



Universidad
Católica de
Santa María



UNSA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA



UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

BASES DE LA HACKATHON INNOVA SUR 2025

Universidades organizadoras: UCSP, UNSA, UCSM, UPT

1. Presentación

Las universidades organizadoras —Universidad Católica San Pablo (UCSP), Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa (UNSA), Universidad Católica de Santa María (UCSM) y Universidad Privada de Tacna (UPT)— miembros de la Red Universitaria de Innovación (RUI), convocan a la Hackathon Innova Sur 2025, un espacio colaborativo para proponer soluciones tecnológicas a desafíos sociales, ambientales y de gobernanza con enfoque sostenible.

Este evento busca movilizar el talento multidisciplinario de estudiantes y docentes de las universidades organizadoras, impulsando la cocreación, la experimentación y el uso de tecnologías emergentes. Se permite que los equipos sean conformados por estudiantes y docentes, más no podría existir equipos conformados solo por docentes.

2. Objetivo general

Fomentar la generación de soluciones tecnológicas colaborativas que respondan a problemas regionales críticos en el sur del Perú, promoviendo la innovación abierta, la sostenibilidad y el trabajo interdisciplinario.

3. Lugar

Lugar	Universidad Católica San Pablo Campus San Lázaro. Edificio Bustamante, 301-302
Fecha	10 de octubre 2025
Hora de inicio	8:45:00 hrs
Hora de fin	19:30 hrs
Cantidad de equipos	16 equipos (4 equipos por institución)
Integrantes por equipo	2 a 5

4. Participantes y equipos

- a. Quiénes pueden participar: Estudiantes de pregrado y docentes universitarios de UCSP, UNSA, UCSM y UPT.
- b. Formato de equipos: De 2 a 5 integrantes por equipo.
- c. Puntaje adicional: Se otorgará un punto adicional a los equipos conformados por integrantes de diferentes universidades organizadoras.
- d. Perfil sugerido: Se recomienda la participación de equipos multidisciplinarios con perfiles complementarios (tecnología, diseño, negocios, impacto social, etc.).
- e. Conformación: Se permiten equipos conformados por a. estudiantes o b. estudiantes y docentes, más no equipos de solo docentes.

5. Desafíos

Los desafíos serán definidos en conjunto con actores del ecosistema y serán publicados en la web oficial de la Hackathon. Las áreas preliminares incluyen:

1. Ciudades sostenibles e inteligentes para el sur del Perú

Contexto: Arequipa y el sur del país enfrentan desafíos por la contaminación ambiental, mala planificación urbana y falta de datos en tiempo real.

Retos:

- ¿Cómo podríamos usar IoT para medir y alertar sobre la calidad del aire, el ruido o la temperatura en zonas urbanas sensibles de Arequipa?
- ¿Cómo podemos diseñar soluciones inteligentes para optimizar el transporte público y reducir la congestión vehicular en la ciudad?
- ¿De qué manera podríamos implementar sensores en espacios públicos para mejorar la seguridad ciudadana y el uso eficiente de recursos (luz, agua, etc.)?

2. Salud digital y prevención comunitaria

Contexto: Las zonas alejadas de Arequipa y Tacna carecen de acceso oportuno a servicios médicos.

Retos:

- ¿Cómo podríamos usar dispositivos IoT para monitorear la salud básica (presión, temperatura, glucosa) en comunidades con acceso limitado a centros médicos?

- ¿Cómo podríamos integrar IA para predecir brotes o patrones de enfermedades comunes en base a datos de salud locales?
- ¿Cómo podríamos diseñar soluciones que faciliten la educación en salud preventiva usando tecnologías accesibles para poblaciones vulnerables?

3. Economía circular aplicada

Contexto: En el sur del Perú, la mayoría de los sistemas de producción y consumo siguen un modelo lineal: extraer, fabricar, usar y desechar. Esta lógica ha provocado altos niveles de generación de residuos y un uso ineficiente de recursos materiales. A pesar del potencial del enfoque de economía circular, su adopción sigue siendo baja tanto en el ámbito ciudadano como empresarial.

Según el Ministerio del Ambiente (2023), apenas el 1.9% de los residuos municipales en Perú se recicla formalmente. Asimismo, el Banco Interamericano de Desarrollo (2022) indica que menos del 6% de las micro y pequeñas empresas han adoptado prácticas circulares. Sin embargo, organizaciones como la Ellen MacArthur Foundation y la OCDE destacan que tecnologías como la inteligencia artificial, el blockchain y el Internet de las cosas (IoT) pueden acelerar la transición hacia modelos circulares, promoviendo la reutilización, el rediseño, la trazabilidad de residuos y la eficiencia en el uso de materiales..

Retos:

- ¿Cómo podríamos diseñar soluciones tecnológicas que faciliten la trazabilidad y la gestión eficiente de residuos sólidos (como plásticos, electrónicos u orgánicos) a nivel comunitario o municipal, fomentando su aprovechamiento?
- ¿Cómo podríamos crear plataformas digitales que impulsen el intercambio, la reutilización o el alquiler de productos entre ciudadanos, reduciendo la generación de residuos y promoviendo un consumo más consciente?
- ¿De qué manera podríamos aplicar tecnologías emergentes como inteligencia artificial, blockchain o sensores inteligentes para que las pequeñas y medianas empresas puedan optimizar sus procesos productivos y migrar hacia modelos de economía circular?

6. Fases de la Hackathon

La hackathon se desarrolla en dos fases:

Fase 1: Postulación y selección

Postulación

Requisitos de participación

- Todos los participantes deben ser mayores de edad y participar presencialmente del evento.
- Se aceptarán equipos de 2 a 5 integrantes como máximo.
- Los equipos deberán ser de preferencia multidisciplinarios.

Formulario de registro

Los equipos interesados, deberán llenar un formulario de inscripción, en el que registrarán sus datos e indicarán preliminarmente la propuesta de solución que plantean.

La inscripción estará disponible en <https://forms.gle/NSKWjkY7mVPv8GkL9>. El plazo de inscripción será desde el lunes 1 de septiembre hasta martes 30 de septiembre del 2025. Ninguna inscripción será aceptada una vez concluido el plazo indicado.

Selección de participantes

De la totalidad de postulantes, utilizando los criterios de evaluación, expertos calificarán las propuestas y elegirán a un máximo de 16 equipos. A continuación, se presentan los criterios de selección para la primera fase:

Criterio	Asignación Porcentual
Mérito Innovador: Este criterio evalúa el grado de creatividad e innovación en la propuesta referida a la diferenciación con soluciones actuales.	25%
Impacto de la solución: Evalúa el impacto que la solución propuesta genera, específicamente el potencial número de personas impactadas con la solución.	25%
Viabilidad Técnica: Este criterio evalúa la posibilidad de implementación de la solución planteada considerando las tecnologías y recursos disponibles, y que puedan ser implementadas a un corto o mediano plazo.	20%
Equipo: Este criterio evalúa las capacidades, disposición y actitud del equipo emprendedor, así como la multidisciplinariedad y complementariedad de sus integrantes	30%

Se considerará 1 un punto adicional para los equipos que tengan miembros interuniversitarios, según el punto 4.c de las bases.

Los resultados de selección serán publicados en las redes sociales de la RUI y las cuatro universidades aliadas del Nodo Sur y a su vez, se enviará un correo electrónico de confirmación a los integrantes del equipo el día viernes 03 de octubre del 2025, con las especificaciones para su participación en la hackathon.

Proceso de Preselección

Para garantizar la transparencia y objetividad en la evaluación de las propuestas, se contratará a un jurado externo a la Red Universitaria de Innovación (RUI), quien será el responsable de aplicar la rúbrica establecida para la fase de preselección.

La RUI proporcionará al jurado una carpeta de Google Drive que contendrá:

- Los resultados de las encuestas de inscripción.
- Un archivo matriz en Excel para el registro de puntajes de cada equipo, según los criterios establecidos.

Por motivos de seguridad y confidencialidad, esta carpeta será accesible únicamente por el jurado y la coordinadora de la RUI (solo para asistencia técnica).

El jurado completará la evaluación, firmará y fechará un documento en formato PDF con los resultados finales, el cual se considerará inamovible. La RUI anunciará los resultados a todos los equipos —seleccionados y no seleccionados— mediante correo electrónico. Cualquier persona que lo solicite podrá acceder a una copia del documento PDF oficial solicitándola directamente a la coordinación de la RUI.

Fase 2: Ejecución de la Hackathon

Sobre el evento

La hackathon se realizará el día viernes 10 de octubre del 2025. El inicio de la hackathon será a las 8:45 h y terminará a las 19:30 h.

Compromiso de asistencia

Todos los equipos seleccionados tendrán que comprometerse a asistir a todas las actividades desarrolladas de forma OBLIGATORIA.

Si por algún motivo de fuerza mayor, un integrante del equipo seleccionado no pudiera participar parcialmente en la Hackathon, deberá comunicarlo a la organización oportunamente, de lo contrario, el equipo será descalificado.

Sesión de trabajo

Los participantes aportarán sus propios recursos técnicos para el desarrollo de su propuesta: ordenadores, móviles, tabletas, dispositivos, gadgets, plataformas y/o entornos tecnológicos, o cualquier otro material software o hardware que fuera necesario, y se harán responsables de los mismos.

Mentorías

Durante el evento, los participantes contarán con el apoyo de mentores expertos, para enriquecer su experiencia y fortalecer sus soluciones.

Sobre la alimentación

El lunch del día viernes 10 de octubre del 2025 está a cargo de la organización.

Entregables

Los participantes deberán presentar el material para el pitch final, de acuerdo a los lineamientos compartidos el día viernes 10 de octubre.

Evaluación de proyectos

Se realiza la sustentación de las propuestas desarrolladas ante el jurado calificador, a través de un pitch. El pitch debe tener una duración máxima de 5 minutos por equipo y 7 minutos de preguntas por parte del jurado.

Criterios de evaluación

La hackathon tendrá los siguientes criterios de evaluación para escoger a los ganadores:

Criterio	Asignación Porcentual
Mérito Innovador: Este criterio evalúa el grado de creatividad e innovación en la propuesta referida a la diferenciación con soluciones actuales.	25%
Impacto de la solución: Evalúa el impacto que la solución propuesta genera, específicamente el potencial número de personas impactadas con la solución.	30%

<p style="text-align: center;">Viabilidad Técnica:</p> <p>Este criterio evalúa la posibilidad de implementación de la solución planteada considerando las tecnologías y recursos disponibles, y que puedan ser implementadas a un corto o mediano plazo.</p>	30%
<p style="text-align: center;">Equipo:</p> <p>Este criterio evalúa las capacidades, disposición y actitud del equipo emprendedor, así como la multidisciplinariedad y complementariedad de sus integrantes.</p>	10%
<p style="text-align: center;">Mentorías:</p> <p>Se presenta evidencia de mentorías.</p>	5%

La evaluación de estos criterios se realizará a través de la presentación del pitch.

Proceso de Selección Final

La evaluación final estará a cargo de un jurado conformado por tres especialistas externos a la Red Universitaria de Innovación (RUI), garantizando así la imparcialidad del proceso.

Previo al evento, los jurados recibirán acceso a una carpeta de Google Drive que contendrá:

- Información relevante de los equipos finalistas.
- Un archivo matriz en Excel para el registro de puntajes de acuerdo con los criterios establecidos en las presentes bases.

Por motivos de seguridad y confidencialidad, esta carpeta será accesible únicamente por los tres jurados y la coordinadora de la RUI (solo para asistencia técnica)

Tras escuchar la presentación (pitch) de todos los equipos, el jurado se retirará a una sala privada para llevar a cabo la deliberación final. Una vez alcanzado el consenso sobre los resultados, los jurados elaborarán, firmarán y fecharán un documento en formato PDF que contendrá los puntajes y ganadores oficiales. Dicho documento será considerado inamovible y servirá como respaldo formal de la evaluación.

Integración del jurado

El jurado está compuesto por tres expertos, que son profesionales relacionados a las temáticas de los retos.

Premiación

Los equipos ganadores recibirán un premio y reconocimiento por la calidad de sus proyectos, recibiendo el monto de:

- 1er Lugar: S/ 3,500.00
- 2do Lugar: S/2,300.00
- 3er Lugar: S/1,200.00

La valoración y la decisión del Jurado será inapelable. Con la aceptación de las presentes Bases, los participantes aceptan dicha decisión, renunciando por tanto a cualquier reclamo futuro.

Los premios son personales e intransferibles.

Los premios económicos se entregarán a la cuenta bancaria del líder del equipo (registrado en el formulario de inscripción) y posteriormente, se firmará el acta de entrega del premio, en conformidad de recepción.

Otras Consideraciones y Código de Conducta

Aceptación de Términos

Al registrarse y decidir participar en este evento, cada participante acepta sin restricciones y de la forma más amplia las condiciones señaladas en este documento. Los organizadores del evento asumen que dicha aceptación la realiza en pleno uso de sus facultades y estando legalmente habilitado para ello. Se le requiere revisar todos los términos aquí contenidos con la debida diligencia. Si no está de acuerdo con los términos y condiciones expuestos en este documento, debe abstenerse de participar en el evento.

Sobre el uso de datos personales e imágenes

Los participantes de la presente Hackathon autorizan a la RUI y a los 4 socios a utilizar públicamente su nombre e imagen, con la finalidad de difundir y dar a conocer la Hackathon.

Código de Conducta

- Respetar a los demás participantes, no se permiten actos indecorosos, mensajes discriminatorios, o insultos.
- No usar expresiones que inciten a la violencia o a cualquier forma de discriminación,
- obscenidad o difamación; evitar contenido ofensivo, vulgar, difamatorio o que viole la
- privacidad o las leyes aplicables, así como contenido publicitario o contenido con
- opiniones políticas, religiosas o de cualquier ideología.

- Respetar las leyes de protección de datos personales.
- No violar derechos de autor, registros de marcas o derechos afines de propiedad intelectual.

Propiedad Intelectual, garantías y exención de responsabilidad

Los participantes, por el solo hecho de participar en la hackathon:

- Declaran que conocen y aceptan en su totalidad los presentes términos y condiciones.
- La propiedad intelectual del proyecto desarrollado es de los participantes.
- Otorgan a los organizadores la autorización para el tratamiento interno de los datos personales ingresados en su inscripción y hacer uso de videos y/o cualquier imagen que se produzca durante el evento con la exclusiva finalidad de la realización de comunicaciones asociadas al evento.
- Declaran que toda idea, producto, prototipo o simulación presentada es una obra original que no viola de ninguna manera, ni total ni parcialmente, los derechos de propiedad intelectual o industrial de algún tercero.
- Indemnizarán y librarán a los organizadores de toda responsabilidad en caso de pleitos, acciones o procedimientos administrativos y/o judiciales, reclamaciones, demandas, pérdidas, daños, costos y gastos de cualquier naturaleza, como resultado de transgresión o supuesta transgresión por parte de los participantes, de derechos de terceros, sean estos derechos de patente, uso de modelo, diseño, marca registrada, derecho de autor o cualquier otro derecho de propiedad intelectual registrado o no.
- Reconocen que todo producto, prototipo o simulación presentada es propiedad del equipo, el cual se hace totalmente responsable de asegurar sus derechos de propiedad intelectual, autoría y originalidad dentro de los límites de la Ley.
- Los asistentes no deberán traer insumos, instrumentos o materiales no autorizados por la Universidad, de ser así, la Universidad no se hará responsable de los mismos.

Sobre la responsabilidad de los organizadores

- No se responsabiliza si algún participante presenta proyecto de terceros
- No será responsable por el uso y/o abuso de la idea y/o cualquier otro desarrollo de la idea y/o proyecto relacionado por parte de algún tercero que haya tenido contacto con la idea en sitios web o redes sociales. Por el presente acto, los participantes renuncian a su autoría y a cualquier tipo de reclamo por cualquier concepto.
- Será responsable de premiar a los ganadores y a reconocer su participación en los diferentes medios.

7. Cronograma

HORA	ACTIVIDAD	RESPONSABLE
8:45 - 9:15 h	Registro de participantes	UCSP - KAMAN
9:15 - 9:30 h	Palabras de bienvenida	Presidencia de la RUI
9:30 - 9:45 h	Indicaciones generales	UCSP - KAMAN
9:45 - 12:30 h (2.5 h)	Hackathon y mentorías	UCSP - UCSM - UNSA - UPT
12:30 - 13:30 h	Lunch	UCSP - KAMAN
13:30 - 15:00 h (1.5 h)	Hackathon y mentorías	UCSP - UCSM - UNSA - UPT
15:00 - 19:00 h (4 h)	Pitch	UCSP - KAMAN + Equipos
19:00 - 19:15	Deliberación de jurados Palabras de agradecimiento	Directores de UCSP - UCSM - UNSA - UPT
19:15 - 19:30	Premiación y cierre	Presidencia de la RUI