

1 Reto

¿Cómo mejorar la experiencia de un estudiante en la web?

2 Descripción general

Como mejorar la experiencia de un estudiante en la universidad, utilizando inteligencia artificial, BigData, Machine learning, Deep Learning, en las siguientes categorías:

- Aprendizaje: Asimilación de contenidos impartidos en las asignaturas que cursa el estudiante
- Organización: organización de actividades que debe realizar un estudiante
- Servicios Universitarios: servicios que requiere el estudiante por parte de la universidad
- Trabajo en red: colaboración entre los estudiantes para estudio

3 A quien está dirigido

- Personas con conocimiento de programación y que puedan desarrollar un prototipo de software
- Personas con capacidad de aportar con ideas innovadoras para la resolución a la problemática expuesta.

4 Objetivos del Reto

Proponer una idea de solución para mejorar la experiencia del estudiante en los cuatro campos descritos en el literal 2.

5 Requerimientos

Será obligación de cada equipo postulante, luego de aceptar las bases de esta convocatoria, presentar ante el tribunal conformado, la propuesta de solución (idea), usando herramientas open o cualquiera de las disponibles en la suite IBM y/o MICROSOFT, con la que se mejora la experiencia del estudiante en los campos de aprendizaje; organización de actividades, servicios universitarios y trabajo en red, basados en BigData, Machine learning, Deep Learning.

6 Requisitos para poder participar

- Deberán llenar el formulario de inscripción que se encuentra en el presente link www.retos.utpl.edu.ec
- Los participantes deben ser mayores de edad.
- Ser estudiante de la UTPL
- Tener conocimientos básicos de Programación

7 Plazos y Cronograma

EVENTO	FECHA
Fecha límite de postulación	Jueves 21 de Febrero 2019
Inicio trabajo colaborativo *	Viernes 22 de Febrero 2019
Presentación de propuestas **	Viernes 22 de Febrero 2019
Difusión de resultados	Martes 26 de Febrero 2019

* Lugar: Edificio de Prototipos, Piso 2 a las 08:00

** Las propuestas se recibirán hasta las 20:00 horas y deberán ser enviadas mediante un video de no más de 5 minutos o un demo al correo mfpiedra@prendho.com

8 Metodología de trabajo

Para dar cumplimiento a los objetivos de la presente convocatoria, se deberá cumplir con los siguientes aspectos generales de trabajo

- Postulación de la propuesta a través de la Página web de Retos UTPL (www.retos.utpl.edu.ec) basado en los datos de este documento.
- Inicio del trabajo colaborativo dentro del espacio asignado (Edificio de Prototipos, Piso 2) al equipo participante. Los equipos trabajaran en su propuesta desde las 08:00 am hasta las 18:00 del día Viernes 22 de febrero 2019. Al finalizar el día deberán enviar las propuestas (un demo o video) al correo mfpiedra@prendho.com.
- El jurado asignado calificará las propuestas presentadas de acuerdo a los criterios de evaluación descritos en el punto 10.
- Los resultados se darán a conocer el día martes 26 de Febrero del 2019.

9 Condiciones

- Equipos de 2 a 5 personas
- Duración 1 día
- Aplicación de Tecnologías Open o Comerciales (los costos deben ser asumidos por los participantes)
- Presentación de Idea, Prototipo Funcional (un demo o video)

10 Parámetros de Evaluación

- Se tendrá en cuenta:
 - La originalidad
 - Viabilidad en el corto y mediano plazo
 - Capacidad brindar un beneficio real al estudiante
 - Complejidad Técnica

11 Gastos

Los gastos de preparación y presentación de los diseños y prototipos del software o hardware correrán por cuenta de los participantes.

12 Equipo evaluador

El jurado calificador, estará conformado por representantes de la UTPL y en su mayoría representantes de la empresa auspiciante del Reto.

13 Premio

Los integrantes del grupo ganador de la convocatoria podrían integrar el equipo de desarrollo de soluciones de inteligencia artificial, en el cual tendrán la opción de involucrarse en distintos problemas actuales y colaborar con profesionales especialistas para implementar soluciones innovadoras que provean un valor efectivo a las empresas.

14 Aceptación de las bases

La participación en la convocatoria supone la aceptación total de estas bases; sin salvedades ni condiciones; así como cualquier resolución que se adoptara por incidencias.

Nota:

Cualquier duda sobre el proceso de inscripción o del desarrollo del Reto, se puede comunicar a los siguientes correos: mfpiedra@prendho.com