

Bases y Condiciones

HACKATHON UNCUIYO 2025

1- DESCRIPCIÓN

La Hackathon UNCUIYO es una iniciativa de la Secretaría de Investigación, Internacionales y Posgrado UNCUIYO y la Incubadora UNCUIYO. El evento se llevará a cabo de forma presencial el día viernes 16 de mayo de 2025.

La Hackathon es un certamen de innovación abierta que busca impulsar el trabajo colaborativo durante un período de tiempo acotado a fin de desarrollar soluciones creativas a problemáticas o desafíos reales del sector industrial. El objetivo es que los equipos generen prototipos tangibles aplicando herramientas vinculadas a robótica, mecatrónica, IA, programación, ciencia de datos, software y hardware.

Durante el evento existirán instancias de capacitación, mentorías y espacios de trabajo colaborativo.

1.a - Sobre las Tecnologías a utilizar para la resolución de los desafíos:

Robótica: es una rama de la ingeniería que se ocupa del diseño, construcción, operación y uso de robots, máquinas automáticas que realizan tareas específicas. Se aplica para la optimización de tareas repetitivas y peligrosas; creación de robots que interactúan con el entorno de forma autónoma, como robots de limpieza o drones; y robótica industrial para la manufactura y control de calidad.

Mecatrónica: es una disciplina que integra la ingeniería mecánica, electrónica, informática y control automático para el diseño de sistemas inteligentes. Se aplica para el desarrollo de dispositivos y máquinas que integran hardware y software para lograr un objetivo específico; para el control de dispositivos complejos que requieren interacción entre diferentes componentes (motores, sensores, actuadores); y en sistemas de control para fábricas, vehículos autónomos, robots de asistencia.

Inteligencia Artificial (IA): Es una rama de la informática que estudia y desarrolla sistemas capaces de realizar tareas que requieren inteligencia humana, como el aprendizaje, razonamiento y toma de decisiones. Se aplica para el reconocimiento de patrones en datos, como predicción de ventas, diagnóstico médico; en el desarrollo de asistentes virtuales o interfaces de usuario inteligentes; y para el reconocimiento de objetos en imágenes o videos (por ejemplo, en la industria del automóvil o la seguridad).

Programación: es el proceso de diseñar y escribir instrucciones en un lenguaje de programación para que una computadora realice tareas específicas. Se aplica para la creación de aplicaciones web, móviles, videojuegos, entre otros; en la creación de scripts para automatizar tareas repetitivas; y en el desarrollo de sistemas que interactúan con hardware (por ejemplo, en robótica).

Ciencia de Datos: es un campo interdisciplinario que utiliza métodos estadísticos, matemáticos y computacionales para extraer conocimientos e información útil de grandes volúmenes de datos. Se aplica en el análisis de grandes cantidades de datos para generar insights estratégicos; para mejorar procesos de negocio a partir de análisis de datos; y en modelos de predicción para áreas como marketing, ventas, pronóstico de demanda.

Software: es el conjunto de programas, aplicaciones y sistemas operativos que permiten que una computadora realice tareas específicas. Se utiliza para la creación de aplicaciones para la web, dispositivos móviles o sistemas empresariales; para el desarrollo de software personalizado que resuelve necesidades específicas de una empresa; y para el desarrollo de videojuegos y aplicaciones interactivas.

Hardware: se refiere a los componentes físicos de un sistema informático, como procesadores, memoria, dispositivos de entrada/salida y almacenamiento. Se utiliza en la creación de circuitos y sistemas electrónicos; en el desarrollo de dispositivos y gadgets personalizados para satisfacer necesidades específicas; y para la conexión de dispositivos físicos a internet para recopilar y procesar datos.

2- OBJETIVO

Crear espacios de trabajo multidisciplinarios y colaborativos, que permitan generar soluciones innovadoras que potencien la transferencia tecnológica.

3- DURACIÓN

El tiempo total de duración de la Hackathon es de 10 horas continuas, contados a partir de las 8:30 hs del 16 de mayo del 2025, finalizando la competencia ese mismo día a las 18: 30 hs.

Todos los plazos de la Hackathon expresados en estas Bases son perentorios, es decir, que el incumplimiento de dichos plazos por parte de algún participante implica su exclusión del proceso a partir de esa fecha, asimismo si algún/a participante abandona la Hackathon antes del horario de finalización, se dará por descalificado/a del proceso.

Los Organizadores se reservan el derecho de prorrogar los plazos fundadamente y comunicarlo con debida antelación.

4- DESAFÍOS

Los equipos participantes deberán desarrollar un prototipo o producto mínimo viable que represente una solución innovadora para dar respuesta a alguno de los desafíos definidos para la Hackathon, los cuales deberán ser resueltos con las tecnologías descritas en este documento, entre las que se encuentran robótica, mecatrónica, IA, programación, ciencia de datos, software y hardware.

Los/as participantes seleccionarán un desafío de su interés. Al finalizar la Hackathon, cada equipo deberá presentar una solución creativa e innovadora para las necesidades y/o problemática seleccionada, el cual será evaluado por un jurado.

5- PARTICIPANTES E INSCRIPCIÓN

La Hackathon está destinada a personas físicas mayores de 18 años vinculadas a la UNCUYO ya sea como estudiantes, profesores y/o investigadores, residentes en la República Argentina. La inscripción de los/as participantes estará abierta desde el 11 de abril de 2025 hasta el 13 de mayo a las 23:59 hs y se realizará de manera online a través de un formulario de inscripción.

Los/as participantes pueden inscribirse:

- a) De forma individual
- b) En equipos con un mínimo de 2 personas y un máximo de 6. Equipos de menos de 5 personas pueden ser unidos con otros equipos o participantes.

Los datos que los/as participantes faciliten al registrarse en el concurso deberán ser veraces. Los/as participantes no podrán formar parte de varios equipos, bien sea actuando de forma individual o de forma conjunta con otros/as participantes, así como también deberán respetar los miembros del grupo previamente asignados y trabajar durante el tiempo del evento, sin poder armar nuevos equipos.

No se admitirán inscripciones cargadas luego del plazo establecido, ni se aceptarán formularios por correo electrónico o cualquier otro medio que no sea la carga online en el sitio indicado por los Organizadores. Los Organizadores se reservan el derecho de admisión de cualquier participante y la concesión de excepciones.

6- METODOLOGÍA E INSTANCIAS

Inscripción: Los/as participantes podrán inscribirse hasta el 13 de mayo del 2025 a las 23:59 hs, siempre y cuando no se complete la cantidad máxima de inscriptos/as. La inscripción se realiza según se detalló en el apartado anterior (punto 5).

Presentación: La Hackathon comienza el viernes 16 de mayo a las 8:30 hs donde se presentarán los desafíos a resolver, los criterios de evaluación, el jurado y los equipos, capacitaciones, mentores y programa de todo el evento.

Espacio de trabajo colaborativo: Los equipos se reúnen para trabajar en la solución de manera presencial en el edificio de Innovación UNCUIYO en el Parque TIC y son acompañados por especialistas y mentores durante todo el evento para ayudarlos a diseñar y desarrollar la solución que responde al desafío planteado.

Evaluación: los equipos expondrán su solución en 5 minutos y serán evaluados por el jurado, tal como se menciona en el apartado "Entregables".

Premios: finalizado el evento, el jurado evaluará y seleccionará la solución ganadora. La premiación se realizará al finalizar el encuentro.

7- ENTREGABLES

Cada equipo deberá presentar la propuesta de solución, su impacto y potencial factibilidad. La solución entregada deberá ser de autoría de los integrantes del equipo, pudiendo el jurado descalificar aquellas propuestas que entienda son un plagio de propuestas existentes.

La NO presentación del "entregable" implica la descalificación inmediata del equipo.

8- JURADO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los equipos que hayan presentado los entregables, serán evaluados por un jurado multidisciplinario designado por la UNCUIYO. La evaluación se realizará tomando como insumo la presentación de 5 minutos de acuerdo con los criterios establecidos en estas bases. El jurado seleccionará la mejor idea de solución que resulte ganadora, estableciendo un orden de mérito.

Los criterios de evaluación para seleccionar a los ganadores son:

1. **Innovación y creatividad** (35%)
2. **Impacto y aplicabilidad** (25%)
3. **Calidad del prototipo o solución y su presentación** (40%)

9- PREMIOS

Entre los premios a otorgar se cuenta el acceso a una beca para realizar el programa «Shock Emprendedor», organizado por la Incubadora de Empresas de la UNCUIYO, que consta de talleres presenciales y/o virtuales de introducción al desarrollo emprendedor, con temas como análisis de modelo de negocio, propuesta de valor, estrategias de marketing y proyección económico financiera. Además ese día habrá premios sorpresa durante toda la jornada para los participantes.

10- PROPIEDAD INTELECTUAL Y CONFIDENCIALIDAD

Los derechos de propiedad intelectual se acogerán a la normativa institucional y leyes nacionales y supranacionales vigentes sobre la materia. Los Organizadores no se hacen responsables por las infracciones legales que puedan cometer los usuarios, en especial las relativas a propiedad intelectual e industrial o derechos de autor dejando el usuario indemne a los Organizadores. Los organizadores, los evaluadores y jurados deben tratar el material que reciben a través de los proyectos en forma confidencial.

10- DERECHO DE IMAGEN

Al inscribirse en la Hackathon, los/as participantes aceptan y ceden en forma gratuita, total e irrevocable a los Organizadores todos los derechos de uso de material audiovisual y de su propia imagen (fotografías, videos, ilustraciones, documentos, comentarios, archivos, direcciones URL, elementos interactivos, infografías o cualquier otro) que sean subidos a la plataforma online u otros medios, con el único fin de documentar el proceso de innovación

abierta, reproducir, promocionar o difundir en medios de comunicación. Esta autorización no implica bajo ninguna circunstancia retribución monetaria alguna, siendo de carácter gratuito.

11- CONSIDERACIONES GENERALES

La participación en la Hackathon, mediante la inscripción al mismo, supone la aceptación de estas bases y la conformidad con las decisiones del jurado. Cualquier participante que no cumpla los requerimientos mencionados en este documento, o interfiera en el buen funcionamiento del evento, o actúe de mala fe, podrá ser descalificado y dejado fuera del concurso en cualquier momento, a discreción de los Organizadores.

Los Organizadores del evento podrán decidir sobre cualquier situación no prevista por las presentes pautas de trabajo.

12- CONTACTO

Las consultas sobre estas bases y condiciones se recibirán en siip@uncuyo.edu.ar