



UNIVERSIDAD  
DEL PACÍFICO

Facultad de  
Ingeniería

HANDS ON  
**HACKA-  
>THON**

4<sup>ta</sup> Edición

BASES  
DEL  
CONCURSO



Organiza: Facultad de Ingeniería de la Universidad del Pacífico



# Reglas de la Hackathon

## ■ EL ESPÍRITU DE LA COMPETENCIA

Recuerda que las hackathons son como maratones. Algunas personas van a competir, pero la mayoría de la gente participa para mejorarse y divertirse. Cualquiera que sea el motivo por el que estás 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. Los participantes se inscribirán según los temas en los que quisieran desarrollar sus proyectos. Estos tres grandes temas o **tracks** son: Salud pública, Sostenibilidad y Reactivación económica
2. Cada tema o **track** tendrá su propio equipo en Microsoft Teams y enlaces de Zoom, donde se desarrollarán las actividades durante la Hackathon.
3. No hay un tamaño de equipo máximo o mínimo, pero te recomendamos que solo sean **tres participantes por equipo**.
4. **Los equipos se formarán** inmediatamente después de finalizar los **talleres introductorios durante la dinámica de: Presentación de problemáticas y formación de equipos** el sábado 18 de setiembre pero los participantes pueden ir planeando previamente, con quiénes formarán equipo.
5. Se formarán equipos dentro de los temas o **tracks** específicos. Además, es recomendable formar equipos interdisciplinarios. Como mínimo pedimos que un proyecto aplique **uno de los cuatro talleres introductorios** de la Hackathon para que pueda ser elegible como ganador. Solo para recordarte, los cuatro talleres son:
  - a. Aprende a elaborar y desplegar **dashboards**.
  - b. Aprende a desarrollar tu primera página web.
  - c. Aprende a hacer un modelo de **clustering**.
  - d. Aprende a obtener datos de la web: **scraping**.

HANDS ON

**HACKA-  
>THON**

4<sup>ta</sup> Edición



6. Cada idea propuesta durante la dinámica tendrá un canal en Microsoft Teams dedicado a la formación y coordinación del equipo.
7. Los equipos deben estar formados exclusivamente por alumnos de pregrado de la Universidad del Pacífico que no sean organizadores, voluntarios, jueces, patrocinadores o en cualquier otro puesto privilegiado en el evento.
8. Cada equipo debe registrar a sus miembros en el formulario brindado durante el evento, hasta el sábado 18 de setiembre a las 19:00 h.
9. Todos los miembros del equipo deben estar conectados durante el evento. Desconectarse un tiempo para descansar o desarrollar en otro lugar **estará bien.**
10. Los equipos pueden, por supuesto, obtener asesoramiento y apoyo de organizadores, voluntarios, patrocinadores y otros.
11. Todo el trabajo en un proyecto debe hacerse durante la Hackathon.
12. Los equipos pueden usar una idea que tenían antes del evento.
13. 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 debe permitir hacerlo y se les debe juzgar por la calidad de su proyecto. En estos días es difícil encontrar algo que sea totalmente original y los equipos pueden no saber que una idea ya se ha hecho antes de todos modos.
14. Los equipos pueden trabajar en una idea en la que hayan trabajado antes (siempre que no reutilicen el código).

Los equipos pueden usar librerías, **frameworks** o código libre en sus proyectos. Haber trabajado en un proyecto antes del evento y liberarlo con el único propósito de usar el código durante el evento va en contra del espíritu de las reglas y no está permitido.

15. Se permite agregar nuevas características a los proyectos existentes. Los jueces sólo considerarán nuevas funcionalidades introducidas o nuevas características agregadas durante el hackathon para determinar los ganadores.

HANDS ON

**HACKA-  
>THON**

4<sup>ta</sup> Edición



Los equipos deben dejar de desarrollar una vez que se acabe el tiempo. Sin embargo, los equipos pueden **debuggear** y realizar pequeñas correcciones a sus programas una vez que se acabe el tiempo. Por ejemplo: si durante la demostración tu proyecto encuentra un error que rompe tu aplicación y la solución es solo unas pocas líneas de código, está bien solucionarlo. No se permiten cambios grandes o agregar nuevas características.

16. Los proyectos que violan los reglamentos internos de la Universidad del Pacífico no están permitidos.

17. Los equipos pueden ser descalificados de la competencia a discreción de los organizadores. Las razones pueden incluir, pero no se limitan a, infringir estas **Reglas de la Hackathon**, infringir los reglamentos internos de la Universidad del Pacífico u otro comportamiento antideportivo.

## ■ DEMOS

Después de que culmine el desarrollo, los equipos mostrarán sus proyectos entre sí y a los jueces.

¿Qué es lo que puedes presentar como desarrollo en cada una de las áreas? Pues, hasta podrían presentar variaciones de lo que trabajamos en los talleres introductorios:

- Elaborar y desplegar **dashboards**.
- Desarrollar alguna página web informativa.
- Hacer un modelo de **clustering** o modelo predictivo.
- Obtener datos de la web de diversas fuentes para presentarlos de una mejor manera.

Te recomendamos encarecidamente que presentes una demostración de lo que has creado. No recomendamos pitches ni presentaciones. No se te juzgará por la calidad de tu presentación o la calidad de tu idea. Ya que te juzgarán por lo que construiste, solo te lastimarás al no mostrar una demo.

Se te anima a presentar lo que has hecho, incluso si su proyecto no funciona o no pudiste terminar. Está bien si no terminaste tu proyecto —eso sucede todo el tiempo! Terminar tu proyecto es solo una parte de los criterios de evaluación, por lo que aún

HANDS ON

HACKA-  
>THON

4<sup>ta</sup> Edición



te podría ir bien. Además, mostrar tu demo no se trata solo de la competencia, es una oportunidad para compartir con otros lo que aprendiste y lo que intentaste construir —¡de eso se trata el hacking! 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 según estos cuatro criterios. Los jueces pesarán los criterios por igual. Durante la evaluación, los participantes deben intentar describir lo que hicieron para cada criterio en su proyecto.

### • Tecnología:

¿Cuán técnicamente impresionante fue el proyecto? ¿El problema técnico al que se enfrentó el equipo fue difícil? ¿Utilizó una técnica particularmente inteligente o utilizó muchos componentes diferentes? ¿La tecnología involucrada te hizo decir **“Wow”**?

### • Diseño:

¿El equipo pensó en la experiencia del usuario? ¿Qué tan bien diseñada está la interfaz? Para un sitio web, esto podría ser sobre cuán bellos son los CSS o los gráficos. Para un proyecto de hardware, podría tratarse más sobre cuán buena es la interacción humano-computadora (por ejemplo, ¿es fácil de usar o utiliza una interfaz genial?).

### • Culminación:

¿Funciona el proyecto? ¿El equipo logró todo lo que querían?

### • Aprendizaje:

¿El equipo se retó? ¿Intentaron aprender algo nuevo? ¿En qué tipo de proyectos han trabajado antes? Si un equipo que siempre hace proyectos de realidad virtual decide cambiar e intentar hacer una aplicación móvil en su lugar, esa exploración debe ser recompensada.

HANDS ON

HACKA-  
>THON

4<sup>ta</sup> Edición



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

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

- Qué tan bueno es tu código. No importa si tu código es desordenado, no está bien comentado o utiliza algoritmos ineficientes. El **hacking** consiste en jugar, cometer errores y aprender cosas nuevas. Si tu código no está listo para producción, no lo tomaremos en cuenta.
- 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 se tratan de generar ideas innovadoras. Se tratan de construir y aprender.
- Qué tan bien el proyecto resuelve un problema. Puedes construir algo totalmente inútil mientras estás 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.

## ¡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 de la  
**Facultad de Ingeniería de la Universidad del Pacífico!**

**inscríbete aquí**

HANDS ON

**HACKA-  
>THON**

4<sup>ta</sup> Edición



**UNIVERSIDAD  
DEL PACÍFICO**

Facultad de  
Ingeniería