



Cajamarca Incuba

Términos de Referencia

I Hackathon

Cajamarca 2024



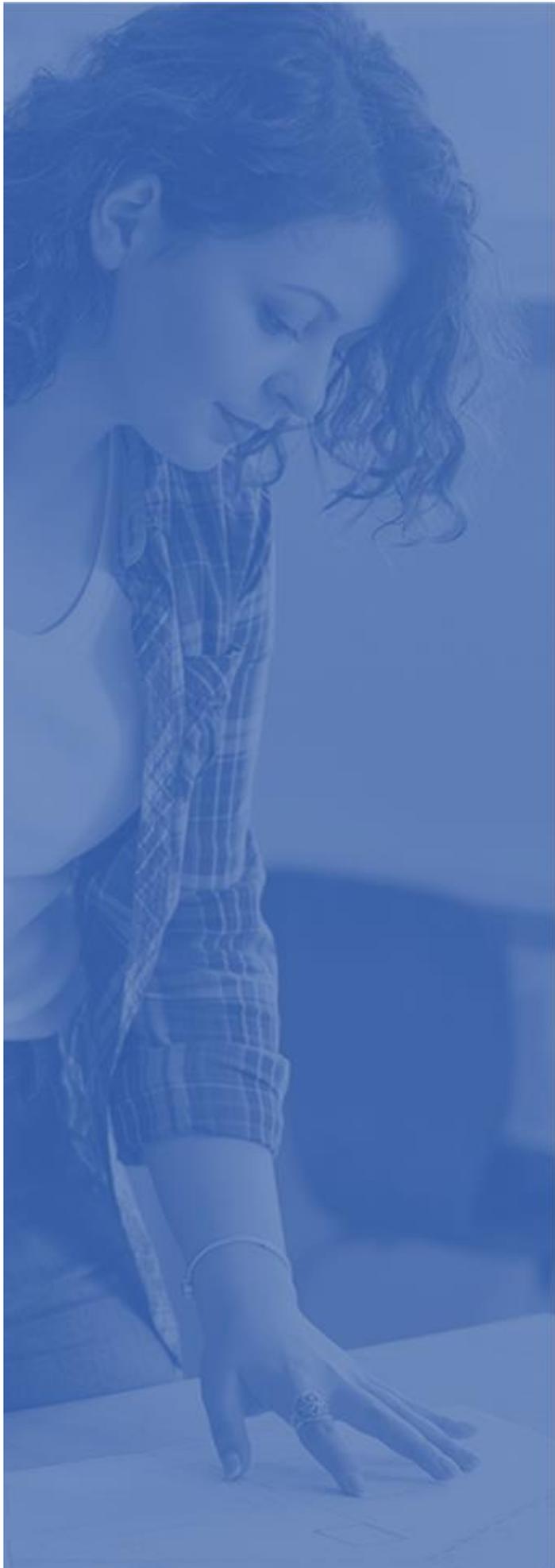


TABLA DE CONTENIDO

1. Antecedentes.....	3
2. Caracterización de la necesidad.....	4
3. Objetivo.....	4
4. Características de la propuesta por presentar.....	5
5. De las oportunidades y premios.....	6
6. Cronograma del concurso.....	8

I Hackathon – Cajamarca 2024

1. Antecedentes.

Cajamarca Incuba es una iniciativa multiactor que nace con la idea de fortalecer las capacidades técnicas, de gestión y de sostenibilidad financiera de la Cámara de Comercio y Producción de Cajamarca para brindar acompañamiento oportuno y servicios especializados a emprendimientos dinámicos y de alto impacto para el departamento de Cajamarca, al nivel nacional y emprendimientos internacionales que deseen asentarse en Perú.

A partir de las lecciones aprendidas, la Cámara ha priorizado alianzas institucionales con entidades representativas del entorno de emprendimiento e innovación, como son Recursos SAC, Newmont Yanacocha – Asociación Los Andes de Cajamarca, CEDEPAS Norte, Competitividad 21, la Universidad Nacional de Cajamarca, la Universidad Privada del Norte y Qapu Ventures, siendo sus principales objetivos:

- Desarrollar instrumentos de gestión para organizar el sistema de llamados, preincubación, incubación y aceleración.
- Activar la gobernanza del sistema de incubación de la Cámara de Comercio y Producción de Cajamarca.
- Implementar una plataforma virtual para documentar la selección, evaluación y seguimiento a los negocios.
- Diseñar, desarrollar y validar un plan de sostenibilidad financiera de los servicios que brinda Cajamarca Incuba.
- Implementar llamados anuales para seleccionar ideas, preincubar, incubar y acelerar negocios.
- Alinear los enfoques y criterios de mentoría a la política de inversión de cada fondo y/o red de inversionistas ángeles.
- Constituir y administrar un fondo de garantía que actúa como contrapartida para levantar cofinanciamiento del sistema financiero para el capital semilla de los emprendimientos en fase de incubación.
- Promover una red de comunicación con las entidades que promueven la gestación de ideas de negocios en el departamento de Cajamarca.

La **Universidad Nacional de Cajamarca** promueve el desarrollo humano, el bienestar universitario y el cuidado del ambiente; además sus esfuerzos se concentran en brindar una educación de excelencia académica, que fomente en sus estudiantes un espíritu emprendedor y les permita competir con éxito en un mundo sin fronteras y que sea capaz de generar cambios y progreso para el país.

La **Universidad Privada del Norte** tiene como misión transformar la vida de sus estudiantes mediante procesos educativos innovadores que privilegian el aprendizaje, el pensamiento crítico y el espíritu emprendedor, permitiéndoles contribuir al desarrollo sostenible de nuestra sociedad y al logro

de sus objetivos de vida. Ha impartido educación de alta calidad a jóvenes estudiantes en Trujillo, Cajamarca y Lima desde 1994. Actualmente es una comunidad de más de 4 500 colaboradores y docentes, más de 110 mil estudiantes y más de 50 000 graduados, de los cuales, 90 % trabajan y se desempeñan exitosamente en su campo de estudio. La UPN es parte de Laureate Education, una red de instituciones de educación superior con importante presencia en Latinoamérica y reconocida globalmente por ser una entidad experta en gestión educacional.

2. Caracterización de la necesidad.

Cajamarca Incuba viene promoviendo el desarrollo de emprendimientos de alta tecnología como parte de una estrategia de atraer inversión directa al departamento de Cajamarca y, al mismo tiempo, para fomentar la innovación y el desarrollo. Con este enfoque tres de los emprendimientos que se vienen promoviendo tienen la necesidad de desarrollar aplicativos en versión beta que puedan probarse con criterios de operatividad, seguridad y usabilidad, lo cual representa la oportunidad para que estudiantes y egresados vinculados a las carreras de sistemas de la **Universidad Nacional de Cajamarca** y la **Universidad Privada del Norte** presente propuesta de desarrollo a través de una *hackathon*.

Job Match es una iniciativa tecnológica que se orienta a promover y facilitar el enlace entre empresas y talentos profesionales, utilizando aprendizaje autónomo o *matching learning* para facilitar las conexiones entre oferta y demanda laboral, reduciendo los costos de transacción y optimizando tiempos de respuesta y eficacia de la respuesta.

Rentamaq Cax es una iniciativa que busca desarrollar un sistema y aplicación para gestionar el alquiler y arrendamiento de equipos y maquinaria para la construcción, que puede extenderse a maquinaria pesada y otros bienes tangibles. Orientado a atender la demanda de equipo especializado del mercado de la construcción civil, minero e industrial; con soporte en software de mantenimiento y enlace con personal de soporte técnico.

Guía Pateperro una *startup* especializada en turismo de experiencias para la exploración de Latinoamérica, buscando generar experiencias auténticas entre viajeros, locales, atractivos turísticos, cultura y naturaleza. El modelo de negocio se desarrolla a través de una plataforma de diseño *mobile first* tipo *two-sided marketplace*, la cual permite el registro de Prestadores de Servicios Turísticos, PST, quienes ofertan sus productos y servicios mediante perfiles digitales, así también el registro de viajeros, quienes pueden revisar, interactuar y adquirir lo ofertado por los PST. Guía Pateperro es un TripAdvisor especializado en turismo de experiencias para Latinoamérica.

3. Objetivo

Planear, diseñar y desarrollar una propuesta para atender las necesidades de **Job Match**, **Rentamaq Cax** y **Guía Pateperro** a través de un concurso bajo la modalidad de *hackathon* en coorganización con la **Universidad Nacional de Cajamarca** y la **Universidad Privada del Norte**.

4. Características de la propuesta por presentar

La participación en la *hackathon* requiere de formación de equipos de estudiantes y/o egresados, de preferencia de las universidades que coorganizan este evento, con el propósito de responder a uno de los retos del concurso: **Reto Job Match**, **Reto Retamaq Cax** o **Reto Guía Pateperro**; cuyas características se presentan en tres documentos complementarios a los presentes términos de referencia. Los equipos de estudiantes y/o egresados pueden contar con el asesoramiento de alguno de los docentes adscritos a las universidades de coorganizan la *hackathon*.

Los equipos de trabajo se conformarán con un máximo de tres personas. La inscripción de los equipos se realiza de manera virtual llenando el siguiente formato electrónico: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc2wT3GFblW1kyOy9f3O5-T-eppnLRhUfRbUIaps9FDXqrY9g/viewform>. La participación tiene un costo simbólico de S/ 50,00, los cuales se deberán depositar en la siguiente cuenta:

CAMARA DE COMERCIO Y PRODUCCION DE CAJAMARCA - RUC 20175089030
BCP Cuenta Soles Corriente
Nro. 245-9896312-0-92
CCI 00224500989631209292

Los equipos pueden postular **solamente a un reto**, esta elección se debe hacer al momento de llenar el formulario. El propósito es facilitar consultas específicas al equipo emprendedor para aclarar la necesidad.

El evento específico de la *hackathon* tiene una duración de dos días. Al inicio del primer día, los equipos emprendedores de **Job Match**, **Rentamaq Cax** y **Guía Pateperro** harán una presentación formal de las necesidades de desarrollo que representan sus correspondientes retos y se hará el sorteo del orden de presentación que tendrán los equipos participantes durante la tarde del segundo día.

Los participantes en cada reto presentarán sus propuestas de desarrollo en un periodo de tiempo de 25 minutos, los cuales se estructuran de la siguiente manera:

- 1 minuto para presentar al equipo de desarrollo, experiencia y fortaleza.
- 10 minutos para presentar la propuesta de desarrollo.
- 14 minutos para interactuar con el equipo emprendedor para indagar si la propuesta de desarrollo calza en la necesidad planteada en los términos de referencia de cada reto.

Luego de las presentaciones de cada equipo concursante, los representantes de los equipos emprendedores deliberarán para declarar al ganador de cada reto; luego de lo cual, se procederá con la ceremonia de premiación.

5. Requisitos de postulación

Los requisitos que se han determinado para la inscripción de los equipos y sus integrantes son los siguientes:

- Mayor de 18 años.
- Grupo conformado por máximo tres personas.
- Indispensable contar con un programador.
- Deseable conocimientos en diseños centrados en el usuario

Es importante mencionar que la solución planteada o propuesta no debe infringir el marco legal peruano, en especial, derechos de propiedad intelectual o industrial, haciéndose responsables de su actuar. Asimismo, el prototipo presentado no podrá contener software malicioso, virus, gusanos informáticos, spyware, entre otros.

Además, las soluciones que presenten los equipos en competencia no deberán acceder a servicios no diseñados para su acceso, *exploits*, siendo considerados como intentos maliciosos de ataque a plataformas tecnológicas a cargo del Estado peruano, reservándose los organizadores el derecho de iniciar las denuncias penales correspondientes.

Los participantes deberán presentar prototipos originales, que no hayan sido premiadas anteriormente, ya sea en un concurso similar o cualquier otro concurso, a nivel nacional o internacional. A continuación, detallamos las temáticas de evaluación sobre las soluciones presentadas:

- Innovación.
- Impacto.
- Prototipo.
- Viabilidad.
- Sustentación.

Los prototipos en competencia serán expuestos por el líder de cada equipo al finalizar la *hackathon*. Cada prototipo debe tener una denominación.

6. Propiedad intelectual y confidencialidad

Los participantes asumen su responsabilidad por la autoría y originalidad del contenido de los prototipos que efectúen en la *hackathon* y; por tanto, garantizan que los mismos no vulneren derechos de propiedad intelectual de terceros, lo que comprende: aspectos sobre derecho de autor, signos distintivos, invenciones y otros elementos de la propiedad industrial.

- Los participantes se hacen responsables de la legalidad del software utilizado, si fuera el caso, en la solución presentada.
- La solución tecnológica presentada debe estar basada bajo algunas de las licencias aprobadas en <https://opensource.org/licenses>.

- La solución tecnológica deberá ser total o parcialmente desarrollada durante los días del evento. Solo podrán traer códigos preexistentes sin son de código abierto.

Los participantes se comprometen a aplicar las medidas de seguridad de la información necesarias para proteger la información de los emprendedores que requieren la solución planteada en los términos de referencia para cada reto, de forma razonable de acuerdo a la naturaleza y riesgo de la información. Asimismo, es potestad de los emprendedores realizar visitas inopinadas para constatar las medidas de seguridad de la información que estén aplicándolos participantes. En caso de incumplimiento la **Cajamarca Incuba** y los emprendedores se reservan el derecho de realizar las acciones legales correspondientes.

Toda información puesta a disposición en común acuerdo entre las partes es de propiedad exclusiva de la parte de donde proceda. Ninguna de las partes utilizará información previa de la otra parte para su propio uso.

La información que se proporciona no da derecho o licencia al receptor sobre las marcas, derechos de autor o patentes que pertenezcan a quien la proporciona. La divulgación de información no implica transferencia o cesión de derechos. Toda la información generada en el desarrollo de la *hackathon* tendrá carácter de confidencial y no podrá ser divulgada o publicada sin previa autorización de la Cajamarca Incuba, la Universidad Nacional de Cajamarca, la Universidad Privada del Norte y los emprendedores que dan origen a los retos.

Los emprendedores se reservarán todos los derechos patrimoniales totales y exclusivos sobre el material bruto y producto final derivados de la *hackathon*. Los participantes del concurso reconocen que el desarrollo responde a un modelo de negocio y un producto mínimo viable probado y validado por los emprendedores.

7. De las oportunidades y premios

El equipo ganador de cada reto **tendrá la oportunidad de colaborar y/o asociarse** con el correspondiente equipo emprendedor para finalizar el desarrollo de la solución, generar indicadores de operatividad y usabilidad, de modo tal que se permita cumplir con las tareas asignadas por potenciales inversionistas para poner en marcha la iniciativa empresarial.

Cajamarca Incuba otorgará un premio simbólico de S/ 1 500,00 (un mil quinientos con 00/100 soles) a cada equipo designado como ganador de cada reto.

Se otorgará certificación por parte de la **Universidad Nacional de Cajamarca**, la **Universidad Privada del Norte** y la **Cámara de Comercio y Producción de Cajamarca** a cada uno de los equipos participantes; además de diplomas de primer, segundo y tercer puesto para cada reto.

8. Cronograma del concurso

- Lanzamiento y difusión del concurso: 15 de mayo de 2024.
- Inscripciones: del 15 de mayo al 10 de junio de 2024.
- Consultas sobre los retos: del 15 de mayo al 15 de junio de 2024 al correo mmendoza@recursossa.com
- Absolución de consultas: 17 de junio de 2024, la respuesta a consultas requiere la verificación de inscripción al concurso.
- *Hackathon*: 20 y 21 de junio de 2024. La solución de los retos para la esta actividad es en modalidad remoto.
- Premiación: 26 de junio de 2024, modalidad presencial.