



UNIVERSIDAD  
DEL PACÍFICO

Facultad de  
Ingeniería

DESAFÍO UP

< DATATON >

CONCURSO INTERESCOLAR DE LA CARRERA DE  
INGENIERÍA DE LA INFORMACIÓN

**BASES DEL CONCURSO**

PROCESSING...

# Bases del concurso

## Desafío UP Datatón 2024

### 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 diversas 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 séptima edición de la Datatón UP es **Ciudadanía**. Los tópicos en relación con la temática incluyen: Seguridad, Corrupción, Salud y Educación.

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, una base 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 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 de la Universidad del Pacífico. El jurado 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 definición del sexto equipo finalista cada equipo deberá desarrollar un video en formato Reel explicando los alcances y resultados de su proyecto. El video deberá tener una duración no mayor a 1 minuto y deberá estar en formato vertical. El video deberá ser enviado en conjunto con su póster. El video con mayor cantidad de likes orgánicos pasará a la final.

La Facultad se reserva el derecho de descalificar a cualquier equipo que haya utilizado herramientas no orgánicas durante el concurso. La fecha y hora de la publicación y la duración de la etapa de likes será indicada a los equipos con anticipación.

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 una vez cierren las inscripciones. 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](mailto:dataton@up.edu.pe)).

### V. Premio

#### **EQUIPO GANADOR:**

- Se otorgará una beca completa a cada uno de los integrantes del equipo ganador a un Programa del Ciclo de Verano que se ofrece de manera presencial, en la Escuela Preuniversitaria de la Universidad del Pacífico.
- Los equipos deberán conformarse con un máximo de 4 integrantes.
- 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 programa que determine la Escuela Preuniversitaria. 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 bajo, 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.

## VI. Fechas importantes

### Cierre de Inscripciones

Hasta el miércoles 27 de noviembre de 2024

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**

Jueves 28 de noviembre de 2024

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

Hora: 4:30 p.m.

### Envío de proyectos

- Hasta el miércoles 4 de diciembre de 2024

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 11:59 p.m. (hora Lima).

### Evaluación de proyectos

- Jueves 5 y Viernes 6 de diciembre de 2024

Cierre de votación por redes sociales, 6 de diciembre de 2024

### Resultados de finalistas

Sábado 7 de diciembre

Se dará a conocer la lista de 06 finalistas a través de la página web de la Datatón (<http://dataton.up.edu.pe/>).

- **Presentación presencial del proyecto de los finalistas**

Jueves 12 de diciembre de 2024

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

Hora: 4:00 p.m.

\* Las bases están sujetas a cambios o modificaciones.

\*\* Para los colegios de Lima, la asistencia es presencial. Para los colegios de provincia, se recomienda asistir de forma presencial, pero pueden notificar que participarán de manera virtual.



## 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 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 de síntesis 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 aliviar la 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 miembros de la Facultad de Ingeniería y 01 miembro de la Universidad del Pacífico.

## 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/> ). Cuando cierre el periodo de inscripciones, cada grupo inscrito recibirá 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 informativa, 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.

