

HACKATHON

TRANSFORMA + EXPERIENCIA



Wichay
UC 

TDC Transformación
Digital
Continental

VIDAD 

TRANSFORMA + EXPERIENCIA

Bases del reto, alcances y términos

La Incubadora Wichay, VIDAD y Transformación Digital invitan a emprendedores, docentes y estudiantes a participar de **“TRANSFORMA +Experiencia: Hackathon para mejorar la experiencia de aprendizaje digital, integrado e inclusivo del estudiante”**, evento en el que tendrán que crear soluciones para los siguientes retos:



Reto 1 – Winasqa : Aprendizaje Inclusivo

¿Cómo podemos utilizar tecnologías emergentes para personalizar y fomentar la cooperación en el aprendizaje digital, que responda a la diversidad y necesidades de los estudiantes?



Reto 2 – Atipay : Evaluación del Aprendizaje

¿Cómo podríamos ayudar a los docentes a crear, aplicar y calificar en forma rápida y segura evaluaciones en línea utilizando tecnologías emergentes?

Las presentes bases establecen los requisitos generales y específicos que deberán cumplir todos los participantes de este desafío:

1. Organizadores:

La Oficina de Transformación Digital orientada en mejorar la experiencia digital de nuestros estudiantes y la aplicación de tecnologías emergentes que permiten la aplicación de los conocimientos y habilidades en colaboración con estudiantes proyectos en co-creación que aporten el valor esperado.

El Vicerrectoría de Desarrollo y Aprendizaje Digital está enfocado en el desarrollo del Aprendizaje digital, integrando soluciones innovadoras en los procesos formativos.

La Incubadora de startups y negocios de alto impacto Wichay UC, dedicada a brindar acompañamiento especializado a emprendedores, para que validen técnica y comercialmente sus ideas de negocio, potenciando sus habilidades y propuestas de valor.

2. Objetivos:

- 2.1. Generar soluciones viables e innovadoras con prototipos funcionales que contribuyan a la experiencia de aprendizaje del estudiante en entornos digitales, integrados e inclusivos.
- 2.2. Fomentar la innovación y colaboración en los estudiante, docentes y egresados en la comunidad estudiantil(Universidades, Institutos y otros).
- 2.3. Promover el desarrollo y uso de las tecnologías emergentes en docentes, estudiantes y egresados de la comunidad estudiantil(Universidades, Institutos y otros).

3. Reto de la Hackathon:

La experiencia de aprendizaje en las universidades es un reto cada día más desafiante para brindar experiencias significativas a los estudiantes, impulsándolos a superar sus límites intelectuales, adquirir habilidades valiosas y crecer tanto académica como personalmente motivándolos a esforzarse y a superar obstáculos preparándolos para enfrentar desafíos en su futuro académico y profesional.

La experiencia tiene un enfoque en el aprendizaje, la interacción estudiantil, los recursos y el entorno académico que se brinda en las universidades en entornos presenciales y digitales. En el camino hacia el futuro las universidades tienen el reto de crear experiencias memorables y valoradas por los estudiantes que permitan una alta interacción, colaboración e inclusión integrando la tecnología.

Las propuestas que se presenten en este concurso deben estar orientadas a soluciones creativas para resolver el siguiente desafío:

¿Cómo podemos mejorar la experiencia de aprendizaje del estudiante en entornos virtuales digitales en las universidades haciendo uso de tecnologías emergentes?

Para resolver esta interrogante se plantea esta Hackathon con dos retos en las cuales puedas participar y ser parte del cambio en la experiencia del aprendizaje digital, integrado e inclusivo tienes la oportunidad de presentar tus ideas y

propuestas innovadoras para crear esas experiencias significantes para los estudiantes con el uso de tecnologías emergentes.

Los retos de la Hackathon Transforma + Experiencia son:

Reto 1 – Winasqa : Aprendizaje Inclusivo

¿Cómo podemos utilizar tecnologías emergentes para personalizar y fomentar la cooperación en el aprendizaje digital, que responda a la diversidad y necesidades de los estudiantes?

El reto busca un aprendizaje inclusivo que implica superar barreras y diseñar entornos educativos que atiendan a la diversidad de estudiantes. **Ver detalle Anexo - Reto 1.**

Reto 2 – Atipay: Evaluación del aprendizaje

¿Cómo podríamos ayudar a los docentes a crear, aplicar y calificar en forma rápida y segura evaluaciones en línea utilizando tecnologías emergentes?

El reto busca transformar la experiencia de evaluación en línea, aprovechando las oportunidades que ofrece la tecnología para crear un proceso más significativo, inclusivo y alineado con los objetivos de aprendizaje. Que refleje de manera precisa el aprendizaje de los estudiantes en entornos digitales. **Ver detalle Anexo - Reto 2.**

4. Público beneficiario:

Los beneficiarios de las propuestas de solución serán: Estudiantes, Docentes y Egresados de la comunidad estudiantil. (Universidades. Institutos y otros)

5. Soluciones Esperadas:

Las soluciones esperadas deberán ser Prototipos Mínimos Viables (PMV) funcionales que hagan uso de tecnologías emergentes, los cuales serán desarrollados durante el transcurso de la Hackathon.

6. Participantes:

Dirigido a estudiantes, docentes y egresados que tengan una idea de solución al reto.

- Los concursantes podrán presentarse en equipos de 4 a 5 integrantes, de preferencia que sean de 2 a más carreras. (Equipos multidisciplinarios)
- Se recomienda que al menos un miembro del equipo cuente con conocimientos de las tecnologías emergentes que utilizarán en las soluciones que presentarán.
- En los equipos, se permite la participación de docentes, con un límite máximo de uno por equipo.
- Los participantes serán responsables de contar con los recursos o elementos necesarios para el desarrollo de la solución propuesta durante el evento.
- Para el caso de los equipos, éstos deberán designar un representante responsable de las comunicaciones (a quien se le denominará líder del equipo).
- Todos los miembros del equipo deben participar durante el evento.
- Los equipos solo pueden inscribirse a un reto.

El Comité Organizador podrá descalificar a los Equipos si alguno de sus integrantes mantiene algún conflicto de interés o relación laboral (o modalidades similares) con los jueces o incumple con alguno de los requisitos señalados previamente. No se aceptarán equipos conformados con miembros del Comité Organizador y Evaluador.

7. Fechas clave:

Actividad	Fecha	Canal / Lugar
Inscripción de Equipos	hasta el 23 de febrero	Página web Wichay UC https://wichay.pe/hackathonexp/
Comunicado de equipos seleccionados que participarán de la Hackathon	24 y 25 de febrero	Correo electrónico Whatsapp
Inicio de la Hackathon – Semana Mentoría	26 ,27 Y 28 de febrero 6:00 p.m. – 8:30 p.m.	Virtual
Desarrollo de la Hackathon	2 de marzo 10:00 a.m. – 5:00 p.m.	Presencial
Desarrollo de la Hackathon	3 de marzo 10:00 a.m. – 13:00 p.m.	Presencial

8. Selección de Equipos para la Hackathon:

Una vez inscritos en el formulario de la web: <https://wichay.pe/hackathonexp/>, el Comité Organizador, seleccionará a los Equipos que participarán en “TRANSFORMA +Experiencia: Hackathon para mejorar la experiencia de aprendizaje digital, integrado e inclusivo del estudiante” con el siguiente criterio de selección:

- Idea inicial de solución al reto.
- Equipo multidisciplinario, conformado por diversas carreras, ocupaciones o especialidades.
- Conocimientos en Tecnologías emergentes.
- Disponibilidad de tiempo.
- Compromiso.
- Manejo de herramientas digitales.

9. Desarrollo de la Hackathon:

Los Equipos seleccionados tendrán acceso a:

- Sesiones de aprendizaje con facilitadores que brindarán ponencias sobre herramientas de innovación y generación de soluciones.

- Apoyo de mentores, con experiencia en el ámbito de la hackathon así como de modelos de negocios y emprendimientos.
- Guía del comité organizador en el proceso de generación de la solución del desafío planteado.

Todos los integrantes de los equipos deben asistir de manera obligatoria a las sesiones virtuales y presenciales.

El programa a detalle se dará a conocer a los Equipos que sean seleccionados para la hackathon.

Al culminar la hackathon, se les enviará una constancia de participación a los equipos que hayan cumplido con enviar el reto y hayan asistido a todas las actividades de la Hackathon.

10. Criterios de evaluación al culminar la Hackathon:

La evaluación de las propuestas de solución al desafío, se realizará tomando en cuenta los siguientes criterios de evaluación:

- **Innovación y creatividad:** La propuesta de solución es nueva y cambia totalmente la perspectiva de las soluciones existentes.
- **Impacto de la solución en el aprendizaje digital:** La propuesta de solución genera un impacto en la experiencia del estudiante y docente.
- **Facilidad de implementación y acceso a recursos:** La propuesta de solución es totalmente factible de implementar tanto por el acceso a la tecnología y a los recursos que necesita.
- **Sostenibilidad y viabilidad de la solución:** La propuesta de solución beneficia a toda la comunidad estudiantil, es una propuesta de bajo costo.
- **Escalabilidad:** La propuesta de solución muestra un gran potencial de réplica.
- **Funcionalidad del Prototipo mínimo viable:** La propuesta de solución tiene un prototipo mínimo viable listo que permite su aplicación.

11. Criterios de Descalificación

Se procederá a descalificar a los equipos que incurren en los siguientes temas:

- Cuenten con miembros del Comité Organizador.
- El equipo presenta una idea ganadora de otros concursos o ha sido acreedora de fondos no reembolsables.

- Entregue alguna contribución que sea falsa, inexacta o engañosa o infrinja los derechos de autor de terceros, patentes, marcas registradas, secretos comerciales u otros derechos de propiedad, publicidad o privacidad.
- Abandonen la competencia antes de que esta finalice.

Los participantes aceptan todos los términos establecidos en estas Bases, alcances y términos. El incumplimiento de cualquiera de sus artículos los descalificará.

12. Impugnaciones

Los resultados no podrán ser impugnados por los participantes o por terceros.

13. Consultas

Las consultas deberán ser dirigidas a los siguientes correos: transformacion@continental.edu.pe.

14. Premios

Los premios serán entregados por la Universidad Continental, detallado a continuación:

Reto 1 – Winasqa : Aprendizaje Inclusivo

- **Para el primer puesto:**
 - Diplomas de Reconocimientos
 - Becas de Estudio en programas de especialización de Posgrado 75%(*)
 - \$ 600(Seiscientos dólares americanos)
 - Regalos sorpresa de nuestros sponsors.
- **Para el segundo puesto:**
 - Diplomas de Reconocimientos
 - Becas de Estudio para Posgrado en programas de especializacion 50%(*)
 - \$300(Trescientos dólares americanos)

Reto 2 – Atipay : Evaluación del aprendizaje

- **Para el primer puesto:**

- Diplomas de Reconocimientos
- Becas de Estudio en programas de especialización de Posgrado 75%(*)
- \$ 600(Seiscientos dólares americanos)
- Regalos sorpresa de nuestros sponsors.

- **Para el segundo puesto:**

- Diplomas de Reconocimientos
- Becas de Estudio para Posgrado en programas de especialización 50%(*)
- \$300(Trescientos dólares americanos)

(*)Las becas de estudio pueden ser transferibles

15. Aspectos Legales

15.1. De la Universidad Continental:

Al postular a “TRANSFORMA +Experiencia: Hackathon para mejorar la experiencia de aprendizaje digital, integrado e inclusivo del estudiante”, el postulante otorga a la organización, la autorización expresa para difundir y hacer uso, total o parcial, del contenido de su postulación, así como cualquier información adicional que esté presente.

15.1.1. Propiedad intelectual y Divulgación:

Los participantes son los autores intelectuales de las ideas de solución que se generan en el transcurso del reto de esta hackathon. La organización, se reserva el derecho de difundir los resultados, las listas de ganadores en la forma y medios que consideren convenientes, sin restricciones.

En el caso de ser un Equipo Ganador, este autoriza a la Universidad Continental para que se pueda, en conjunto, implementar la solución planteada.

En el caso de encontrar que la solución sea una copia que no cuente con la autorización de réplica o uso libre, el Comité Organizador informará a las organizaciones que corresponda.

16. Aceptación de Términos y Condiciones

Al participar en el presente concurso, los participantes aceptan íntegramente los términos y condiciones descritos en las presentes Bases, alcances y términos, así como las decisiones interpretativas que efectúe el Comité Organizador.

El Comité Organizador no será responsable de los daños que pudiera sufrir el participante por un uso inadecuado de equipos, información, interrupciones, ausencia o defecto en las telecomunicaciones.

Cada participante debe asegurarse de que sus datos son correctos. Por lo tanto, el Comité Organizador no se responsabiliza de que los datos de los ganadores sean erróneos o que no se pueda contactar con el equipo por causas ajenas a la organización.

ANEXO - Reto 1

<p>HACKATHON TRANSFORMA + EXPERIENCIA</p> <p>¡Sumérgete en la tecnología para competir por revolucionar la experiencia en el aprendizaje!</p>	
<p>Reto 1 – Winasqa : Aprendizaje Inclusivo</p>	
<p>¿Cómo podemos utilizar tecnologías emergentes para personalizar y fomentar la cooperación en el aprendizaje digital, que responda a la diversidad y necesidades de los estudiantes?</p>	
<p>Objetivo</p>	
<p>Desarrollar soluciones innovadoras utilizando tecnologías emergentes para personalizar y fomentar la cooperación en el aprendizaje digital. Para responder de manera efectiva a la diversidad y necesidades individuales de los estudiantes. Logrando mejorar la experiencia educativa, creando un entorno en el cual cada estudiante pueda acceder a recursos y actividades adaptadas a su estilo de aprendizaje, ritmo y habilidades, fomentando al mismo tiempo la colaboración entre los participantes.</p>	
<p>Información Adicional</p>	
<p>Tecnologías Emergentes</p>	<p>Las tecnologías emergentes desempeñan un papel crucial en la promoción de la educación inclusiva, proporcionando herramientas y recursos que pueden adaptarse a diversas necesidades y estilos de aprendizaje. Algunas tecnologías que han mostrado un impacto significativo en la educación inclusiva incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Tecnologías de Lectura y Escritura Asistida: Ayudan a estudiantes con dificultades de lectura y escritura, así como a aquellos con discapacidades visuales. → Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA): Proporcionan experiencias inmersivas y accesibles que pueden adaptarse a diversas formas de aprendizaje.

	<ul style="list-style-type: none"> → Aplicaciones de Aprendizaje Personalizado: Adaptables a las necesidades individuales de los estudiantes, ofreciendo rutas de aprendizaje personalizadas. → Tecnologías de Acceso y Comunicación Alternativa (AAC): Facilitan la comunicación para estudiantes con discapacidades del habla o del lenguaje. → Plataformas de Aprendizaje en Línea y Educación a Distancia: Ofrecen acceso remoto a la educación, facilitando la participación de estudiantes con diversas ubicaciones o necesidades. → Herramientas de Traducción Automática: Facilitan la participación de estudiantes que hablan diferentes idiomas. → Dispositivos Tecnológicos de Asistencia: Mejoran la movilidad y la participación de estudiantes con discapacidades físicas. → Analítica de Aprendizaje y Datos Educativos: Facilitan la identificación de patrones de aprendizaje y personalizan la intervención pedagógica. <p>La implementación efectiva de estas tecnologías puede contribuir significativamente a crear entornos educativos más inclusivos, donde se atienden las necesidades individuales de cada estudiante. Es importante destacar que el éxito radica no solo en la disponibilidad de estas tecnologías, sino también en la formación adecuada de educadores y en el diseño de contenido educativo que sea accesible para todos.</p>
<p>Diversidad</p>	<p>La diversidad humana es la variedad de características que existen entre los seres humanos, y dentro de esta diversidad tenemos a los colectivos minoritarios cuyos grupos se distinguen de la mayoría de la población, tales como su raza, etnia, religión, idioma, cultura, orientación sexual, identidad de género, discapacidad o condición social.</p> <p>Para esta Hackathon, es importante considerar a los estudiantes que forman parte de estos colectivos minoritarios, tales como: estudiantes con discapacidad, comunidad LGBTQ+, estudiantes</p>

	<p>de comunidades andinas, indígenas, quechua hablantes o con otro idioma materno, estudiantes de origen migratorio.</p> <p>La inclusión de estos grupos, además responde a las declaraciones de nuestro Modelo Educativo UC, cuando busca impulsar la ODS 4: Educación de calidad del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, en cuyas metas contenidas al 2030 busca asegurar la inclusión y el “respeto por los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución contribución de la cultura al desarrollo sostenible” (Naciones Unidas, 2021).</p>
<p>Necesidades del Estudiante</p>	<p>Para el aprendizaje se debe reconocer:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Intereses y motivaciones: Comprender lo que motiva e interesa a cada estudiante para personalizar las experiencias de aprendizaje y fomentar la participación. → Capacidades y preferencias: Adaptar los enfoques pedagógicos para acomodar tanto las habilidades como las preferencias individuales de los estudiantes. → Culturas y lenguas: Valorar y respetar las diversas identidades culturales y lingüísticas presentes en el aula, incorporando elementos que reflejen la diversidad. → Estructuras familiares y nivel socioeconómico: Reconocer la influencia de las estructuras familiares y el contexto socioeconómico en el aprendizaje, ajustando el diseño para abordar estas influencias. → Identidades sexuales: Crear un entorno seguro y respetuoso que reconozca y celebre las diferentes identidades sexuales, promoviendo la inclusión y la aceptación. <p>La diversidad va más allá de las capacidades cognitivas y se extiende a todos los aspectos de la identidad y experiencia del estudiante. Al considerar estos elementos, se construyen</p>

	<p>entornos educativos que son inclusivos y accesibles, donde cada estudiante se siente valorado y tiene la oportunidad de aprender de manera significativa. La flexibilidad y adaptabilidad en el diseño de las experiencias de aprendizaje son fundamentales para abordar la variabilidad natural presente en cualquier grupo de estudiantes.</p>
--	---

ANEXO – Reto 2

<p>HACKATHON TRANSFORMA + EXPERIENCIA ¡Sumérgete en la tecnología para competir por revolucionar la experiencia en el aprendizaje!</p>	
<p>Reto 2 – Atipay : Evaluación del Aprendizaje</p>	
<p>¿Cómo podríamos ayudar a los docentes a crear, aplicar y calificar en forma rápida y segura evaluaciones en línea utilizando tecnologías emergentes?</p>	
<p>Objetivo</p>	
<p>Desarrollar herramientas y recursos basados en tecnologías emergentes que permitan a los docentes diseñar, implementar y calificar evaluaciones en línea de manera eficiente y segura. Buscando agilizar el proceso de evaluación para que los docentes puedan enfocarse en la calidad del aprendizaje y la experiencia del estudiante.</p>	
<p>Información Adicional</p>	
<p>Tecnologías Emergentes</p>	<p>Las tecnologías emergentes pueden transformar la evaluación en línea, proporcionando herramientas más avanzadas, seguras y personalizadas para mejorar la experiencia de evaluación tanto para docentes como para estudiantes. Algunas tecnologías que han mostrado un impacto son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Inteligencia Artificial (IA): <ul style="list-style-type: none"> ■ Eficiencia en la corrección y retroalimentación. ■ Personalización de la evaluación según el rendimiento individual. ● Realidad Aumentada (RA): <ul style="list-style-type: none"> ■ Simulación de escenarios realistas. ■ Evaluación de habilidades en un contexto virtual. ● Blockchain: <ul style="list-style-type: none"> ■ Seguridad en el registro de resultados y certificaciones.

	<ul style="list-style-type: none"> ■ Prevención de fraudes en la evaluación. ● Gamificación: <ul style="list-style-type: none"> ■ Mayor compromiso de los estudiantes. ■ Evaluaciones más dinámicas y atractivas. ● Analítica de Aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> ■ Personalización de la retroalimentación. ■ Toma de decisiones informada para ajustar estrategias de enseñanza. ● Reconocimiento Facial y Biométrico: <ul style="list-style-type: none"> ■ Aumento de la seguridad en la administración de evaluaciones en línea. ■ Prevención de suplantación de identidad. ● Chatbots Educativos: <ul style="list-style-type: none"> ■ Soporte adicional para estudiantes durante la evaluación. ■ Reducción de la carga de trabajo del docente. ■ Comprensión de la experiencia emocional del estudiante. ● Análisis de Sentimientos: ● Comprensión de la experiencia emocional del estudiante. <ul style="list-style-type: none"> ■ Ajuste de estrategias de enseñanza basadas en el análisis emocional.
<p>Evaluaciones en línea</p>	<p>Las evaluaciones en línea son procesos de evaluación y medición del desempeño académico, habilidades o conocimientos de los estudiantes, llevados a cabo a través de plataformas digitales y utilizando tecnologías. Estas evaluaciones utilizan diversas herramientas tecnológicas para administrar, calificar y analizar los resultados.</p> <p>En las evaluaciones en línea, se deben considerar varios aspectos cruciales:</p> <p>→ Validez: Asegurarse de que la evaluación mida de manera precisa lo que se pretende evaluar. Esto</p>

implica esté alineado con los objetivos de aprendizaje.

- **Confiabilidad:** Buscar la consistencia y estabilidad en los resultados de la evaluación. Las evaluaciones deben ser confiables, dando resultados similares en condiciones similares.
- **Equidad:** Garantizar que la evaluación sea justa y no discrimine a ningún grupo de estudiantes. Evitar sesgos culturales o lingüísticos que puedan afectar la equidad.
- **Prevención de Fraudes:** Implementar medidas para prevenir y detectar cualquier forma de fraude, incluida la suplantación de identidad o el uso de recursos no autorizados.
- **Accesibilidad:** Asegurar que la evaluación sea accesible para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades.
- **Retroalimentación:** Proporcionar retroalimentación efectiva que ayude a los estudiantes a comprender sus errores y mejorar en futuras evaluaciones.
- **Facilidad para el Docente:** Diseñar la evaluación de manera que sea eficiente para los docentes en términos de creación, administración y calificación.
- **Adaptabilidad:** Permitir la adaptación de la evaluación a diversos estilos y ritmos de aprendizaje para atender a la diversidad de los estudiantes.

Al abordar estos aspectos, se puede lograr una evaluación en línea efectiva que cumpla con los estándares de calidad y promueva un entorno de aprendizaje justo y equitativo.