

“IBM CODING DAY: HACKATHON POR UN PERÚ #SINANEMIA” BASES

1. Antecedentes

La Semana de la Inclusión Social se celebra anualmente la tercera semana de octubre para conmemorar la creación del Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (MIDIS) y con el objetivo de generar un espacio de reflexión en torno a las experiencias y lecciones aprendidas sobre la inclusión social. Se realizan diversos eventos y actividades en todo el país con este fin, en los cuales participan representantes de los sectores público y privado, la sociedad civil organizada, la academia, representantes de la cooperación internacional y el público interesado en general.

Este año, la VII Semana de la Inclusión Social se realizará en la semana del 22 al 26 de octubre. “IBM Coding Day: HACKATHON por un Perú #SinAnemia” será su evento pre-ambulatorio y tendrá lugar en las instalaciones de IBM del Perú, ubicado en Av. Javier Prado Este 6230, La Molina.

La Hackathon consiste en una maratón durante la cual diversos equipos desarrollarán soluciones de tecnología innovadoras, buscando resolver un problema o desafío específico. La Hackathon tiene reglas predeterminadas y un tiempo establecido para su ejecución.

2. Organización

La Hackathon será coorganizada por el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social e IBM del Perú S.A.C. Asimismo, se contará con el apoyo de las siguientes organizaciones:

- Emprende UP – Universidad del Pacífico
- Laboratorio 1551 – Universidad Nacional Mayor de San Marcos
- Organización Panamericana de la Salud
- Make Sense
- Platzi
- Presidencia del Consejo de Ministros
- Programa Mundial de Alimentos
- UNICEF
- USIL Ventures
- Ynnovadores

3. Objetivos

El objetivo general del “IBM Coding Day: HACKATHON por un Perú #SinAnemia” es crear un espacio para generar soluciones innovadoras que contribuyan combatir la anemia en niños y niñas entre 6 y 35 meses. Dicho reto está enmarcado en el Plan Multisectorial de Lucha contra la Anemia, la Política Nacional de Desarrollo e Inclusión Social y alineado con el Objetivo de Desarrollo Sostenible #2 de la Agenda 2030 de Desarrollo Sostenible. Los objetivos específicos son:

- Generar conocimiento sobre el Plan Multisectorial de Lucha contra la Anemia, la Política Nacional de Desarrollo e Inclusión Social, sus prioridades y la relación con la Agenda 2030 de Desarrollo Sostenible, el Objetivo Sostenible “Hambre cero” y la problemática y necesidad de la lucha contra la anemia; con énfasis en la primera infancia y en un espacio que impulse la tecnología.

- Fomentar el abordaje de la problemática y sus soluciones desde un territorio específico; en este caso, Lima.

4. Información para los participantes en la Hackathon

4.1. ¿Quiénes pueden participar?

La convocatoria es abierta a todo público, y el registro se podrá realizar de manera individual o en grupos de 4 o 5 personas. Se recomienda que los equipos sean multidisciplinarios y que cuenten con perfiles diversos como programadores/as, diseñadores/as, emprendedores/as, nutricionistas, médicos entre otros. Debe haber un mínimo de dos programadores/as en cada equipo.

La cantidad de personas que participan en la Hackathon está sujeta al espacio físico, cuyo cupo máximo es de 150 personas. Podrán participar como máximo 15 empresas. Se dará prioridad a quienes asistan a los talleres completos y a quienes lleguen primero el día del evento. No podrán participar personas que laboren en instituciones organizadoras o parientes consanguíneos de los miembros del jurado hasta de cuarto grado. Se entregará una constancia electrónica de participación a todas las personas que concluyan la Hackathon.

A continuación, detallamos cómo será el orden de prioridad para el ingreso a la Hackathon.

1. Requisito: Contar con la confirmación de registro oficial
2. Asistencia a los talleres técnicos
3. Asistencia al taller de sensibilización
4. Orden de llegada

4.2. Requisitos

Podrán participar todas las personas que sean mayores de 18 años.

4.3. Inscripción y Participación

Para participar, las empresas, personas o equipos interesados deberán registrar su interés a través de <https://goo.gl/forms/HXEehnCDSXvQwTQE2> hasta el viernes 19 de octubre 2018 al mediodía (12:00). Puedes revisar mayor detalle de la Hackathon en <http://evidencia.midis.gob.pe/hackathon2018>

El día de la Hackathon, los participantes deben presentar su DNI o carné de extranjería, confirmación de registro impresa y deberán completar los datos requeridos para fines de seguridad, previo ingreso a las instalaciones. Los organizadores se reservan el derecho de limitar el ingreso una vez alcanzado el límite máximo de personas que participan.

4.4. Conformación de los equipos

Los equipos deberán contar con al menos dos programadores/as. Se recomienda que miembros del equipo tengan conocimiento de nutrición, ciencias de la salud, ciencias de la comunicación y otras afines.

Las personas que se inscriban de forma individual podrán formar equipos en el taller presencial previo al evento o el día que inicia la *Hackathon*. Todos los equipos deberán estar oficialmente formados a las 18:00 horas del sábado 20 de octubre; en este sentido los equipos podrán ser modificados hasta este momento.

Cada equipo debe designar un/a líder. Este/a será responsable de todas las comunicaciones del equipo.

4.5. ¿Qué necesitan traer los participantes?

Cada equipo deberá tener por lo menos un dispositivo con acceso a WiFi (*notebook*, celular, y/o tablet) sobre el cual sea cómodo programar y probar su proyecto. Asimismo, se sugiere tener buena voluntad, energía y mucha creatividad. En el evento se proporcionará a las personas un espacio de trabajo, alimentación, energía eléctrica y conexión a internet inalámbrico.¹

4.6. Ambiente de Ejecución en la nube

Las soluciones desarrolladas durante la Hackathon deberán utilizar capacidades de inteligencia artificial las cuales están disponibles en los servicios de IBM Watson. Desde el análisis de imágenes y videos, pasando por la comprensión de sentimientos en redes sociales y tecnología de reconocimiento facial, hasta la creación de nuevos modelos de interacción entre usuarios y marcas; son algunas de las herramientas que se pueden encontrar en la plataforma IBM Cloud.

Para obtener una cuenta de IBM Watson & Cloud Platform deben registrarse en el siguiente url: <http://ibm.biz/ibmcloudplatform>. Esta cuenta es gratuita. Para tener acceso a servicios adicionales de IBM Watson, compartiremos con los participantes un código promocional, previo a la Hackathon. Sugerimos que los/las programadores/as de cada equipo se registren en la plataforma IBM Cloud previo a la Hackathon, según se indica a continuación:

Pasos:

1. Navegar por el catálogo. Seleccionar un paquete de servicio y, si quiere, agregarle servicios individuales a través de un tablero de usuario.
2. Seleccionar una aplicación y luego seleccionar el tipo de aplicación sea web o móvil.
3. Luego seleccionar el lenguaje de programación de su elección.
4. Empezar a codificar. Haga lo que sabe hacer mejor — escriba su aplicación.
5. Desplegar su aplicación en la nube.

5. Talleres informativos

5.1. Talleres de capacitación en IBM Cloud

Este taller será de modalidad virtual (webinar) y tendrá una duración de tres horas para capacitar a los programadores en el uso de IBM Cloud, a cargo de un equipo de especialistas de IBM del Perú. Este taller se realizará los días 09 y 11 de octubre de 19.00 a 20.30 horas. Una vez registrado al evento, les llegará un correo con todos los detalles del taller y el enlace para poder acceder al mismo.

5.2. Talleres de sensibilización

Este taller será presencial y se realizará el sábado 13 de octubre en el Laboratorio 1551 de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (Facultad de Ingeniería Industrial) de 9:00 am a 1:00 pm. En este taller se presentará el marco temático de la Hackathon, los principales desafíos y los requerimientos; además, se realizará una dinámica para la conformación de equipos de las personas inscritas de forma individual. En el taller se contará con la participación de algunos organizadores, quienes estarán a cargo de impartir los módulos.

¹ Cada participante es responsable de sus pertenencias. La organización no se responsabiliza por pérdidas o robos.

6. Desafíos o retos propuestos



ODS2: ¿Qué soluciones podemos diseñar para prevenir o atender la anemia en niños y niñas entre 6 y 36 meses por medio de la tecnología digital?

Se denomina anemia a la falta hemoglobina o glóbulos rojos en el cuerpo. La hemoglobina es la proteína rica en hierro que permite el transporte de oxígeno a los tejidos. La anemia se produce cuando la cantidad de hemoglobina en la sangre de una persona es demasiado baja, es decir, cuando no hay suficiente suministro de oxígeno al cuerpo². La anemia un factor de riesgo presente en los niños y niñas la cual causa consecuencias a corto y largo plazo no sólo en el desarrollo físico de los niños y niñas, sino en el sistema inmunológico (haciéndolos más vulnerables a enfermedades infecciosas), en el desarrollo cognitivo (peores resultados en pruebas de desarrollo mental y motor) y el rendimiento futuro en el trabajo.

En el Perú, la anemia es un problema severo de salud pública. Casi uno de cada dos niños/as entre 6 a 35 meses tiene de anemia (46.3%)³. Esta situación impide el adecuado desarrollo de las personas a lo largo de las etapas de su vida, y por lo tanto el acceso equitativo a las oportunidades a las que tienen derecho. El desarrollo infantil temprano es una de las prioridades de la política social y es uno de los ejes de la Política Nacional de Desarrollo e Inclusión Social. El adecuado estado nutricional de niños y niñas es uno de sus elementos imprescindibles. Es por ello, que el gobierno aspira a haber reducido significativa y sosteniblemente la anemia y la desnutrición crónica infantil al 2021. Esta aspiración gubernamental está enmarcada en la Agenda 2030 de Desarrollo Sostenible suscrita por el país en 2015 en la Asamblea General de las Naciones Unidas, y tiene una relación directa con el Objetivo de Desarrollo Sostenible # 2 de Hambre Cero. En este sentido, en la Hackathon se planteará un reto vinculado con la problemática y prioridades mencionadas. Este reto buscará diseñar soluciones para prevenir o atender la anemia en niños y niñas entre 6 a 35 meses a través de tecnología digital. Estas soluciones pueden estar dirigidas a los/as cuidadores/as principales, a los gestores/as públicos, a los servicios médicos, a los programas sociales o a cualquier aliado/a en la reducción de la anemia infantil.

7. Desarrollo de la Hackathon

La inauguración de la Hackathon se realizará el sábado 20 de octubre de 2018, con la participación de autoridades del Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social y representantes de IBM del Perú S.A.C. Durante la inauguración se presentará a los organizadores, el programa y el jurado; y se explicarán los criterios y reglas que deben cumplir los participantes.

La Hackathon se llevará a cabo entre el sábado 20 y el domingo 21 de octubre. En estos días los equipos desarrollarán soluciones al reto. Las jornadas finalizarán con la presentación de prototipo por parte de cada equipo en un PITCH de siete minutos (cinco minutos de presentación y dos minutos de preguntas del jurado).

El jurado evaluará las presentaciones realizadas por cada equipo de conformidad con los resultados esperados. Como resultado de la evaluación se seleccionarán dos ganadores en la categoría de persona natural y un ganador en la categoría de empresa.

² <http://www.aboutkidshealth.ca>

³ Encuesta Demográfica y de Salud Familiar-INEI

En paralelo al desarrollo de la Hackathon se realizarán actividades opcionales orientadas a los participantes.

8. Jurado

Las presentaciones serán evaluadas por un jurado designado por el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social, e IBM del Perú S.A.C. El jurado tendrá autonomía a la hora de tomar una decisión y ésta será inapelable; en caso sea necesario un voto dirimente, estará a cargo del Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social.

9. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación serán los siguientes:

Criterio	Ponderación
Problema/Oportunidad identificada y Solución	20
Innovación y experiencia del usuario	30
Viabilidad (Factibilidad y singularidad)	30
Calidad de la presentación	20

10. Premios

Se entregarán los siguientes premios a las dos (2) mejores soluciones para el reto en la categoría de persona natural:

- Una (1) beca para cada equipo en el programa de incubación en uno de nuestros dos aliados de Incubación para este evento: USIL Ventures & Ynnovadores.
- Una (1) beca para cada uno de los integrantes del grupo para acceder a Platzi durante un (1) año.
- Acceso al programa “Startup with IBM” en donde podrán acceder a US\$ 1,000 en créditos mensuales de IBM Cloud durante 12 meses. Para acceder a este programa, el equipo deberá contar con RUC.
- Una (1) Beca Completa para el Bootcamp “Design Thinking: Resuelve Problemas Centrados en el Usuario” organizado por Emprende UP para un (1) miembro de cada equipo ganador. 30% de descuento sobre el monto de inversión para participar en el Bootcamp para el resto de integrantes del equipo.

Se entregará un reconocimiento simbólico al talento e innovación para el proyecto más destacado en la categoría de empresa.

11. Criterios de descalificación

Serán criterios de descalificación automática:

- 1) Presentar contribuciones que hagan uso de datos protegidos. El jurado descalificará a las soluciones de los equipos que no esté acorde a los objetivos de la Hackathon.
- 2) Presentar soluciones que no sean de autoría de los participantes.
- 3) Presentar contribuciones que contengan cualquier clase de virus informático de ninguna clase u otro componente malicioso o engañoso en perjuicio de los usuarios.
- 4) Presentar alguna contribución que sea falsa, inexacta o engañosa o infrinja los derechos de autor de terceros, patentes, marcas registradas, secreto comercial u otros derechos de propiedad, publicidad o privacidad.

- 5) Presentar alguna contribución que viole alguna ley, estatuto, ordenanza o reglamento vigente o que pueda ser considerado como difamatorio, calumnioso, racial, ofensivo, amenazante o que pueda acosar ilícita o ilegalmente a cualquier persona, sociedad o corporación.
- 6) Retirarse de la competencia antes de que esta finalice.
- 7) Entregar más de una solución.
- 8) Presentar soluciones no desarrolladas durante la Hackathon.

12. Propiedad intelectual

Los participantes son responsables por el respeto de los derechos de propiedad intelectual de la información que utilicen durante su participación en la Hackathon, debiendo mantener indemne a los organizadores de cualquier reclamo por el uso sin autorización de los mismos.

Los derechos de la propiedad intelectual de los proyectos presentados durante la etapa de Convocatoria serán propiedad del Participante que presente el mismo. No obstante, si durante el transcurso de la Competencia se generan nuevos productos o desarrollos a partir del proyecto presentado por cada Participante, se respetarán los derechos de propiedad intelectual de todas las partes involucradas en el desarrollo del nuevo producto generándose copropiedad entre los miembros de cada equipos, en tanto dichos miembros permanezcan hasta el final de la Competencia.

Asimismo, los Participantes no deberán tener acuerdos o convenios con terceros, así como tampoco reclamos o disputas sobre la titularidad de los derechos sobre sus proyectos ni causas que puedan dar lugar a dichos reclamos. Tampoco deberá existir propiedad intelectual que sea utilizada por el Participante que esté a nombre o en uso de terceros o sobre la que algún tercero tenga derecho alguno.

13. Cronograma propuesto

Actividad	Fecha
Inscripciones	Miércoles 3 de octubre al viernes 19 de octubre al medio día (12:00 hrs)
Taller virtual "IBM Cloud & IBM Watson"	IBM Cloud: Martes 09 de octubre desde las 7:00 pm hasta las 8:30 pm IBM Watson: Jueves 11 de octubre desde las 7:00 pm hasta las 8:30 pm
Taller "Retos, oportunidades y herramientas para la Hackathon"	Sábado 13 de octubre de 9:00 am a 1:00 pm, en el Laboratorio 1551 de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (Facultad de Ingeniería Industrial).
Hackathon	Sábado 20 de octubre desde las 8:30 am al domingo 21 de octubre hasta las 06:30 pm en IBM del Perú.

Sábado 20 de octubre	
8:30-9:30	Registro de participantes y acomodo en mesas grupales
9:30-10:00	Inicio oficial de la Hackathon. Presentación de los organizadores, agenda, explicación de criterios y jurados.
10:00-10:40	Presentación: Experiencias de innovación social
10:40-13:00	Hacking y consultas a los mentores
10:30-11:15	(Opcional) Repaso de los retos identificados en el taller presencial
13:00-14:00	Almuerzo
14:00-18:30	Hacking y consultas a los mentores
14:30-18:30	(Opcional) Dinámicas paralelas
18:30-20:00	Hacking
20:00-21:00	Cena
21:00-24:00	Concentración y hacking

Domingo 21 de octubre	
00:00-8:00	Concentración y hacking.
8:00-9:00	Desayuno
9:00-13:00	Recta final: Hacking, preguntas y respuestas de los mentores
13:00-14:00	Almuerzo
13:30-14:00	(En paralelo) Briefing al jurado.
14:00-17:00	Presentación al jurado y ronda de preguntas.
17:00 -17:30	Anuncio de ganadores
17:30 -18:00	Cierre