



Reglas de la Hackathon Vacúnate Perú

El espíritu de la competencia

Recuerda que las hackathones son como maratones. Algunas personas van a competir, pero la mayoría participa para aprender y divertirse. Cualquiera que sea el motivo por el que estés en una hackathon, asegúrate de mantener el espíritu hacker colaborando con otros equipos, ayudando a los principiantes y divirtiéndote.

Las reglas de la competencia

1. **Se entregará premios a los tres primeros puestos de cada desafío.** El tamaño de cada equipo es máximo de cinco personas y mínimo de cuatro.
2. **El primer puesto de cada desafío pasará a una ronda de evaluación de puntajes.** Y así elegir el primer premio, segundo premio y tercer premio entre los 3 primeros puestos.
 - Primer puesto: Una Laptop para cada integrante del equipo
 - Segundo puesto: Una Tablet para cada integrante del equipo
 - Tercer puesto: Un reloj deportivo digital para cada integrante del equipo.

En caso de que hubiera empate técnico para las entregas de los premios de los primeros puestos, se reevaluará por el jurado los puntajes de los 4 criterios más relevantes de las rúbricas para así generar el desempate.

3. **A los segundos puestos de cada desafío se le entregará un pack a cada integrante del equipo.** El pack incluirá un powerbank, un libro de Innovadores Disruptivos, un mug y un audífono.
4. A los que ocupan el tercer puesto en cada desafío se le entregará un libro a cada miembro del equipo.
5. El envío de los premios a los ganadores se coordinará con cada integrante de cada equipo ganador. NO se realizará envío de premios al exterior del país. Por ese motivo, se coordinará con el ganador para entregarle el premio en un domicilio en el Perú o en todo caso el recojo del premio en las oficinas de alguno de los organizadores, previa coordinación. Por la situación actual que se encuentra nuestro país habrá demora en la entrega de premios en algunas regiones porque no habrá manera confiable de hacer el envío.
6. Es recomendable formar equipos interdisciplinarios de acuerdo a los tres desafíos: Sistemas de información, Logística y Comunicación.
7. Los equipos deben estar formados exclusivamente por estudiantes, egresados y profesionales que no sean organizadores, voluntarios, jueces, patrocinadores o tengan cualquier otro puesto

privilegiado en el evento.

8. Los equipos pueden obtener asesoramiento y apoyo de los organizadores, voluntarios, patrocinadores y otros.
9. Todo el trabajo del proyecto debe hacerse durante la hackathon.
10. Los equipos pueden usar una idea que tenían antes del evento.
11. Los equipos pueden trabajar en ideas que ya se han hecho. Los proyectos no tienen que ser "innovadores". Si diferentes equipos quieren trabajar en una idea similar, se les permitirá hacerlo y se evaluará la calidad de cada proyecto.
12. Los equipos pueden usar librerías, frameworks o código libre en sus proyectos.
13. Está permitido agregar nuevas características a los proyectos existentes. Para determinar a los ganadores, los jueces solo considerarán nuevas funcionalidades introducidas o nuevas características agregadas durante la hackathon.
14. Los equipos deben dejar de elaborar su solución una vez que se acabe el tiempo. Es responsabilidad de cada equipo enviar a tiempo sus presentaciones. No obstante, los equipos pueden realizar pequeñas correcciones a sus soluciones luego de terminado el tiempo, siempre que estas no sean grandes cambios o agregar nuevas características. La conectividad durante la hora de la exposición es responsabilidad de cada equipo.
15. Los equipos pueden ser descalificados de la competencia a discreción de los organizadores. Las razones pueden incluir -pero no se limitan a- la infracción de estas Reglas de la Hackathon o de los reglamentos internos de los organizadores de la Hackathon u otro comportamiento antideportivo.
16. Se descalificará a los equipos que suban a la plataforma de la Hackathon cualquier tipo de información no ético, publicidad indebida, material inapropiado o algún tipo de campaña política.
17. Los derechos de autor de los proyectos que se presenten en la Hackathon será responsabilidad de cada equipo y sus integrantes. Los organizadores no se harán responsables si uno o varios miembros del equipo logra patentar de la idea o proyecto.
18. Siendo el principal objetivo de la Hackathon Vacúnate Perú contribuir con el proceso de vacunación en el país a través de ideas innovadoras, se recomienda el uso de código abierto, datos abiertos e información pública. Además, las soluciones planteadas serán de dominio público, ya sean prototipos, material gráfico, plataformas, diseños, presentaciones, entre otros.

Demos

Al terminar el desarrollo de sus soluciones durante la hackathon, los equipos mostrarán sus proyectos entre sí y a los jueces.

¿Qué es lo que puedes presentar en cada una de los desafíos? Los equipos podrán presentar variaciones

de lo presentado en los paneles de cada desafío:

- Paneles en Sistemas de Información
- Paneles en Logística
- Paneles en Comunicación

Si te animas a presentar lo que has hecho, incluso si tu proyecto no funciona o no pudiste terminar, está bien. ¡Eso sucede todo el tiempo! Terminar tu proyecto es solo una parte de los criterios de evaluación, por lo que aún te podría ir bien.

Es una oportunidad para compartir con otros lo que aprendiste y lo que intentaste construir ¡de eso se trata el hacking! Por atreverte a participar y querer apoyar a nuestro país, recibirás un premio especial ¡sin importar cuán buena sea tu presentación!

En el caso de que no tengas nada que mostrar, puedes hacer una presentación sobre lo que intentaste y lo que aprendiste. Escuchar lo que otras personas aprendieron es interesante e inspirador para otros asistentes.

Criterio de Calificación

Los equipos serán calificados de acuerdo a cinco criterios. Se explicará previamente a los jueces la descripción y el puntaje que tendrá cada uno de los criterios para que realicen una óptima evaluación. Durante la misma, los participantes describirán lo que hicieron para cada criterio en su proyecto.

Criterios:

1. **Relevancia del problema identificado:** ¿La solución resuelve una necesidad prioritaria para el bienestar?
2. **Equipo:** ¿Es un equipo multidisciplinario adecuado a la solución?
3. **Innovación:** ¿La solución tiene un nivel de innovación en comparación con lo que existe actualmente?
4. **Viabilidad:** ¿Funciona el proyecto? ¿El equipo logró todo lo que querían? ¿Contempla bases legal y normativa? ¿Cuántos actores están involucrados en el proyecto? ¿Se contempla un plan de ejecución y monitoreo?
5. **Impacto en la sociedad:** ¿Cuál es el impacto del proyecto en la sociedad? ¿la solución tiene eficiencia y eficacia en la ejecución del proyecto? ¿Este proyecto está alineado a los Objetivos y Metas de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Naciones Unidas?

Estos criterios guiarán a los jueces, pero, en última instancia, serán libres de tomar sus decisiones en función de su instinto sobre qué proyectos son los más impresionantes y más merecedores.

Es importante tener en cuenta que estos criterios de evaluación no incluyen:

- Qué tan bien presentas. El hacking se trata de construir y aprender, no de vender.
- Qué tan buena es la idea. Una vez más, las hackatones no solo se tratan de generar soluciones innovadoras. Se tratan de construir y aprender.
- Qué tan bien el proyecto resuelve un problema. Puedes construir algo totalmente inútil

mientras estés aprendiendo y divirtiéndote. ¡Eso es un buen *hack*! A veces un proyecto sin sentido es uno de los mejores.

Así que no te preocupes por crear la próxima gran idea o construir el próximo Facebook. Tendrás mucho tiempo para eso fuera de la hackathon. Solo concéntrate en aprender, divertirte y hacer nuevos amigos. Al final del día, las habilidades que aprendes y los amigos que haces pueden llevarte a la siguiente gran cosa, pero no tienes que hacer eso para ganar un hackathon.

*En caso de ser funcionario público revisar la normativa de integridad de tu institución sobre aceptación de premios y sus restricciones.

¡Recuerda!

La competencia es solo una parte de la hackathon. Para aprovechar al máximo el evento, prueba algo nuevo, enséñales a otras personas y haz nuevos amigos.

¡Que tengas un feliz hacking de parte del equipo organizador de la Hackathon Vacúnate Perú!