

**PERÚ**Ministerio  
de Comercio Exterior  
y Turismo

# INNOVATÓN: RETO ARTESANÍA - AÑO 2019

## BASES

El MINCETUR a través de la **Dirección de Centros de Innovación Tecnológica de Artesanía y Turismo – DCITAT**, tiene como uno de sus objetivos promover la interacción dinámica entre la I+D+i (Investigación, Desarrollo e Innovación) y en ese marco organiza la **“INNOVATÓN: RETO ARTESANIA - AÑO 2019”** con el objetivo de promover la participación de innovadores tecnológicos en la construcción de soluciones orientadas a atender los problemas más recurrentes del ecosistema de la artesanía peruana, utilizando tecnología de punta.

La Hackathon llamada **“INNOVATÓN: RETO ARTESANIA - AÑO 2019”**, será organizada por el MINCETUR con la colaboración de la Universidad Nacional de Ingeniería.

### **I. OBJETIVO GENERAL**

Generar mecanismos de interrelación entre la sociedad civil y el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo con el propósito dinamizar el mercado de artesanías y difundir a través de herramientas tecnológicas el sector artesanía del Perú.

### **II. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

1. Fomentar la participación de la sociedad civil proponiendo nuevas soluciones digitales.
2. Encontrar equipos que desarrollen la próxima plataforma global de comercialización y promoción de la artesanía peruana.
3. Generar nuevos contenidos que mejoren la comunicación del CITE con sus clientes.

### **III. DESAFIOS**

1. Estrategias innovadoras de comunicación y promoción de la artesanía a nivel nacional.
2. Estrategias de promoción de la artesanía peruana para su comercio global.
3. Mejorar la comunicación de los servicios de los CITES con su público usuario y viceversa.

Estos retos podrán ser resueltos por los equipos participantes en la Innovatón, mediante el desarrollo de prototipos de una solución basada en las tecnologías sugeridas durante el taller vivencial.

### **IV. PÚBLICO OBJETIVO**

Universidades, incubadoras, comunidades tecnológicas, instituciones públicas, privadas, empresariado MYPE y público en general que promueven la innovación y desarrollo tecnológico.



Innovadores tecnológicos, estudiantes y/o egresados de tecnologías de la información y/o computación, u otras carreras afines.

Los participantes deben conformar equipos con un mínimo de tres (03) y con un máximo de cuatro (04) miembros por afinidad y/o intereses comunes, hasta un número de 80 inscritos conforme a las indicaciones de las presentes bases.

## V. POSTULACIÓN E INSCRIPCIÓN

El plazo de inscripción se inicia el 10 de Septiembre y finaliza el 17 de Septiembre del 2019. Ninguna inscripción será aceptada una vez concluido el plazo indicado.

Una vez realizada la inscripción hasta el límite de 80 participantes, deberán asistir obligatoriamente a la charla preparatoria para la Innovaton, que incluirán temas sobre protección al consumidor, derecho de autor en el software, consumo responsable. Esta charla se desarrollará en 19 de Septiembre en Mincetur de 2:00 pm a 6:30 pm.

Las inscripciones estarán disponibles a través de la página del evento: [www.innovaton2019.com](http://www.innovaton2019.com) donde se puede acceder y completar el formulario de registro al evento.

## VI. FECHA Y LUGAR

El innovaton se realizará los días viernes 27, sábado 28 y domingo 29 de septiembre en las instalaciones de la Cámara de Comercio de Lima

Día: Viernes 27	
<b>17:00 - 17:30</b>	Registro, entrega de credenciales y bienvenida de participantes
<b>17:30 - 18:00</b>	Discurso de bienvenida e inauguración del evento
<b>18:00 - 18:15</b>	Ubicación de los equipos en sus mesas, reconocimiento de las instalaciones y accesos
<b>18:15 - 21:00</b>	Elaboración del canvas y checklist para presentar la idea a nivel de negocio
<b>21:00 - 22:00</b>	Finalización del canvas, actualización del checklist y envío del primer entregable

Día: Sábado 28	
<b>09:00 - 09:30</b>	Desayuno
<b>09:30 - 12:00</b>	Desarrollo del proyecto
<b>11:00 - 13:00</b>	Revisión con los mentores del evento, tecnológicos y representantes del MINCETUR.
<b>12:45 - 13:00</b>	Actualización del checklist

**PERÚ**Ministerio  
de Comercio Exterior  
y Turismo

<b>13:00 - 14:00</b>	Almuerzo
<b>14:00 - 19:45</b>	Desarrollo del proyecto
<b>19:45 - 20:00</b>	Actualización del checklist
<b>20:00 - 21:00</b>	Cena
<b>21:00 - 22:00</b>	Revisión del primer prototipo

**Día: Domingo 29**

<b>09:00 - 09:30</b>	Desayuno
<b>09:30 - 12:00</b>	Mejoras al prototipo
<b>11:00 - 13:00</b>	Pre-evaluación del facilitador y 1 jurado de la Innovaton 2019
<b>12:45 - 13:00</b>	Actualización del checklist
<b>13:00 - 14:00</b>	Almuerzo
<b>14:00 - 15:00</b>	Preparación de la presentación de los equipos
<b>15:00 - 18:00</b>	Evaluación de los jurados
<b>18:00 - 18:30</b>	Deliberación y preparación de los premios
<b>18:30 - 19:00</b>	Premiación de los ganadores
<b>19:00 - 19:15</b>	Palabras de cierre y foto final de la Innovaton 2019

**VII. EVALUACIÓN Y ELECCIÓN DE GANADORES**

El jurado calificador, seleccionado por MINCETUR, evaluará los prototipos presentados por los grupos participantes, a fin de dar a conocer al 1er, 2do y 3er puesto de la Innovatón, siendo la fecha establecida para la premiación el domingo 29 de agosto entre las 18h30 y 19h00, en la Cámara de Comercio de Lima.

Los equipos deben presentar su propuesta al Jurado demostrando su funcionamiento y respondiendo las preguntas que se realicen al respecto.

Es importante mencionar que la solución planteada o propuesta no debe infringir el marco legal peruano, en especial, derechos de propiedad intelectual o industrial, haciéndose responsables de su actuar. Asimismo, el prototipo presentado no podrá contener software malicioso, virus, gusanos informáticos, spyware, entre otros.

Asimismo, las soluciones que presenten los equipos en competencia, no deberán acceder a servicios no diseñados para su acceso (exploits), siendo considerados como intentos maliciosos de ataque a plataformas tecnológicas a cargo del Estado peruano, reservándose MINCETUR el derecho para iniciar las denuncias penales correspondientes.



Los participantes deberán presentar prototipos originales, que no hayan sido premiados anteriormente, ya sea en un concurso similar o cualquier otro concurso, a nivel nacional o internacional.

Criterios de evaluación a prototipos presentados:

1. **Mérito Innovador:** Medir cualitativamente el grado de innovación de la propuesta a nivel de modelo de negocio y de cómo altera o cambia la conducta de los actores del mercado de artesanías en el Perú.
2. **Relevancia de la Tecnología Utilizada:** Medir si la tecnología utilizada calza con los costos y las necesidades de accesibilidad para el mercado al cual está destinada, asimismo si el utilizar tecnología de alguna manera reduce el tiempo o dinero utilizado tradicionalmente para resolver este problema o necesidad.
3. **Pertinencia del Problema Resuelto:** Validar que el problema resuelto corresponda realmente a los desafíos planteados por la Innovatón y beneficie a la población objetivo.
4. **Claridad de la Exposición:** Medir toda la presentación, a nivel del material presentado, el prototipo físico o digital, el tiempo tomado, la facilidad para transmitir el problema y la solución.

Los prototipos en competencia serán expuestos por un representante de cada equipo al finalizar la Innovatón. Cada prototipo debe tener una denominación. Se asignará un tiempo máximo de ocho (8) minutos por equipo, entre exposición y preguntas.

#### **VIII. JURADO CALIFICADOR**

1. **Merlly Calisto (NOVICA)**
2. **Joisie Mantilla (Interbank)**
3. **Victor Freundt (Mincetur)**
4. **Juan José Miranda (Everis)**

En el caso de presentarse un empate técnico, el Jurado representante del MINCETUR, tendrá un voto dirimente frente a la elección de los equipos ganadores de la Innovatón.

#### **IX. PROPIEDAD INTELECTUAL**

Los participantes asumen su responsabilidad por la autoría y originalidad del contenido de los prototipos que efectúen en la Innovatón y, por tanto, garantizan que los mismos no vulneren derechos de propiedad intelectual de terceros, lo que comprende: aspectos sobre Derecho de Autor, Signos Distintivos, Invenciones y otros elementos de la Propiedad Industrial.



Los participantes se hacen responsables de la legalidad del Software utilizado, si fuera el caso, en la solución presentada. La solución tecnológica presentada debe estar basada bajo algunas de las licencias aprobadas en <https://opensource.org/licenses>.

La solución tecnológica deberá ser total o parcialmente desarrollada durante los días del evento. Solo podrán traer códigos preexistentes sin son de código abierto. Todo material o contenido multimedia deberá ser generado y entregado bajo la licencia: <https://creativecommons.org/licenses>.

#### **X. CONFIDENCIALIDAD**

Los participantes se comprometen a utilizar únicamente para los fines de la Innovaton, todos los recursos que sean entregados por MINCETUR, sean propios o de terceros, tal como las bases de datos y/o fuentes de información sobre artesanía peruana y temas afines al que se refiere el acápite denominado “DESAFIOS” del presente documento, entre otros. En tal sentido, los participantes garantizan que brindarán a dicha información un tratamiento confidencial de forma indefinida y respetarán los derechos de propiedad intelectual sobre dichos recursos.

#### **XI. ASPECTOS GENERALES**

Los participantes autorizan que la información obtenida (imágenes, fotos, videos u otros) a partir de su participación en la Innovatón sea utilizada por todos los canales de difusión del MINCETUR.

Los participantes otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales obtenidos a partir de su participación en la Innovatón, de conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales.

Para el desarrollo de las soluciones podrán utilizar cualquier tecnología, lenguaje de programación, framework y otros, así como el formato de despliegue o demostración.

El MINCETUR no será responsable de los proyectos que no sean entregados o desarrollados adecuadamente, producto de problemas técnicos en los dispositivos de los participantes, fallas en la comunicación, pérdida o retraso generados por factores externos o internos.