Certificación y Reconocimiento)

Para acceder a esta categoría deberán tener el grupo previamente inscrito (ver punto 5.4 sobre conformación de equipos).

## **4. DE LAS TEMÁTICAS**

En este 1er Hackathon, se establecen las siguientes temáticas de participación:

### **4.1. VINCULACIÓN UNIVERSITARIA:**

Soluciones dirigidas a mejorar la relación y vínculos con el entorno, ya sea las demás universidades del sistema público como privado, el Empresariado, las Instituciones como también los barrios y demás municipios cruceños.

### **4.2. OPTIMIZACIÓN DE PROCESOS ADMINISTRATIVOS:**

Tecnologías aplicadas al mejoramiento de procesos administrativos que permitan mejorar la calidad de servicios y la eficiencia.

### **4.3. INFRAESTRUCTURA Y RECURSOS:**

Propuestas orientadas a la optimización del uso de recursos en el mantenimiento de la ciudad universitaria, eficiencia energética, eficiencia hidrosanitaria, reciclaje, etc.

## **5. DE LOS REQUISITOS PARA INSCRIPCIÓN.**

Todos los estudiantes que deseen participar en el concurso deberán estar registrados en este enlace:

<https://hackathon-uagrm-2022.com/inscripcion> formulario de inscripción habilitado para el concurso.

Para ello deben llenar el formulario de aceptación hasta 20 de junio del 2022.

La inscripción será validada con el registro y presentación de todos los requisitos solicitados, luego de lo cual se enviará una confirmación por correo electrónico cumplida la fecha límite de inscripción.

El periodo de inscripción digital para concurso es individual iniciándose el 30 de mayo y concluye el 20 de junio del 2022.

### **5.1. Documentos personales (subidos en digital al formulario de inscripción):**

- a) Archivo digital Cédula de Identidad.
- b) Archivo digital Boleta de Inscripción del estudiante.

**Aclaración:** Se debe colocar la Boleta de la carrera de origen y no de la paralela.

### **5.2. Documentos a presentar:**

El día de la realización del concurso, 12 de agosto de 2022 se debe presentar para el registro e ingreso:

- a) Confirmación del Formulario de Inscripción individual.
- b) Formulario de Inscripción de Equipo.
- c) Compromiso de comportamiento ético debidamente llenado y firmado por los integrantes del equipo (Anexo II).

### **5.3. De la pre-selección de Participantes:**

Debido a que el espacio, los recursos, los tiempos y los mentores son limitados, para un correcto desempeño y evaluación de los trabajos, se procederá a pre-seleccionar 20 equipos, cada uno conformado por un máximo de 5 estudiantes.

Los criterios de pre-selección serán:

- a) Motivación personal para participar
- b) Cantidad de estudiantes inscritos por temática
- c) Participación de estudiantes en las capacitaciones

Los resultados de la pre-selección se publicarán una semana antes del día del concurso.

#### **5.4. Conformación de los Equipos:**

Los equipos solo serán conformados entre los participantes pre-seleccionados.

Los equipos deben contar con un mínimo de 3 miembros y 5 como máximo, siendo mandatorio que los miembros del equipo pertenezcan a 3 carreras diferentes de la U.A.G.R.M. y que al menos un miembro tenga conocimientos sobre programación.

Luego del cierre de la inscripción (20 de junio) se enviará un nuevo formulario consultando si el participante cuenta con equipo conformado. En caso de que NO tenga equipo, se le contactará con estudiantes que hayan elegido la misma área temática (punto 4) con el fin de que por afinidad y para cumplir criterio de interdisciplinariedad puedan terminar de conformar el equipo.

Si aún existieran participantes sin equipo, el Comité Organizador le asignará un equipo hasta completar los 5 integrantes.

### **6. DE LA ORGANIZACIÓN**

El Vicerrectorado designará un equipo responsable con miembros de las distintas Unidades Académicas y Administrativas.

El responsable designado por la unidad académica y/o administrativa, brindará la información requerida sobre algunos procesos administrativos o del quehacer universitario enmarcados en las áreas temáticas (punto 4), con el fin de que los estudiantes puedan acceder a los datos y elaborar un diagnóstico que permita plantear el problema a solucionar y la factibilidad de la solución propuesta.

Luego de la inscripción se enviará a los estudiantes el nombre de los responsables de las unidades académicas y/o administrativas a fin de que puedan ser contactados como mentores. También se puede contactar a Docentes como mentores.

Luego de la inscripción, se enviará a los estudiantes un listado de problemas de las distintas unidades que sirva como referencia para plantear ideas de proyectos.

## **7. DE LAS CAPACITACIONES**

El equipo organizador realizará talleres durante los meses de junio y julio con el fin de capacitar a los participantes en temas que les serán de mucha utilidad durante la competencia.

El calendario de capacitaciones se brindará luego de concluido el proceso de inscripción.

## **8. DE LA LOGÍSTICA**

El equipo organizador será responsable de buscar los auspicios, generar la difusión del evento como también coordinar con las autoridades universitarias la disponibilidad de las facilidades necesarias para el desarrollo de la competencia.

### **8.1. Facilidades para la Competencia:**

Para el día de la competencia, la UAGRM facilitará:

- Espacio suficiente ventilado (comedor universitario)
- 20 mesas de trabajo ubicadas cumpliendo las medidas de bioseguridad
- Alimentación para 100 estudiantes
- Condiciones higiénicas y material en los baños.
- Ambulancia con equipo de primeros auxilios.
- Toma de corriente en cada mesa de trabajo.
- Acceso a Internet
- Escenario para la premiación.
- Un proyector, pantalla para la proyección de los trabajos.
- Micrófonos y equipos de sonido.
- Cobertura del evento.
- Sala de descanso.
- Sala de Recreación.
- Premios para los primeros 3 lugares de la competencia.

### **8.2. Cronograma propuesto:**

MAYO:

- Aprobación plan de trabajo con vicerrectorado
- Conformación de equipo de trabajo
- Visita a las Carreras
- Adhesión de las carreras

JUNIO y JULIO:

- Lanzamiento de la convocatoria
- Inscripciones
- Capacitaciones
- Conformación de Equipos

AGOSTO:

- Hackathon VIERNES 12 y SÁBADO 13 DE AGOSTO

## **9. DEL DESARROLLO**

El evento empezará el día viernes 12 de agosto a horas 10:00 hrs., teniendo que estar los participantes 2 horas antes para el registro y entrega de gafetes de identificación y ubicación de los grupos.

La competencia tendrá una duración de 24 horas comenzado el día viernes 12 de agosto a las 10:00 a.m. y concluyendo el día sábado 13 de agosto a horas 10:00 a.m.

Luego de concluidas las 24 horas habrá un break de 1 hora para que los equipos preparen sus presentaciones de proyectos y coordinen el orden de presentación con los organizadores.

Cada equipo tendrá entre 5 y 10 minutos para su presentación.

Debido a que los estudiantes pasarán la noche en el recinto, es responsabilidad de ellos llevar colcha, ropa cómoda, laptops y materiales para la realización de sus proyectos.

Referente a la alimentación, la organización proveerá:

- Viernes 12 de agosto: almuerzo, merienda y cena
- Sábado 13 de agosto: desayuno, merienda y almuerzo

La organización proveerá bebidas no alcohólicas durante todo el evento.

Queda prohibido el consumo de bebidas alcohólicas, coca y tabaco.

Las presentaciones comenzarán a horas 11:00 a.m. del día sábado 13 de agosto en presencia de los jurados. Posterior a ello se realizará la premiación de los equipos.

Los resultados serán publicados el día lunes 15 de agosto en los diferentes medios de comunicación.

## **10. EVALUACIÓN**

El Comité Organizador conformará el Jurado Evaluador, quienes de preferencia serán, especialistas en cada área temática de los proyectos presentados para el concurso.

La evaluación de proyectos considerará:

- a) Valoración del proyecto presentado durante los días de competencia.
- b) Valoración de la presentación final del proyecto ante todo el jurado.
- c) Valoración de la factibilidad de ejecución del proyecto.
- d) Valoración sobre Creatividad, Originalidad, Impacto Social y Económico

La Calificación de los proyectos a concurso, se registrará a la Planilla de Evaluación (Anexo III) que será entregado a cada miembro del Jurado Evaluador.

## **10. DE LOS DERECHOS DE AUTOR, PUBLICACIÓN Y TRANSFERENCIA.**

A los ganadores en todas las categorías de premiación, la Universidad procederá al registro del derecho de autor respetando el derecho moral de la autoría de los estudiantes como corresponde y como titular a la U.A.G.R.M.

## **11. RECONOCIMIENTO**

Todos los estudiantes recibirán certificación de participación.

Se premiará al 1er, 2do y 3er lugar de la competencia.

Estos reconocimientos estarán refrendados por la U.A.G.R.M.

Los premios se describen en el Anexo V.

## **13. ANEXOS**

Anexo I Formulario de registro inscripción

Anexo II Compromiso de aval ético

Anexo III Planilla de Evaluación

Anexo IV Invitación al Tribunal Evaluador

Anexo V Premios e Incentivos