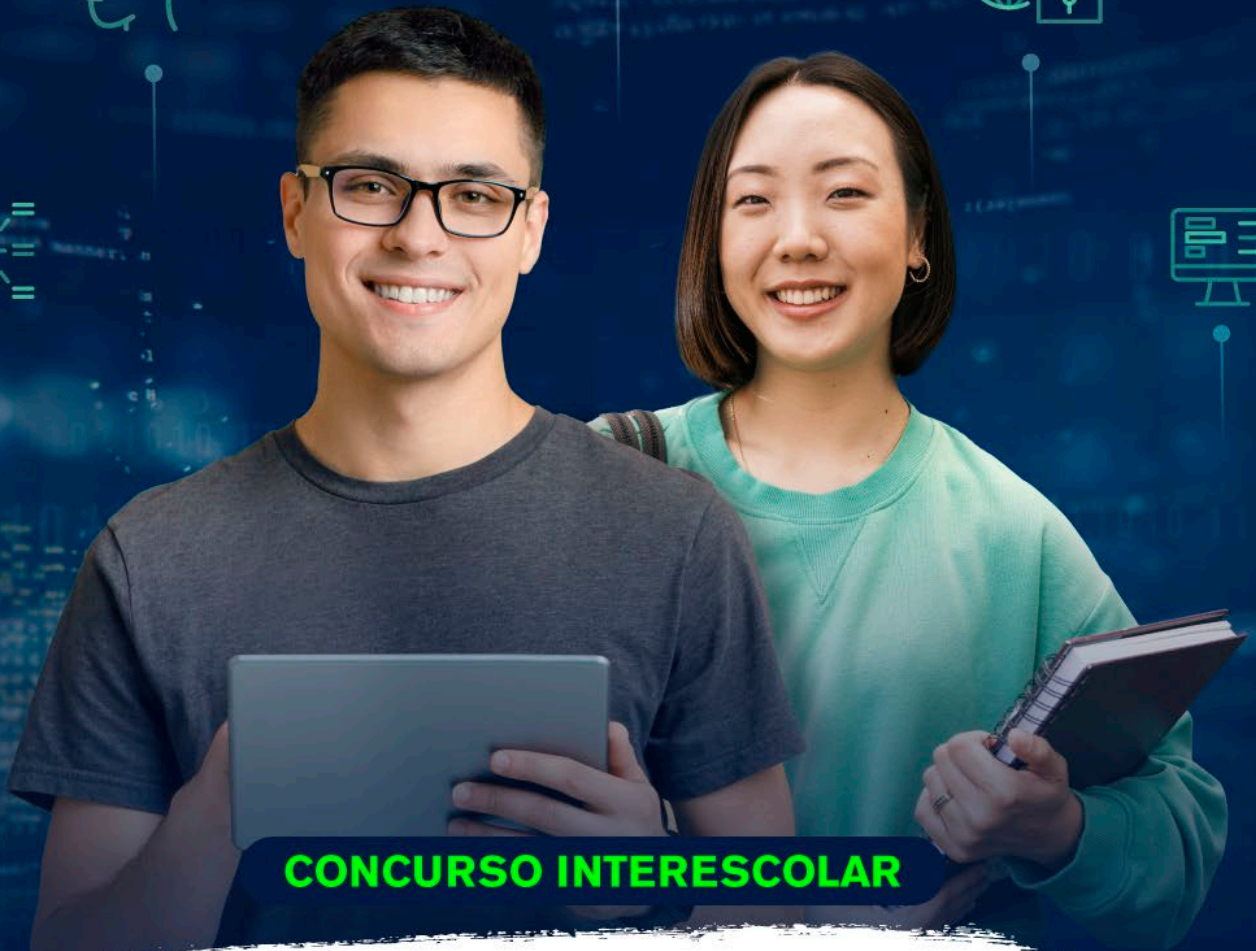




UNIVERSIDAD
DEL PACÍFICO

Facultad de
Ingeniería



CONCURSO INTERESCOLAR

< DATATON >

BASES DEL CONCURSO

Bases del concurso

Concurso interescolar DATATÓN 2023

I. Objetivo

El objetivo de este concurso es promover el uso de técnicas de análisis de datos y gestión de la información en alumnos de tercero, cuarto y quinto grado de educación secundaria de los colegios de todo el Perú y/o de Bachillerato Internacional, así como de los alumnos de los programas de estudios postsecundarios (bachillerato francés, alemán o italiano). En este sentido, la Universidad del Pacífico proporcionará varios juegos de bases de datos, con el fin de que los alumnos participantes - gracias al uso de una o más técnicas de la ciencia de datos - puedan proponer soluciones para problemas que aquejan a nuestra sociedad y a las empresas.

La temática central en esta sexta edición de la Datatón UP es **Sociedad**. Los tópicos en relación con la temática incluyen: Cambio climático, Desastres naturales, Corrupción y Seguridad Alimentaria.

Los resultados de estos proyectos deberán mejorar nuestro entorno, enfocándose en la calidad de vida de los ciudadanos, proporcionando soluciones útiles para el sector público y privado contribuyendo directamente con el desarrollo y bienestar del país.

II. Detalles del concurso

La Datatón UP, organizada por la Universidad del Pacífico, busca fomentar el uso de técnicas de la ciencia de datos para enfrentar los problemas reales. En ese contexto, creemos firmemente que el trabajo en equipo es fundamental. Por ello, le solicitamos a los concursantes participar en equipos compuestos por tres estudiantes y un profesor, el cual actuará como asesor durante el desarrollo de todo el concurso.

Para generar sus propuestas, todos los equipos participantes deberán utilizar al menos un juego de datos (o una parte de él) propuesto para este concurso y que estará disponible en la página *web* de este evento. Además de los datos brindados por la Universidad, los equipos podrán utilizar otras fuentes de datos.

Los resultados que surjan del trabajo en equipo serán presentados en forma de un póster cuya plantilla puede ser descargada de la página *web* del concurso. Este póster es el único documento que los participantes deberán entregar, el cual sintetizará todo el trabajo realizado durante el concurso. Los detalles acerca del diseño y del contenido del póster se encuentran en la Sección III de este documento.

Cada propuesta será revisada cuidadosamente por un comité de expertos científicos de datos de la Universidad del Pacífico. El jurado experto analizará los proyectos, según los criterios presentados en la sección VII de estas bases, eligiendo a los cinco equipos que clasificarán a la final. La selección de todos los finalistas estará sujeta a la utilización de por lo menos una parte de los juegos de datos propuestos para el concurso.

Para la selección del sexto grupo se subirán a Instagram del concurso los posters de los grupos participantes. La publicación que obtenga la mayor cantidad de likes orgánicos, dentro del tiempo estipulado, será la ganadora. La Facultad se reserva el derecho a descalificar a los grupos que obtengan likes de manera no orgánica.

Los seis equipos finalistas serán invitados a la presentación final (presencial*) para exponer sus proyectos ante un jurado compuesto por profesores de la Universidad y profesionales de amplia experiencia en el manejo de datos. Este jurado determinará como ganador al equipo cuyos resultados se enmarquen dentro los criterios mostrados en la Sección VII de este documento.



III. Presentación de resultados

Los resultados deberán presentarse en un póster en formato PDF, el cual deberá contener una síntesis del trabajo realizado. El póster deberá seguir la estructura establecida para este concurso, no obstante, la diagramación es de formato libre.

El póster debe contener obligatoriamente las siguientes partes:

- Título del proyecto
- Resumen del proyecto
- La motivación o el problema que desean tratar
- Metodología utilizada
- Resultados obtenidos
- Posible uso o utilidad de la propuesta
- Juegos de datos utilizados por el equipo

IV. Quiénes pueden participar

La Datatón UP está dirigida a los alumnos de tercero, cuarto y quinto años de educación secundaria de los colegios de todo el Perú y/o de Bachillerato Internacional, así como de los alumnos de los programas de estudios postsecundarios (bachillerato francés, alemán o italiano). Se sugiere a los participantes tener conocimientos previos de algún programa que permita el análisis de datos, tales como Excel, SPSS, R, Python, Orange Biolab, Weka, RapidMiner, etc.

Asimismo, los alumnos deberán formar equipos de tres hasta cuatro integrantes, acompañados de un profesor de su colegio que los apoyará como asesor. Cabe resaltar que todos los participantes de un equipo deben pertenecer al mismo colegio. Además, uno de los miembros será el representante y tendrá que inscribir a sus compañeros y al profesor asesor en la página Web del concurso. Una vez inscritos, se les asignará un usuario y una contraseña para que puedan acceder a la Intranet del concurso y descargar los juegos de datos. Los archivos estarán disponibles en la Intranet a partir del 17 de noviembre de 2023. Será necesario que los grupos utilicen al menos una de las bases compartidas. Además, los participantes podrán acceder a algunos modelos de pósters como ejemplos de entregables y videos con herramientas útiles para trabajar las bases de datos.

Es necesario que el grupo se registre vía nuestro sitio Web (<http://dataton.up.edu.pe/>) y acepte las condiciones y términos del concurso. Para cualquier consulta, puede comunicarse con la persona de contacto del concurso: Álvaro Cornejo Rivero (219-0100 anexo 2406, correo: dataton@up.edu.pe).

V. Premio

EQUIPO GANADOR:

- Se otorgará una beca completa a cada uno de los integrantes del equipo ganador en el "Ciclo de Nivelación Escolar- Ciencias" o en el "Ciclo de Nivelación Escolar-Integral" que se ofrece cada verano y de manera presencial, en la Escuela Preuniversitaria de la Universidad del Pacífico.
- Los equipos deberán conformarse por un mínimo de 03 integrantes y un máximo de 04.
- Este beneficio se activará en el verano inmediato siguiente al concurso. De no utilizarse dentro de este periodo, el beneficio se perderá.
- Los ganadores podrán elegir su matrícula en el "Ciclo de Nivelación Escolar-Ciencias" o en el "Ciclo de Nivelación Escolar- Integral". No obstante, si por algún motivo alguno de ellos no se ofrece, el ganador deberá optar por la alternativa vigente en el momento de la aplicación del beneficio.



- El premio es personal e intransferible. No podrá ser canjeado ni modificado.
- El premio no será entregado, total o parcialmente, en efectivo en ninguna circunstancia, debido a que se trata de un beneficio para el pago del derecho de enseñanza.
- Una vez matriculado, el beneficiario se sujetará a los reglamentos, normas y políticas de la Escuela Preuniversitaria de la Universidad del Pacífico.
- Asimismo, se otorgará certificado online al equipo que resulte ganador.

VI. Fechas importantes

Cierre de Inscripciones

Hasta el jueves 16 de noviembre de 2023 - mediodía

Envío de invitaciones, *mailing* e inscripción de los grupos participantes en la página Web del concurso.

El usuario y contraseña que se asignará a cada equipo para el acceso a los datos se enviará el día de la charla informativa.

Charla informativa

Viernes 17 de noviembre de 2023

Charla de orientación sobre el concurso con los grupos y profesores participantes. Formato virtual

Hora: 4:30 p.m. Se estará enviando a los correos el link para la capacitación.

Envío de proyectos

Hasta el lunes 27 de noviembre de 2023

Fecha límite para que los grupos envíen los pósters de los proyectos en formato PDF para una evaluación preliminar, a través de la Intranet. La Intranet se cerrará a las 18:00 p.m. (hora Lima).

Evaluación de proyectos

Del 28 al 30 de noviembre de 2023

Se seleccionará al póster con más compartidos. Además, se evaluarán los proyectos y se seleccionarán los cinco que clasificarán a la semifinal, junto con el sexto proyecto con más compartidos en la página de Instagram*, que podrán compartir desde la Web del concurso (<http://dataton.up.edu.pe/>). Posteriormente, se publicará la lista de los equipos que clasificarán a la semifinal en la página web del concurso (<http://dataton.up.edu.pe/>). Los resultados se darán a conocer el 21 de noviembre del 2023.

Presentación presencial del proyecto de los finalistas (presencial)

Miércoles 6 de diciembre de 2023

Presentación del proyecto ante el jurado y premiación de los ganadores.

Hora: 3:00 p.m. (Presencial). En caso de algún cambio para la final, se estará comunicando por el correo a los participantes.

* Las bases están sujetas a cambios o modificaciones.

VII. Criterios de evaluación del proyecto

Los criterios que se considerarán al momento de evaluar las propuestas son los siguientes:

1. Nivel de concordancia con las temáticas propuestas y nivel de impacto de la solución formulada en la comunidad y/o en la empresa.
2. Características técnicas de la propuesta: número de variables utilizadas, uso de bases compartidas, uso de variables externas, técnicas de tratamiento de datos y complejidad de la propuesta.
3. Capacidad de síntesis, visualización y persuasión del póster.
4. Capacidad de convicción y fluidez en el momento de presentar la idea ante el jurado.

La ponderación de los criterios citados anteriormente son 35 %, 30 %, 15 % y 20 % respectivamente.*
Puntuación por cada criterio:

Cada uno de los criterios citados anteriormente tendrán una nota vigesimal (de 0 a 20), las cuales serán otorgadas de la siguiente manera:

0-5 puntos:	Solución trivial que aporta poco a calmar la problemática planteada por el equipo. Falta desíntesis y mala estructuración de la información. Poco interés generado en la audiencia y falta de información de la idea.
6-10 puntos:	Cubre la problemática medianamente y mejora una solución actual. Solución medianamente diferente que aporta a calmar la problemática. Síntesis y estructuración de la información moderadamente buena. Mediano interés generado en la audiencia e información básica de la idea.
11-20 puntos:	Cubre la problemática urgente o tiene gran impacto. Solución diferente que aporta a aliviarla problemática de manera sobresaliente. Síntesis y estructuración de la información adecuada. Alto interés generado en la audiencia e información suficiente para captar la idea.

VIII. Jurado

El jurado de la presentación final estará conformado por 02 profesores de la Facultad de Ingeniería y 01 miembro de la Universidad del Pacífico.

** Ante cualquier eventualidad que se suscite durante el concurso, que no esté estipulada en las bases, la Facultad de Ingeniería tomará la decisión final.

IX. Etapas del concurso

Primera etapa: Inscripción de los grupos participantes a través de la Web del concurso. Los grupos participantes deberán aceptar los términos y las condiciones del concurso en el momento de registrarse en la Web del concurso (<http://dataton.up.edu.pe/>). El día de la charla informativa, recibirán, recibirán automáticamente un usuario y una contraseña para que el grupo pueda acceder a la Intranet para ver los videos, formatos del póster modelo y descargar las bases de datos del concurso.

Segunda etapa: Charla de orientación, presentación del concurso, orientación y esclarecimiento de dudas sobre el concurso.

Tercera etapa: Los equipos participantes desarrollarán el proyecto usando las herramientas, los modelos y las técnicas que el equipo juzgue convenientes.

Cuarta etapa: Los equipos participantes enviarán su proyecto en forma de póster (en formato PDF), según el modelo mostrado en la Intranet. Un jurado seleccionará los proyectos finalistas.

Quinta etapa: Presentación de proyectos finalistas ante un jurado. Posteriormente, se seleccionará y premiará la mejor propuesta.

