

## **Bases y Condiciones**

### **HACKATHON INDUSTRIA 4.0**

#### **1- DESCRIPCIÓN**

La Hackathon Industria 4.0 es una iniciativa de la Subsecretaría de Emprendedores dependiente del Ministerio de Desarrollo Productivo de la Nación en conjunto con la Universidad Nacional de Cuyo (en adelante los Organizadores) y será auspiciado por la Asociación de Industriales Metalúrgicos de la República Argentina (ADIMRA). El evento se llevará a cabo de forma virtual los días 26, 27 y 28 de mayo.

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 proyectos y prototipos tangibles aplicando herramientas vinculadas con la Industria 4.0.

Durante los tres días existirán instancias de capacitación, mentorías y espacios de trabajo colaborativo sincrónicos y asincrónicos. Toda la información sobre la Hackathon, programa, inscripciones, bases y condiciones, entre otros, se encontrarán disponibles en [www.hackathonvirtual.com.ar](http://www.hackathonvirtual.com.ar)

#### **1.a - Sobre la Industria 4.0**

El concepto de Industria 4.0 refiere a una nueva manera de producir mediante la adopción de tecnologías, es decir, de soluciones enfocadas en la interconectividad, la automatización y los datos en tiempo real. Esta transformación no solo abarca a la producción de bienes y/o servicios de una empresa, sino a toda la cadena de valor, dado que reconfigura tanto los procesos de elaboración y las prestaciones de productos, como la gestión empresarial, las relaciones clientes y proveedores y, en un sentido más amplio, los modelos de negocios.

La industria 4.0 implica la integración de lo digital y lo físico. Esto genera una transformación radical para todas las industrias, emprendimientos y organizaciones. Ofrece, a través de la digitalización y el uso de plataformas conectadas, adaptación constante a la demanda, servir al cliente de una forma más personalizada, aportar un servicio post venta uno a uno con el cliente, diseñar, producir y vender productos en menos tiempo, añadir servicios a los productos físicos creando series de producción más cortas y rentables y aprovechar la información para su análisis desde múltiples canales (CMS, SCM, CRM, FCM, HRM, Help desk, redes sociales, IoT) donde pueden ser capaces de analizarla y explotarla en tiempo real.

#### **2- OBJETIVO**

Crear espacios de trabajo multidisciplinarios y colaborativos, que permitan generar soluciones innovadoras en fase de prototipo que coadyuven en la transformación digital del ecosistema emprendedor hacia una Industria 4.0.

#### **3- DURACIÓN**

El tiempo total de duración de la Hackathon es de 3 días continuos, contados a partir de las 8:30 hs del 26 de mayo del 2022, finalizando la competencia el día 28 de mayo a las 17 hs, según el programa que se publicará en la página oficial del evento.

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 implicará 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 como solución innovadora para dar respuesta a alguno de los desafíos definidos para la Hackathon, los cuales estarán relacionados con la transformación digital del sector industrial. Los desafíos se encuentran publicados en la página oficial del evento.

En la propuesta de solución deberán aplicarse herramientas vinculadas con la Industria 4.0: **Tecnologías facilitadoras, transformación digital, Cloud Computing, Big data, Open data y Data analytic, IOT, LIOT, Smart factories, fabricación aditiva, blockchain, automatización de procesos, metodologías ágiles, eficiencia energética, entre otras.**

Los/as participantes, en equipo, seleccionarán un desafío de su interés. Al finalizar la Hackathon, cada equipo deberá presentar un prototipo o producto mínimo viable tecnológico (ver apartado 7) como 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, residentes en la República Argentina. La inscripción de los/as participantes estará abierta desde el 2 de mayo del 2022 hasta el 22 de mayo a las 23:59 hs y se realizará de manera online a través del formulario disponible en la página web del evento: [www.hackathonvirtual.com.ar](http://www.hackathonvirtual.com.ar)

Los/as participantes pueden inscribirse:

- a) Individualmente como especialistas en tecnología. Sólo está habilitada esta opción para desarrolladores, programadores o perfiles afín, quienes, al inicio de la competencia serán incorporados a equipos ya conformados teniendo en cuenta sus habilidades y áreas de conocimiento para que trabajen de forma colaborativa y en grupos multidisciplinarios. En ningún caso, los/as participantes podrán competir de forma individual.
- b) Equipos. En este caso, el equipo deberá estar conformado por 2 a 5 participantes, siendo uno/a de ellos/as (integrante 1) el responsable de completar el formulario de inscripción de forma íntegra con los datos de todos/as los/as participantes. En el supuesto que el equipo no cuente con ningún perfil tecnológico, al inicio de la competencia se asignará uno. Sólo en este caso, se aceptarán equipos de 6 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 22 de mayo del 2022 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 jueves 26 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. Los/as participantes deberán conectarse al link que oportunamente sea enviado por la Organización.

**Espacio de trabajo colaborativo:** Los equipos se reúnen para trabajar en la solución de manera remota en plataformas virtuales y son acompañados por especialistas y mentores durante todo el evento para ayudarlos a diseñar y desarrollar un producto mínimo viable para la idea-solución.

**Desarrollo para los equipos:** La plataforma contará con un programa detallado de eventos sincrónicos que permitirá a los equipos conectarse con expertos/as, tutores y participar de charlas que les brindará contenidos y recursos didácticos para desarrollar las soluciones que presentarán al jurado.

**Evaluación:** los equipos presentan sus propuestas de solución a través de un video de máximo 3 minutos y del acceso al MVP desarrollado, los cuales serán evaluados por el jurado, tal como se menciona en el apartado "Entregables".

**Premios:** finalizado el evento, el jurado evaluará y seleccionará el proyecto/emprendimiento ganador. La premiación se realizará el día martes 31 de mayo del 2022.

## **7- ENTREGABLES**

Cada equipo deberá presentar la propuesta de solución, su impacto y potencial factibilidad a través de un video de máximo 3 minutos, el cual explique el prototipo o producto mínimo viable (MVP). Este MPV debe estar basado en herramientas digitales como Miro, Figma, entre otras, que permitan a los jurados evaluar los desarrollos alcanzados.

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.

Antes de la hora de finalización del tiempo asignado para el trabajo de los equipos, éstos deberán reportar su producto vía la plataforma web (link a youtube y link de acceso al MVP). 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 idóneo designado por los Organizadores. La evaluación se hará íntegramente de forma online. La evaluación se realizará tomando como insumo el video presentado y el MVP desarrollado de acuerdo con los criterios establecidos en estas bases. El jurado seleccionará las 3 mejores ideas de solución que resultarán ganadoras, estableciendo un orden de mérito.

Los criterios de evaluación para seleccionar a los ganadores son:

1. Grado de innovación de la solución propuesta (25%)
2. Impacto positivo de la propuesta en la sociedad (20%)
3. Viabilidad técnica de la propuesta (20%)
4. Mercado potencial (20%)
5. La calidad de la presentación (15%)

## **9- PREMIOS**

Los participantes finalistas que obtengan el primer puesto recibirán un premio a ser determinado por la Subsecretaría de Emprendedores dependiente del Ministerio de Desarrollo Productivo de la Nación en la apertura del concurso, el cual se hará efectivo a través de transferencia bancaria a uno de los miembros del equipo. Los Organizadores se pondrán en contacto con los ganadores a través de los correos electrónicos facilitados para concretar el pago del premio.

Además, contarán con asistencia técnica para postularse a programas de la Subsecretaría de Emprendedores de la SePyME.

Los equipos finalistas (primero a tercer puesto) tendrán acceso a tres módulos de capacitación virtual: Detección de oportunidades y generación de ideas; Generación del modelo de negocios; Estrategias y herramientas comerciales y de comunicación para el emprendimiento.

## **10- PROPIEDAD INTELECTUAL Y CONFIDENCIALIDAD**

Los derechos de propiedad intelectual sobre los conocimientos, productos, resultados y/o tecnologías generadas en esta convocatoria serán propiedad de sus autores. Los Organizadores no tienen potestad sobre los proyectos presentados. En todos los casos se acogerán las leyes nacionales y supranacionales vigentes sobre la materia. Los desarrollos adicionales sobre la propuesta de solución presentada serán propiedad de su/s autor/es.

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 y respetar la propiedad intelectual y los derechos de los autores.

### **11- DERECHO DE IMAGEN**

Al inscribirse en la Hackatón, 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.

### **12- CONSIDERACIONES GENERALES**

La participación en la Hackatón, 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.

### **13- CONTACTO**

Las consultas sobre estas bases y condiciones se recibirán en [info@hackathonvirtual.com.ar](mailto:info@hackathonvirtual.com.ar).