



PERÚ

Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social



Bernard van Leer FOUNDATION



Bases del Hackatón por la Primera Infancia en el marco de la “nueva normalidad”

Del 9 al 11 de Julio de 2020, Campus Party Edición Digital.

I. PROBLEMÁTICA

Las recomendaciones de distanciamiento social originadas por el brote del COVID-19 en el mundo han creado serios desafíos para la entrega de servicios públicos esenciales para las poblaciones más vulnerables como son las niñas y niños en situación de pobreza o pobreza extrema lo que pondría en riesgo su correcto desarrollo integral en el corto, mediano y largo plazo.

En el caso del Perú, debido a esta inmovilización social, los mecanismos de comunicación y cuidado presencial para promover el desarrollo infantil temprano se han visto afectados. En ese sentido, las actividades de cuidado en centros infantiles, de consejería a familias con niñas y niños, de evaluación y monitoreo de los hitos de desarrollo infantil temprano de las niñas y niños del país y las actividades de capacitación a diversos actores en el territorio que realiza regularmente el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social de Perú (MIDIS) no han podido ser realizadas y ofrecidas de manera presencial. Esta situación, junto a las restricciones económicas y de salud en los hogares en situación de pobreza y pobreza extrema, expone a niñas y niños a sufrir complicaciones en indicadores nutricionales, de desarrollo emocional (apego seguro, y regulación de emociones y comportamientos), motor (camina solo), cognitivo (atributos de los objetos y relaciones entre ellos) y del lenguaje (comunicación verbal efectiva y función simbólica), entre otros.

En ese sentido, se requieren soluciones innovadoras rápidas, oportunas y versátiles que puedan ser usadas en el marco de la nueva normalidad para atender las necesidades de desarrollo integral de la primera infancia.

II. EL RETO

El desafío es diseñar soluciones basadas en la tecnología de la información para acercar los servicios del MIDIS a la población objetivo a través de una comunicación fluida con actores claves para el desarrollo infantil temprano a nivel nacional en el contexto de la nueva normalidad.

III. REQUERIMIENTOS ESPERADOS

Problemas específicos que deben ser atendidos por las soluciones tecnológicas a ser diseñadas:



PERÚ

Ministerio de Desarrollo
e Inclusión Social



Bernard
van Leer
FOUNDATION



campus
party
Digital Edition

- Mejorar el registro de familias, operadores de servicios, funcionarios, alcaldes. Definiendo criterios y mecanismos para la georeferenciación y actualización rápida, remota y continua de los perfiles individuales y grupales.
- Elaborar instrumentos que faciliten el contacto frecuente entre operadores de los servicios y las familias. Los instrumentos facilitarán la concertación de acuerdos y el seguimiento de su cumplimiento.
- Generar instrumentos que faciliten la comunicación entre operadores de servicios y supervisores, y entre supervisores y funcionarios del MIDIS.
- Facilitar la distribución de contenidos de acuerdo a categorías y actores.
- Vinculación de contenidos con usuarios para reporte de contenidos visitados y consultados
- Publicación de contenidos interactivos con los usuarios, que inviten a la consulta, que planteen retos personales y permita la creación de un diario de seguimiento de acciones planteadas en función a los objetivos de los contenidos.
- Identificación de necesidades de las familias, reportes de casos, derivación a las distintas instancias de articulación regional o local, seguimiento de la atención del caso mediante reporte de las instituciones receptoras o reporte de la familia y que permita su fácil adaptación a otros sistemas de registro nacional.

IV. PERFIL DE LOS PARTICIPANTES

- Universitarios/as, estudiantes de institutos de carreras: Informáticas, diseño gráfico, comunicación, administración de empresas, psicología, pedagogía, ciencias sociales.
- Profesionales, emprendedores e interesados/as en el tema.
- Público en general.

V. CRITERIOS DE PARTICIPACIÓN

- Ser mayor de 18 años.
- Inscribirse por medio del formulario de participación, hasta el día sábado 11 de Julio a las 15:00 horas.
- Inscribirse individualmente e indicando si tiene un equipo o no.
- Aceptar el acuerdo de convivencia y competencia ética, no discriminación y respeto a la diversidad.
- No podrán participar personas que trabajen en las entidades organizadoras (MIDIS y sus programas sociales, Fundación Bernard Van Leer y Campus Party) ni familiares hasta cuarto grado de consanguinidad y segundo grado de afinidad con los jurados del Hackathon.

VI. LUGAR, FECHA Y DURACIÓN



PERÚ

Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social



Bernard van Leer FOUNDATION



El hackatón iniciará desde las 9:00 horas (-5 GTM) del jueves 9 de Julio, hasta las 17:00 horas (-5 GTM) del sábado 11 de Julio. Los resultados serán publicados a más tardar el día martes 14 de julio a las 17:00 horas (-5 GTM).

Todo el hackatón se desarrollará en línea, en el marco de Campus Party, Edición Digital. Los participantes podrán utilizar los recursos de comunicación que vean convenientes para su organización. Las comunicaciones de actividades y noticias serán transmitidas por la web del evento.

VII. PRODUCTOS A DESARROLLAR

El hackatón no solicita el desarrollo de un prototipo funcional concluido, programado en código, o un software ejecutable, sino del desarrollo de la idea de una solución y una maqueta simple, que tenga la capacidad de mostrar la solución presentada. En ese sentido, los productos solicitados son:

El desarrollo de un documento, tipo mini proyecto que explique las características de la solución. El problema a ser resuelto, los requerimientos elegidos y para qué tipo de público está pensada la solución, etc.

Un diagrama de flujo que enseñe, claramente y específicamente, el funcionamiento de la solución.

Una maqueta de la aplicación, usable y dispuesta a ser probada, desarrollada en cualquier aplicación de maquetado.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los jurados serán profesionales expertos en las temáticas de innovación, desarrollo integral infantil, gestión de proyectos sociales, quienes escucharán las presentaciones de los equipos participantes durante la Hackatón. Este equipo estará conformado por miembros del Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social del Perú, la Fundación Bernard van Leer y Campus Party Edición Digital.

Los criterios por los cuales los proyectos serán evaluados durante la Hackatón son:

A. Funcionalidad e Impacto (idea)

¿Qué tan buena es la idea? ¿La idea logra solucionar el problema?

¿Proporcionó el grupo una solución funcional técnica, al problema o desafío inicial?

B. Creatividad e Innovación en la optimización de recursos

¿Qué tan creativa y original es la propuesta que el grupo ha planteado?

¿Resuelve el problema planteado? ¿Resuelve otros problemas asociados al problema planteado (beneficio supera la expectativa)? ¿La implementación es sencilla y es fácil entrenar al personal de primera línea? ¿Es escalable por el ministerio o sus aliados? ¿El costo es razonable en función de los resultados esperados y el esfuerzo requerido para escalar?



PERÚ

Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social



Bernard van Leer FOUNDATION



campus party
Digital Edition

C. Ejecución (prototipo)

¿El diseño del prototipo, es claro y lógico? ¿Funcionó el prototipo propuesto en pruebas con posibles usuarios? ¿Se adapta la solución al contexto de los usuarios finales planteado en la problemática?

D. Diseño e interface de usuario

¿Pensó el grupo en el diseño de la aplicación en relación al usuario? ¿Se hicieron pruebas de usabilidad? ¿Es fácil de usar o requiere explicación para entender el prototipo?

E. Presentación

La presentación (*pitch*) es uno de los elementos más importantes. Un buen *pitch*, puede conseguirle una nueva posición en una empresa permitiendo que los inversores crean en su proyecto. ¿Fueron lo suficientemente convincentes con su explicación, fueron breves y directos? El tiempo máximo del *pitch* es de 3 minutos.

IX. SISTEMA DE CALIFICACIÓN

El jurado evaluará cada proyecto en base a un documento de calificación de base en 100 puntos sobre los criterios antes mencionados, los proyectos que dispongan de una calificación menor a 70 no serán tomados en cuenta para la revisión final.

X. DESCALIFICACIÓN

Los concursantes podrán ser descalificados bajo las siguientes condiciones:

- Presentar contribuciones que hagan uso de datos protegidos.
- Presentar alguna contribución que sea falsa, inexacta o engañosa o infrinja los derechos de propiedad intelectual, patentes, marcas registradas, secreto comercial u otros derechos de propiedad, publicidad o privacidad.
- Presentar alguna contribución que viole alguna ley, estatuto, ordenanza o reglamento vigente o que pueda ser considerado como difamatorio, calumnioso, racial, ofensivo, amenazante ilícitamente o ilegalmente acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.

XI. PRESENTACIÓN DE PROTOTIPOS

Todos los proyectos deberán ser presentados hasta las 15:30 horas (-5 GTM) del sábado 11 de Julio, por medio de un formulario de recepción de proyectos, alojado dentro la página del Hackatón, la misma que será parte de la web de Campus Party.

La presentación de los prototipos será entregada en formato PDF o un link al sitio donde está alojada la propuesta, teniendo que incluir 3 minutos de video, subido a alguna red social, sobre la presentación de su proyecto al jurado. El jurado se



PERÚ

Ministerio de Desarrollo
e Inclusión Social



Bernard
van Leer
FOUNDATION



comunicará individualmente con los representantes del proyecto para hacerles consultas sobre sus proyectos.

XII. PREMIO

El equipo que obtenga el mayor puntaje será declarado ganador del Hackatón. Solo existirá un premio en efectivo al primer lugar, que corresponde a un premio equivalente a \$1 000 (mil) dólares sin impuestos incluidos.

XIII. PROPIEDAD INTELECTUAL

Todos “**Los Prototipos**” desarrollados por los participantes deberán ser publicados por medio de una licencia [Creative Commons CC-BY 4.0 International](#).

Como condición de presentación de la “**Solución Ganadora**”, el participante otorga al Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social de Perú y a la Fundación Bernard Van Leer, sin restricciones, una licencia perpetua, irrevocable, mundial, libre de regalías y no exclusiva para usar, reproducir, adaptar, modificar, publicar, distribuir, ejecutar públicamente, crear una obra derivada y mostrar públicamente la Solución.

Asimismo, los participantes no deberán tener acuerdos o convenios con terceros, así como tampoco reclamos o disputas sobre la titularidad de los derechos sobre sus proyectos ni causas que puedan dar lugar a dichos reclamos. Tampoco deberá existir propiedad intelectual que sea utilizada por el participante que esté a nombre o en uso de terceros o sobre la que algún tercero tenga derecho alguno.

XIV. CONVOCANTES

Esta actividad está convocada por el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social del Perú, la Fundación Bernard van Leer y Campus Party Edición Digital.