

Reglamento

INNOVATÓN IOT ICE-ULACIT 2023

Introducción

El Innovatón IoT 2023 busca poner a prueba el conocimiento e ingenio de los participantes, mediante la construcción de bocetos y prototipos en busca de resolver un reto particular bajo un modelo de innovación abierta.

El Reto está dirigido a estudiantes de universidades y emprendedores, conformando equipos de trabajo desde 3 persona hasta 6 personas para afrontar el reto.

El desafío está libre al uso de datos abiertos, herramientas de código abierto, software para la creación de esquemas, prototipos electrónicos, mecánicos, etc. Además, está abierto al uso de sensores, microcontroladores y herramientas de impresión en 3D.

El reto le brinda la posibilidad a estudiantes y emprendedores talentosos y brillantes de sintetizar sus ideas, recibir capacitaciones y coaching por expertos.

El reto está diseñado para equipos de 3 a 6 integrantes los cuales deberán participar activamente durante aproximadamente 2 semanas en las etapas de un proyecto con miras a desarrollar una solución eficaz, que impresione al jurado y les permita ser seleccionados como finalistas. Será un reto de innovación abierta de alta competencia entre los equipos.

Organizadores

El evento es organizado por:

Instituto Costarricense de Electricidad (ICE) – razón social INSTITUTO COSTARRICENSE DE ELECTRICIDAD, constituida bajo las leyes de Costa Rica, con cédula jurídica número cuarenta mil – cuarenta y dos - ciento treinta y nueve.

La Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología (ULACIT) —razón social ULACIT S. A., constituida bajo las leyes de Costa Rica, con cédula jurídica número tres - ciento uno - cero diecinueve mil cuatrocientos ochenta y siete.

Las cuales son las únicas responsables del evento ante cualquier tercero.

- Para cualquier aspecto relacionado con esta promoción, se atenderán comunicaciones en la siguiente dirección:
Para el ICE: Sabana norte, San José, Costa Rica, edificio Omar Dengo, frente al parque metropolitano la Sabana.
Para ULACIT: edificio central ULACIT, contiguo a La República, barrio Tournón, San José, Costa Rica.

Objetivo: Diseñar prototipos de baja fidelidad relacionados a Internet de las Cosas (IoT por sus siglas en Inglés *Internet of Things*) que permitan solucionar problemáticas en alguno de los 3 ejes de la Innovatón en un ambiente de innovación abierta.

Alcance: Los equipos trabajarán una semana bajo la metodología de Design Sprint para partir del problema y llegar a un prototipo validado por usuarios. Los prototipos ganadores serán considerados por el Instituto Costarricense de Electricidad (ICE) para la continuidad de su desarrollo respetando todos los derechos de propiedad intelectual.

Lugar y fecha

El evento considera las siguientes etapas:

1. **Fase 0 (inscripción):** inscripciones de los equipos y selección de retos. Del 3 al 20 de abril del 2023.
2. **Fase 1:** acto de inauguración e inicio del ciclo de talleres y charlas para los participantes. Del 8 al 12 de mayo. Desarrollo de soluciones finales del 12 al 19 de mayo.
3. **Fase 2:** selección de finalistas. Anuncio de semifinalistas 26 de mayo. Presentación del pitch 3 de junio.
4. **Fase 3:** evento de clausura y premiación a ganadores, 3 de junio.

El evento de inauguración se realizará en el auditorio de la ULACIT el día 12 de mayo desde las 9:00 a.m. hasta las 12:00 m.d.

El evento de clausura se realizará en la sede central de la ULACIT, donde los participantes podrán realizar la exposición de su propuesta en el auditorio y se llevará a cabo la ceremonia de premiación el día 3 de junio.

El reto será híbrido: contará con un evento de inauguración y clausura presenciales. La primera semana se realizarán una serie de charlas y talleres en formato presencial y virtual.

La organización se reserva el derecho a modificar las fechas o lineamientos dado un caso de fuerza mayor; toda modificación que se haga será comunicada oportunamente a los participantes.

Perfil de los participantes y los equipos:

La Innovatón está dirigida a dos públicos:

- Estudiantes universitarios: pueden participar estudiantes activos de cualquier universidad pública o privada.
- Emprendedores(as): pueden participar las personas o PYMES que estén inscritas ante el Ministerio de Economía, Industria y Comercio (MEIC)

Se convoca principalmente a estudiantes y profesionales afines a las áreas de Ingeniería Electrónica, mecatrónica, computación, informática, sistemas, computadores, entre otros que por su naturaleza compartan interés con el tema propuesto para la Innovatón.

Los equipos deben tener entre 3 a 6 participantes.

Además, todo equipo debe contar con un nombre. Este no puede incitar a la violencia, ser una marca registrada, ser ofensivo o discriminatorio.

Todo equipo debe contar con un coordinador(a) quien será el punto de contacto directo con la organización; toda información o comunicados para los equipos se canalizarán a través de la persona coordinadora y este debe difundirlo entre los demás integrantes.

Requisitos y reglas de participación:

1. Todos los participantes mayores de edad deberán firmar un acuerdo de participación en el cual aceptan los términos y condiciones que se establecen en este reglamento. En el caso de los menores de edad, el acuerdo de participación deberá ser firmado por el responsable (padre, madre, etc.)
2. Los participantes deben acatar los lineamientos emitidos por el Ministerio de Salud y protocolos sanitarios de los organizadores, relacionados a la emergencia sanitaria provocada por el COVID-19 para efectos de cualquier actividad relacionada con el reto.
3. La inscripción al Reto no tiene costo económico y la organización no se hará cargo de los costos que puedan incurrir como parte de las investigaciones o desarrollos o desplazamientos de los participantes.
4. El coordinador deberá inscribir a su equipo mediante el siguiente formulario en línea: <https://www.eventbrite.es/e/588321123317/> y proporcionar los datos personales de cada uno de los integrantes del equipo. Todos los integrantes aceptan haber leído las condiciones del evento y dar a la organización el consentimiento para el manejo de los datos personales; la organización utilizará estos datos únicamente para efectos del Reto y no la compartirá con terceros.
5. Todos los integrantes del equipo deben asegurarse de que la información suministrada en el formulario de inscripción es veraz y precisa. De ser información falsa, el equipo quedará descalificado del Reto, perdiendo su calidad de participante con efecto inmediato.
6. Acepta que el material relacionado con el proceso de investigación y desarrollo durante el Reto podrá ser usado por la prensa de la ULACIT, el ICE y de los patrocinadores. Este material puede contener fotografías o videos que hayan sido tomadas en el periodo del Reto donde aparezca su persona y/o el equipo.
7. Una vez que el reto da inicio, los participantes que deseen retirarse lo podrán hacer informando a la organización. Para equipos de más de un integrante la salida de miembros del equipo está permitida, bajo el entendido de que la organización no se hace responsable de las implicaciones que esto pueda traer.

8. Los participantes se hacen responsables de actuar con profesionalismo durante el reto y acatar las disposiciones de la organización. Cualquier acto que violente el buen actuar y las instalaciones de la ULACIT y el ICE serán motivos para descalificar al equipo.

Roles y responsabilidades:

- Participantes:
 - a. Deben participar de todas las charlas y talleres de la fase 1 del reto (ver sección de “lugar y fecha”), de no poder asistir por fuerza mayor debe presentar una justificación y en caso de no hacerlo quedan descalificados.
 - b. Además, serán los únicos responsables de desarrollar y presentar las soluciones al reto propuesto.
 - c. Deberán acatar las fechas y horas de los entregables. Así como las citas presenciales para los talleres y el desarrollo de la fase 2.
- Organización:
 - a. Deberá velar por el cumplimiento de las normas, planificación de las etapas y actividades generales del Reto.
 - b. Mantener bajo resguardo la información personal de los participantes: nombre completo, cédula, correo, fotos y videos de los participantes y no compartirlos sin previo aviso y consentimiento con terceros.
 - c. Velar por la transparencia y honestidad en las etapas del Reto.

Tema por desarrollar:

Los ejes temáticos para esta edición son:

1. Soluciones IoT para turismo ecológico.
2. Soluciones IoT en educación.
3. Soluciones IoT en seguridad ciudadana.

Los equipos deberán enfocarse en solo uno de los tres ejes y sus soluciones deben ser consistentes. No se pueden cambiar el eje elegido en el transcurso del reto.

Los equipos deberán trabajar hasta prototipos de baja fidelidad, es decir, con costos bajos y materiales accesibles, pero procurando que el prototipo permita validar la propuesta de valor.

Los prototipos de media o alta fidelidad también están permitidos, sin embargo, los costos que esto pueda acarrear no son responsabilidad de la organización ni de los patrocinadores.

Panel de jueces:

En la fecha de cierre los proyectos serán evaluados por un panel de jueces conformado por al menos 4 jueces de diferentes áreas: 2 representantes del ICE, 1 representante de ULACIT, 1 representante del patrocinador.

Los organizadores se reservan el derecho de modificar el panel de jueces bajo cualquier inconveniente.

Entregables esperados

1. Los equipos de participantes deberán trabajar durante la segunda semana del evento (15 al 19 de mayo) en una propuesta de solución a la temática seleccionada. Deberán notificar a la organización en el formulario de inscripción cuál es el eje seleccionado.
2. Deberán elaborar un vídeo de 2 a 3 minutos, donde se indique cómo su propuesta soluciona el problema planteado. Es requisito que no se usen locutores artificiales. Este vídeo debe entregarse a la organización el viernes 19 de mayo máximo 11:59 p.m.
3. Un BRIEF o resumen ejecutivo con la siguiente estructura propuesta:
 - Nombre del equipo
 - Nombre de los integrantes del equipo.
 - Nombre de la solución.
 - Reto elegido.
 - Objetivos.
 - Beneficios y alcance.
 - Descripción de la solución.
4. Un prototipo de baja fidelidad. Como mínimo un mockup, arquitectura o diseño gráfico.
5. Todos los archivos deberán remitirse vía correo electrónico, con un máximo de 25 MB a la dirección: innovatoni2023@ice.go.cr

Evaluación y selección de ganadores:

1. El 26 de mayo serán anunciados los 6 mejores proyectos que pasarán a la fase final. Los equipos serán notificados vía correo electrónico.
2. Los equipos finalistas tendrán una semana para elaborar la presentación estilo “*elevator pitch*” y exponer sus proyectos frente al panel de jueces el día 03 de junio. Durante la actividad cada equipo finalista tendrá un espacio de 10 minutos para presentar su propuesta. Será permitido utilizar material audiovisual como apoyo.
3. Los criterios de evaluación serán compartidos a los participantes con anticipación.
4. Los jueces asignarán sus puntuaciones en las hojas de calificación. Al finalizar la evaluación de todos los equipos se entregará a la organización dichas hojas para que se haga el conteo de puntos y se determine quiénes serán los ganadores de los premios.
5. Se seleccionará 1 ganador para cada eje.
6. En caso de empate entre equipos, los jueces deberán determinar un factor de desempate y comunicarlo a la organización.
7. El veredicto no podrá ser apelado por ningún participante, es decir, será un resultado definitivo e irrevocable.

Premios

Rubro	Monto
Primeros lugares	\$2 500,00 - cada equipo ganador
Segundos lugares	\$800,00 - cada equipo

Los premios serán dados a cada uno de los equipos ganadores y estos aceptan que para hacer el retiro del premio deben acatar las instrucciones de la organización. La organización se compromete a resguardar la integridad de las personas y de la información pertinente para la entrega de los premios.

Derechos de propiedad intelectual y liberación de responsabilidad

Con respecto a la propiedad intelectual se considera lo siguiente:

1. Cualquier nueva propiedad intelectual generada durante la competencia, incluyendo código o software, será propiedad exclusiva del ICE y se le dará el reconocimiento de autoría a la persona creadora.
2. Los equipos garantizan que sus entregas son productos de trabajo original y que no se infringe la propiedad intelectual de terceros.
3. En relación con la titularidad y gestión de las invenciones y derechos de autor, se seguirá lo dispuesto en la ley 6867 Ley de Patentes de Invención, Dibujos y Modelos Industriales y Modelos de Utilidad.
4. En caso de recurrir justificadamente a fuentes externas, incluyendo fragmentos de código, estas se deben referenciar apropiadamente a través del formato APA (7.a ed.) o IEEE.
5. Con su participación en el evento, los equipos aceptan que las entradas y presentaciones generadas puedan ser expuestas en el repositorio público del evento, y utilizadas por el Comité Organizador para propósitos de comunicación y divulgación.
6. La organización se compromete a reconocer y consignar la autoría de los concursantes, como parte de los derechos morales de autor.

Con respecto a la liberación de responsabilidad se considera lo siguiente:

1. Se libera de forma expresa a los organizadores, patrocinadores, colaboradores, asesores y directivos de cualquier daño que pueda haber sufrido el concursante o ganadores de forma directa o indirecta, por la participación en el presente Reto. Los ganadores expresamente liberan de todo daño o perjuicio que eventualmente pudieran sufrir haciendo efectivo o disfrutando el premio, y por las publicaciones que realice el organizador al dar a conocer a los ganadores del Reto.
2. Los participantes aceptan que la organización se libere de toda responsabilidad por conflictos que se generen entre los miembros del equipo durante las etapas del Reto.

3. No será responsabilidad del organizador pagar impuestos o cualquier otra tasa de traspaso en que deba incurrirse para que el premio pase a nombre de la persona beneficiaria; estos son gastos que correrán por cuenta propia de las personas que sean seleccionadas.
4. Ninguna disposición del presente Reto se deberá interpretar como creadora de una relación entre las partes diferente a la que nace del tráfico normal en el comercio. Ningún participante o ganador del Reto, por el hecho de serlo, adquiere la condición de empleado, representante o agente de las compañías organizadoras. Con el cumplimiento de las obligaciones establecidas en este reglamento finalizará la relación entre las partes en su totalidad.
5. La organización no está en el compromiso de compartir con terceros ni con otros participantes los entregables que hagan los equipos.

Inscripciones:

Este proceso lo debe realizar el coordinador de cada equipo una única vez. Antes de iniciar el proceso de inscripción debe tener a mano lo siguiente:

- Nombre completo, cédulas y correos de los integrantes.
- Todos los miembros deben haber leído el presente reglamento.
- Carta con consentimientos firmados, uno por cada integrante en formato pdf, debidamente firmada.
- Si es un emprendedor o PYME, debe adjuntar un comprobante del registro en el MEIC.

El periodo de inscripciones inicia el 3 de abril y finaliza el 21 de abril de 2023. No existen prórrogas.

Glosario:

Innovatón: Encuentro en el que se busca, a través de su trabajo colaborativo, dar una respuesta a un reto en tiempo récord.

IoT: La Internet de las cosas (IoT) describe la red de objetos físicos ("cosas") que llevan incorporados sensores.

Bocetos: Proyecto que contiene solamente los rasgos principales de una obra.

Prototipos: Primer ejemplar que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve de modelo para fabricar otras iguales.

Design Sprint: Metodología para desarrollar una hipótesis, crear prototipos, y probar y validar una idea en pocos días.

Híbrido: Evento se realizará una parte de manera presencial y otra parte de manera virtual.

ICE: Instituto Costarricense de Electricidad.

APA: Es un conjunto de lineamientos para la comunicación académica clara y precisa propuesto por la American Psychological Association.

IEEE: El Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos.

PYME: La pequeña y mediana empresa.

MEIC: Ministerio de Economía, Industria y Comercio.