

Realizan hackathon para reactivación económica de Jesús María

Diversos sectores económicos a nivel nacional se vieron afectados con los estragos ocasionados por la crisis sanitaria, económica y social producida tras la llegada del Covid-19 al Perú. Así, surgió la necesidad de crear y brindar un espacio de cocreación para encontrar nuevas formas de dinamizar dichos sectores.

Por ello la **Municipalidad de Jesús María** con el apoyo del Ministerio de la Producción a través del programa **Innovate Perú**, la Incubadora de negocios de la Universidad Nacional de Ingeniería – Startup UNI, la Cámara de Comercio de Lima (CCL), el Coworking de Jesús María y Apitec, organizaron la **Hackathon por la Reactivación Económica en Jesús María**.

Este evento convocó tanto al sector público como al privado en la búsqueda del desarrollo de nuevas tecnologías que potencien la recuperación de la economía nacional.



Clase media bajó de 43,6% a 24% de la población afectando a 6,3 millones de peruanos



Exportaciones peruanas alcanzan valores récord al crecer 100% en mayo



¿Cuánto aumentó la producción de los principales metales que exporta Perú?

Soluciones digitales

La hackathon tuvo como objetivo **identificar soluciones digitales a través de la participación de los ciudadanos**, emprendedores y desarrolladores de innovaciones tecnológicas que generen un impacto en la recuperación de la economía del distrito, para lo cual se definió dos desafíos:

- **Desarrollo Empresarial:**

Soluciones tecnológicas orientadas al comercio e incremento de ventas de las empresas del Distrito, automatización de procesos de bajo costo, integración logística, entre otras.

- **Desarrollo de Oportunidades de negocio:**

Soluciones tecnológicas que desarrollen nuevos modelos de negocio (productos/servicios) para el desarrollo económico del distrito.

Evento

La Hackathon por la Reactivación Económica en Jesús María tuvo lugar del martes 22 de junio hasta el sábado 26 de junio en

formato digital.

Para lo cual se inició con 17 equipos conformados entre 4 a 5 personas cada uno, con la particularidad que debía garantizarse la participación de un profesional que cuente con un perfil tecnológico (Diseñador, Programador, Negocios, Marketing o Finanzas) y un empresario cuya empresa opere en el distrito de Jesús María.

Durante la realización de la Hackathon se desarrollaron una serie de Conferencistas Magistrales, Sesiones Prácticas y Mentorías con la finalidad de que los participantes puedan consolidar su solución a partir del acompañamiento de profesionales y lecciones que puedan aplicar en el desarrollo de su propuesta.

Conferencias magistrales

El 22, 23 ,24 y 26 de junio se realizaron las conferencias magistrales, las cuales brindaron el panorama de aplicación en las que las soluciones de los equipos puedan desarrollarse. Para ello se contó con la presencia de los conferencistas Elizabeth Becerril, Erwin Salas, Randiel Melgarejo y Martín Vivas.

Las sesiones prácticas fueron fundamentales para los equipos pues les brindaron los recursos técnicos y herramientas necesarias que pudieron utilizar para aterrizar su idea en una solución formidable.

Se asignó a cada equipo un mentor que desde el miércoles 23 hasta el viernes 25 de junio los acompañó en tres sesiones de mentorías. Cabe resaltar que muchos equipos tuvieron sesiones extra con su mentor en un horario que ambas acordaron.

Selección

De los 17 equipos iniciales que se presentaron en la Hackathon, solo 12 pasaron los filtros para poder participar en la semifinal, desarrollada el 26 de junio.

Estos equipos fueron divididos en dos salas en donde se realizaron dos semifinales en simultáneo, cada una con un panel de jurados que evaluaron y dieron feedback a los participantes.

Solo ocho equipos fueron los seleccionados para llegar a la final realizada el mismo 26 de junio, y en donde solo se escogió a las 3 mejores propuestas de solución.

Los ganadores fueron seleccionados por el panel de jurados conformado por: Randiel Melgarejo (Especialista en Innovación y Arquitectura Digital), Dennys Mallqui (Cognitive Business Decision Support), Alonso Tenorio (Jefe de la Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicación en Minedu) y Marlene Prado (Data Engineer, Cloud Engineer and Solutions Architect).

Ganadores

Primer lugar: Innovate with Friends

CERQA, plataforma que te ofrece la oportunidad de tener tu negocio sin salir de casa, abastece de alimentos, bebidas y productos de cuidado personal.

Segundo lugar: Banner Plant

Instalación de paneles publicitarios con plantas en espacios del distrito utilizando jardines verticales con diseños publicitarios con el logo o nombre de la empresa.

Tercer lugar: Qawan Perú

Contribuir al desarrollo de los negocios de Jesús María y el bienestar de los vecinos, a través de un APP para la administración de edificios y condominios de uso gratuito financiado por los negocios a cambio de publicidad con anuncio de beneficios (descuentos, promociones).