



UNIVERSIDAD
DEL PACÍFICO

10 AÑOS
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 2018

I. Objetivo

El objetivo de este concurso es motivar a alumnos de cuarto y quinto año de secundaria de los colegios del Perú para que utilicen sus conocimientos en ciencias y tecnología en el análisis de datos diversos sobre la ciudad de Lima. Asimismo, que presenten proyectos de gestión de la información que tengan resultados útiles para la comunidad y empresas, y que contribuyan al desarrollo del país.

El trabajo en equipo es importante, pues los participantes deberán formar grupos de trabajo y coordinar con sus profesores cómo utilizar las herramientas y técnicas necesarias para analizar diferentes aspectos de nuestra ciudad.

II. Detalles del reto o concurso

La Datatón UP, organizada por la Universidad del Pacífico, busca fomentar el desarrollo de la gestión de la información, de modo que sea útil para la comunidad y las empresas; ofreciendo oportunidades de mejora en el entorno y enfocándose en la calidad de vida de los ciudadanos.

El entregable será un póster cuya plantilla se deberá descargar de la Intranet de la página web del Concurso. El póster contendrá un proyecto desarrollado por los equipos participantes. A su vez, solo los participantes y los miembros del Comité Organizador podrán acceder a los datos que se encuentren en la Intranet de la página web del Concurso, los cuales cuentan con las autorizaciones correspondientes.

Cada grupo deberá subir su proyecto en el formato de póster que se encuentra en la Intranet de la página web del Concurso (en extensión JPG/PNG.) para ser revisado por un comité de expertos en big data y analytics de la Universidad. El jurado de expertos analizará los proyectos según los criterios presentados en el punto VIII de este documento, eligiendo a los cinco equipos que clasificarán a la semifinal.

El sexto equipo semifinalista será aquel que sea más veces compartido en Facebook. La web de la Datatón UP contará con un contador de compartidos en cada póster que se muestre, y que previamente haya sido enviado por la intranet del concurso para validar esta información. El número de compartidos será contabilizado en base a usuarios nuevos que compartan el póster, excluyendo la cantidad de compartidos que se efectúen por el mismo usuario.

Los seis equipos semifinalistas serán invitados a las instalaciones de la Universidad para presentar sus proyectos ante un jurado de expertos. Este determinará como ganador al equipo cuyo resultado brinde información inédita, nueva, relevante y útil para las empresas y la comunidad. Se podrán utilizar fuentes externas públicas de datos para enriquecer el proyecto.



III. Presentación de resultados

Los resultados esperados en este reto deberán contener las variables que se brindan en las bases de datos que encontrarán en la Intranet de la página web del Concurso (en extensión CSV) y, de ser el caso, otras variables externas públicas. No será necesario trabajar con todas las variables brindadas.

Los resultados deberán presentarse en un archivo de imagen JPG o PNG, que contenga el proyecto en el formato póster compartido (similar a una infografía), en el que se muestren las variables utilizadas, la metodología utilizada y los resultados obtenidos; y además debe ser cargado en la Intranet de la página web del Concurso.

El póster debe contener obligatoriamente los siguientes datos:

- Título del proyecto.
- Resumen del proyecto (250 palabras).
- Relevancia del proyecto.
- Metodología.
- Posible uso o utilidad en la actualidad.
- Resultados principales.
- Juegos de datos utilizados de las bases de datos colgados en la intranet del concurso.

IV. Quiénes pueden participar

La Datatón UP está dirigida a los alumnos de colegios de cuarto y quinto año de secundaria de todo el Perú. Deben saber manejar algún programa que permita manipular bases de datos, tales como Excel, SPSS, R, Python, Bash, etc. Es necesario que los participantes cuenten con una computadora o laptop con acceso a Internet.

Asimismo, los alumnos deberán formar equipos de tres 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, un miembro del equipo será el representante y tendrá que inscribir en la página web del concurso a sus compañeros y al profesor asesor. Una vez inscritos, se le asignará al equipo un usuario y contraseña para que puedan acceder a la Intranet del concurso y poder descargar los datos. Los archivos estarán disponibles en la intranet a partir del 2 de abril del 2018; a partir de esa fecha, los participantes podrán acceder a ver modelos de pósters a modo de ejemplos de entregables y videos con herramientas útiles para trabajar las bases de datos.

Es necesario que el grupo se registre online en la web de la Datatón UP (<http://dataton.up.edu.pe/>) y acepten las condiciones y términos del concurso. Para cualquier consulta, puede comunicarse con la persona de contacto del concurso: Jenny Zúñiga (219-0100 anexo 2627, correo: dataton@up.edu.pe).



V. Premio

EQUIPO GANADOR:

El premio para el equipo ganador será diferenciado entre los alumnos de colegio y el profesor asesor.

ALUMNOS DE COLEGIO:

En el caso de los alumnos de colegio que integren el equipo ganador, cada uno obtendrá como premio el otorgamiento de un crédito por el monto máximo de S/ 20,000.00 (veinte mil y 00/100 soles) para ser utilizado a su favor y únicamente para el pago de los derechos de enseñanza y costos de matrícula por estudiar en la Universidad del Pacífico, alguna de las siguientes carreras profesionales: Ingeniería de la Información, Contabilidad, Derecho, Finanzas y Marketing.

Además, se le exonerará del pago de los derechos de admisión.

CONDICIONES APLICABLES:

- El premio es personal e intransferible. No podrá ser canjeado ni modificado.
- El premio no será otorgado en efectivo bajo ninguna circunstancia debido a que se tratará de un crédito para el pago de los montos previstos como costos de matrícula y derechos de enseñanza.
- El ganador podrá elegir entre las carreras de Contabilidad, Derecho, Finanzas. Ingeniería de la Información y Marketing.
- Para que el premio sea efectivo, cada beneficiario deberá: (i) Postular a la Universidad del Pacífico, en cualquiera de sus modalidades, (ii) Ser seleccionado y (iii) Formalizar su ingreso.
- El premio será válido durante los estudios de la carrera profesional que el beneficiario haya elegido.
- El premio podrá utilizarse hasta un año después de haber egresado del colegio. Pasado dicho tiempo, el beneficio quedará sin efecto.
- La vigencia de este premio estará sujeta a las condiciones señaladas en el Reglamento de Estudios de la Universidad.
- Los beneficios del premio otorgado en este concurso no serán acumulables con otros beneficios, premios o descuentos a los que puedan acceder los participantes que resulten ganadores.

PROFESOR ASESOR

El premio para el profesor asesor del equipo ganador será el otorgamiento de un crédito por el monto máximo de S/ 14,000.00 (catorce mil y 00/100 soles) para que sea utilizado a su favor únicamente para el pago de los costos previstos en alguno de los Programas de Especialización que ofrece el área de Educación Ejecutiva de la Universidad del Pacífico o en el Centro de Idiomas de la Universidad. Sujeto a cupo.

CONDICIONES APLICABLES:

- El premio es personal e intransferible. No podrá ser canjeado ni modificado.
- El premio no será otorgado en efectivo bajo ninguna circunstancia debido a que se tratará de un crédito aplicable a los costos previstos en los Programas de Especialización e Idiomas que ofrece la Universidad del Pacífico.
- Para que el profesor asesor haga efectivo el premio, el grupo asesorado deberá: (i) Postular a la Universidad del Pacífico, en cualquiera de sus modalidades, (ii) Ser seleccionado y (iii) Formalizar su ingreso.
- Para que el premio sea efectivo, el profesor asesor deberá postular al Programa de Especialización o curso de Idiomas, ser seleccionado y formalizar su ingreso.
- El premio podrá utilizarse hasta un año después del egreso del grupo asesorado. Pasado dicho tiempo, el beneficio quedará sin efecto.
- La vigencia de este premio estará sujeta a las condiciones señaladas en las Normas y Reglamentos vigentes de Educación Ejecutiva y/o Centro de Idiomas de la Universidad del Pacífico.
- Los beneficios del premio otorgado en este concurso no serán acumulables con otros beneficios, premios o descuentos a los que puedan acceder los participantes que resulten ganadores.

VII. Fechas



Del 20 de marzo al 20 de abril Convocatoria: envío de invitaciones, mailing e inscripción de los grupos participantes en la página web del concurso.

24 de abril

Charla Informativa

Lugar: Auditorio Juan Julio Wicht

Hora: 4:30 p. m. Charla de orientación del concurso con los grupos y profesores participantes.

11 de mayo

Envío de proyectos.

La intranet se cerrará a las 11:59 p. m. (hora Lima). Fecha límite para que los grupos envíen los pósters de los proyectos en formato JPG para una evaluación preliminar a través de la intranet. La Intranet se cerrará a las 11:59 p. m. (hora Lima).

Del 14 al 15 de mayo

Evaluación de proyectos

El 15 de mayo a las 12:00 m. (mediodía) se seleccionará al póster con más compartidos. Evaluación de proyectos y selección de los cinco proyectos que clasificarán a la semifinal, junto con el sexto proyecto con más compartidos en la página de Facebook* que podrán compartir desde la web del concurso (<http://dataton.up.edu.pe/>).

16 de mayo

Publicación de los equipos que clasificarán a la semifinal en la página web del concurso (<http://dataton.up.edu.pe/>).

23 de mayo

Presentación del proyecto de los semifinalistas

Lugar. Aula Magna H-304

Hora: 4:30 p. m. Presentación del proyecto ante el jurado y premiación a los ganadores.

* El número de compartidos será contabilizado en base a usuarios nuevos que compartan el póster, excluyendo la cantidad de compartidos que se efectúen por el mismo usuario.



VIII. Criterios de evaluación del proyecto

CRITERIO IDEA CREATIVIDAD Y USO DE BASES DE DATOS PÓSTER PRESENTACIÓN

- Descripción del impacto en la comunidad y en la empresa para el desarrollo de ciudades inteligentes (solucionar una problemática) y nivel de factibilidad en el país.
- Cantidad de variables relacionadas y calidad de la información obtenida. Complejidad y profundidad del sistema de variables.
- Capacidad de síntesis, visualización y persuasión del póster.
- Capacidad de convicción y fluidez al presentar la idea.

Los ponderación de los criterios son: 35%, 30%, 10%, 25% respectivamente.

- 0-5 puntos: No cubre una problemática. Solución común que aporta poco a calmar la problemática. 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 problemática mediana 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 problemática urgente o tiene gran impacto. Solución diferente que aporta a aliviar la problemática de manera extraordinaria. Síntesis y estructuración de la información adecuada. Alto interés generado en la audiencia e información suficiente para captar la idea.

IX. Jurado calificador

El jurado estará conformado por:

- Un representante de Emprende UP.
- Dos representantes de la Facultad de Ingeniería de la Universidad del Pacífico.
- Un representante del Centro de Investigación de la Universidad del Pacífico (CIUP).
- Un jurado externo invitado.



ANEXO N° 1

PROCEDIMIENTO PARA CONCURSAR

Primera etapa: inscripción de los grupos participantes a través de la web del concurso. Los grupos participantes deberán aceptar los términos y condiciones del concurso al momento de registrarse online en la web del concurso (<http://dataton.up.edu.pe/>). Luego de ello, recibirán automáticamente un usuario y 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 (esta base estará disponible a partir del 02 de abril de 2018).

Segunda etapa: charla de orientación para mostrar herramientas para trabajar los datos, ejemplos modelo de proyectos, y resolver las dudas previas al inicio el concurso.

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

Cuarta etapa: los equipos participantes subirán su proyecto en forma de póster según el modelo mostrado en la Intranet (en JPG o PNG). Se seleccionarán los proyectos semifinalistas.

Quinta etapa: presentación de proyectos semifinalistas ante jurados y premiación. Los premios se entregarán solo al equipo ganador

