



3 HACKATÓN 2018

"INNOVA, EMPRENDE Y SOLUCIONA LOS DESAFÍOS DEL SECTOR MINERO ENERGÉTICO"

RUMBO A



PERUMIN 34

BASES

I. Presentación

La Sociedad Nacional de Minería, Petróleo y Energía (SNMPE) a través de su Comité de Tecnología e Innovación y el Centro de Desarrollo Emprendedor de la Universidad ESAN, contando con el apoyo del Instituto de Ingenieros de Minas del Perú y el Ministerio de la Producción presentan la tercera Hackatón 2018.

Público en general: profesionales, emprendedores y estudiantes apasionados por la tecnología y la innovación interesados en desarrollar soluciones innovadoras orientadas a desafíos actuales del sector minero energético, son bienvenidos a participar en esta competencia donde primará el entorno colaborativo de aprendizaje.

II. Objetivos

- Fomentar la investigación, el emprendimiento y el espíritu innovador a través de la creación de soluciones tecnológicas de alto impacto.
- Promover el desarrollo de competencias emprendedoras a través de la inmersión a un entorno de aprendizaje colaborativo.

III. Desafío

Desafío Sectorial

Vinculado al desarrollo de propuestas tecnológicas que sean de utilidad para las empresas del sector minero energético y que estén orientadas a la solución de un problema o generación de una oportunidad de mejora en alguno de las siguientes áreas estratégicas:

Fortaleciendo la excelencia operacional

Algunos ejemplos en esta área son:

- Promover un avance en el desarrollo de la actividad minera, de hidrocarburos y eléctrica, y su cadena productiva.
- Mejora y optimización del proceso productivo.
- Modernización de los sistemas de exploración, explotación, beneficio y procesamiento de las operaciones minero-energéticas.
- Uso eficiente de los recursos y optimización de costos.
- Mantenimiento predictivo
- Gestión integrada.

Tecnología aplicada a la gestión ambiental y social

En el área de gestión ambiental:

Algunos ejemplos en esta área son:

- Impulsar la aplicación de tecnología que minimice el impacto al medio ambiente, con el objeto de obtener procesos mejorados que permitan el aprovechamiento sustentable de los recursos naturales y minerales.
- Eficiencia en el uso del recurso hídrico
- Tratamiento de aguas
- Monitoreo de Aguas Subterráneas
- Calidad Ambiental
- Descontaminación de Suelos

En el área de gestión social:

Algunos ejemplos en esta área son:

- Idear nuevas formas de relacionamiento con las comunidades mediante el uso de la tecnología.
- Impacto positivo en la comunidad mediante aplicaciones que fortalezcan el encadenamiento productivo.
- Propuestas tecnológicas para impulsar el desarrollo sostenible en el sector minero energético.
- Fortalecimiento del encadenamiento productivo.
- Consulta Previa
- Interculturalidad
- Fortalecimiento de proyectos de responsabilidad social
- Desarrollo sostenible de comunidades

Desafíos por Empresas

Vinculado al desarrollo de propuestas tecnológicas que resuelvan los retos que serán planteados por las empresas del sector minero energético.

Ambos desafíos podrán ser resueltos por los equipos participantes mediante el desarrollo de prototipos, aplicaciones tecnológicas o robóticas relevantes e innovadoras. Se podrá presentar más de un prototipo por cada equipo.

IV. Soluciones esperadas

Las soluciones tecnológicas esperadas en este evento deberán ser Productos Mínimos Viables¹, los cuales serán desarrollados durante el evento y podrán ser artefactos de hardware, software o una combinación de estos, que ofrecen una funcionalidad mínima, funcionamiento básico, clara muestra de la interacción con el usuario y clara evidencia de como funcionarían 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, sites, etc.).
- Servicios web que puedan ser invocados por múltiples clientes.
- Dispositivos físicos, mecánicos o electrónicos.
- Dispositivos mecatrónicos, autómatas y otros.

V. Participantes

La Hackatón está dirigida al público en general, mayores de 18 años, que pueden ser emprendedores, profesionales o estudiantes de las siguientes especialidades: ingeniería de sistemas, electrónica, mecatrónica, negocios, ciencias sociales u otras afines a la temática de la competencia; quienes conformaran equipos de trabajo de mínimo 03 y máximo 05 integrantes.

Estos equipos deben ser multidisciplinarios y como mínimo deben de contar con un especialista en programación, desarrollo de hardware o software para poder viabilizar el prototipo. En adición a ello, diseñadores, especialistas en negocios y en ciencias de la ingeniería relacionadas con las áreas estratégicas indicadas en el acápite III, Desafío, son perfiles recomendables para la conformación de un equipo multidisciplinario.

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 debe realizarse a través de la página web del evento <http://www.hackaton-snmpe.org.pe/> debiendo completar la siguiente información:

- a) Ficha de inscripción Online.
- b) Declaración Jurada de cumplimiento de aspectos legales establecidos en el punto XII de las bases del concurso, emitida en hoja membretada según formato y firmada por cada uno de los integrantes del equipo.

El documento estipulado en el acápite “b” antes indicado debe ser dirigido al Comité Organizador de la Hackatón, escaneados en formato PDF y cargados en la página web de inscripciones para su posterior verificación. Los formatos antes mencionados podrán ser descargados de la página web del evento.

¹ Un producto mínimo viable es aquel que con la menor cantidad de funcionalidades posibles, permiten empezar a adquirir conocimiento por parte de los usuarios.

Las inscripciones a la competencia cuentan con un cupo máximo de 48 equipos. El único mecanismo oficial de inscripción es la página web del evento.

VII. Proceso de clasificación de equipos

Todos los equipos inscritos participarán en un taller en el que se les presentarán a detalle los desafíos de la presente edición de la Hackatón, así como una charla sobre la elaboración de modelos de negocio, a fin de que los equipos cuenten con las herramientas necesarias para presentar sus proyectos y clasificar a la Hackatón.

La participación a este evento es de carácter obligatorio para todos los integrantes de los equipos inscritos. En caso el equipo, no se encuentre completo será descalificado. Este taller, se encuentra programado en el Calendario de Actividades indicado en el punto X del presente documento.

Como resultado del taller antes mencionado, cada equipo presentará un esquema que considere los siguientes elementos: Descripción de la problemática, de la solución y del impacto que desea generar, así como un modelo de negocios en formato Lean Canvas que detalle brevemente el modelo de negocio que propondrá para el desarrollo de su producto mínimo viable. La fecha de entrega de esta información se encuentra programada en el Calendario de Actividades indicado en el punto X del presente documento.

Los modelos de negocios presentados por cada equipo, serán evaluados por el jurado calificador, quienes determinarán los equipos que clasificarán para participar en la 3ra Hackatón. Los criterios para la clasificación serán: Originalidad e innovación de la solución, impacto y escalabilidad, así como la problemática a resolver y a quien está dirigido.

VIII. Jurado calificador

Los trabajos serán evaluados por un jurado independiente designado por la Sociedad Nacional de Minería, Petróleo y Energía, el cual contará con autonomía para sus deliberaciones. El Jurado Calificador determinará 03 ganadores, según orden de mérito; primero, segundo y tercer puesto. El Jurado puede optar por otorgar menciones honoríficas a la solución que considere.

IX. Criterios de evaluación

Cada solución será evaluada tomando en consideración los siguientes criterios:

- Originalidad e innovación de la solución.
- Profundidad y coherencia temática²
- Impacto y escalabilidad
- Viabilidad de implementación
- Nivel de complejidad en el desarrollo técnico
- Funcionamiento
- Usabilidad y experiencia de usuario

² Este criterio de evaluación hace referencia a la relevancia y aplicación de la solución al desafío planteado.

X. Calendario de actividades

Actividad	Duración
Inscripciones de participantes	Hasta el 19-Jun-18
Taller: Presentación del desafío, charla de inmersión sobre las áreas estratégicas de las empresas del sector minero energético y elaboración de modelos de negocio.	22-Jun-18
Rueda de Clasificación: Presentación de modelo de negocio por parte de los equipos.	Hasta el 25-Jun-18
Publicación de los equipos clasificados a la Hackatón.	26-Jun-18
Desarrollo de la Hackatón	06 al 08-Jul-18
Ceremonia de Premiación	08-Jul-18

XI. Desarrollo de la Hackatón

Sede del evento

La **3ra Hackatón 2018** 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, tablets, 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 encargarán 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 al Sr. Dante Puémape, teléfono 215-9250 Anexo 242 o por correo electrónico a dpuemape@snmpe.org.pe

Programa

VIERNES 06 DE JULIO DEL 2018	
Actividad	Duración
RECEPCION Y BIENVENIDA Registro de equipos y networking Presentación de organizadores Revisión de los alcances del desafío Normas y Reglas de la Hackatón - Presentación de mentores - Inicio oficial de la Hackatón	18:00 a 20:00 horas
Cena	20:00 a 21:00 horas

ETAPA I: IDEA Y DISEÑA Desarrollo de la solución para el desafío y el modelo de negocio Ronda de feedback Pitches del primer avance del diseño, preguntas y feedback de mentores	21:00 a 23:30 horas
ETAPA II: REDISEÑA Y EMPIEZA A CONSTRUIR Mejora de soluciones y modelos de negocio	23:30 a 00:00 horas
SÁBADO 07 DE JULIO DEL 2018	
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 08 DE JULIO DEL 2018	
Desarrollo de prototipo y pruebas Break – Desayuno	00:00 a 09:00 horas. 09:00 a 10:00 horas.
ETAPA IV: PREPARATE 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.
PRESENTACION DE PROPUESTA INNOVADORA Pitches y demos de la solución desarrollada Ronda de preguntas del jurado	14:00 a 15:30 horas.
EVALUACION 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, 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.

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:

Para el Primer Puesto

- Premio de S/10,000.00 (diez mil y 00/100 soles) en efectivo.
- Trofeo distintivo y diploma de reconocimiento.
- Ingreso a la incubadora del Centro de Desarrollo Emprendedor de la Universidad ESAN por un período correspondiente al estado del proyecto, previa evaluación.
- Preparación por parte del Ministerio de la Producción para postular el proyecto al programa Startup Perú.
- Difusión a través de la revista institucional de la SNMPE “Desde Adentro”.
- Inscripción gratuita para todos los integrantes del equipo en la IX edición del Simposium de Tecnología e Innovación del Sector Minero Energético.

- Presentación del pitch del proyecto en la IX edición del Simposium de Tecnología e Innovación del Sector Minero Energético.

Para el segundo puesto

- S/6,500.00 (seis mil quinientos y 00/100 soles) en efectivo.
- Trofeo distintivo y diploma de reconocimiento.
- Acompañamiento de mentores especializados por un período de tres (3) meses en el Centro de Desarrollo Emprendedor de la Universidad ESAN.³
- Preparación por parte del Ministerio de la Producción para postular el proyecto al programa Startup Perú.
- Difusión a través de la revista institucional de la SNMPE “Desde Adentro”.
- Inscripción gratuita para todos los integrantes del equipo en la IX edición del Simposium de Tecnología e Innovación del Sector Minero Energético.
- Presentación del pitch del proyecto en la IX edición del Simposium de Tecnología e Innovación del Sector Minero Energético.

Para el tercer puesto

- Trofeo distintivo y diploma de reconocimiento.
- Acompañamiento de mentores especializados por un período de tres (3) meses en el Centro de Desarrollo Emprendedor de la Universidad ESAN.³
- Preparación por parte del Ministerio de la Producción para postular el proyecto al programa Startup Perú.
- Difusión a través de la revista institucional de la SNMPE “Desde Adentro”.
- Inscripción gratuita para todos los integrantes del equipo en la IX edición del Simposium de Tecnología e Innovación del Sector Minero Energético.
- Presentación del pitch del proyecto en la IX edición del Simposium de Tecnología e Innovación del Sector Minero Energético.

PREMIO ADICIONAL

RUMBO A PERUMIN 34 Convención Minera

Los equipos ganadores que culminen el proceso de acompañamiento en el Centro de Desarrollo Emprendedor de la Universidad ESAN tendrán la oportunidad de contar con asesoría especializada de una institución académica nacional y/o internacional y una empresa del sector que les permita fortalecer el proyecto generado durante la **3ra Hackatón 2018** para la creación de una startup; así como realizar una presentación y exhibición de dicho proyecto a potenciales inversionistas y empresas del sector en el marco de “**PERUMIN 34 Convención Minera**” el cual se llevará a cabo durante el mes de setiembre del año 2019 en la ciudad de Arequipa.

PERUMIN es el evento minero más relevante a nivel mundial, que ha posicionado al Perú como el punto de encuentro de la industria minera, consolidándose como el de mayor asistencia, expectativa y organización a lo largo de sus ediciones, debido al número de delegaciones internacionales, autoridades gubernamentales y la variedad de productos y servicios que concentra.

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.

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 a la Sociedad Nacional de Minería, Petróleo y Energía (SNMPE) bajo su única y exclusiva responsabilidad y a su propia cuenta y riesgo. Asimismo, aceptan mantener indemne a la SNMPE, 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 utilicen 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, otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales, aceptando que la SNMPE 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.