

Primer Hackathon UMNG 2023

20 de mayo de 2023

La Hackathon fue una iniciativa organizada por la División de Desarrollo Tecnológico e Innovación de la Vicerrectoría de Investigaciones, en conjunto con los programas de Administración de Empresas e Ingeniería Industrial de la sede calle 100 y FABLAB UMNG, que se desarrolló en el marco del proyecto de consultoría con la firma IDOM.

El sábado 20 de mayo de 2023, en una jornada de 10 horas, en las instalaciones del Cubo de Innovación de Calle 100 y sus espacios de *Coworking*, *Innovación* y *Desarrollo tecnológico*, se reunieron 29 miembros de la comunidad neogranadina, entre estudiantes, administrativos y docentes, con un interés en común, unir el saber de diversas áreas del conocimiento, como la ingeniería y las ciencias económicas, para proponer una solución tecnológica y de impacto social al desafío de: cómo la tecnología y las redes sociales están afectando a los jóvenes y niños de poblaciones vulnerables.

En una jornada guiada por tres hitos clave: **clarificar**, **idear** y **accionar**, los 29 integrantes formados en seis equipos multidisciplinarios fueron acompañados para identificar quién es el usuario que tiene la necesidad, reconocer su contexto, identificar un problema acotado y diseñar una solución que impacte de forma positiva esta problemática.

Una vez los equipos consolidaron sus ideas y su conocimiento en soluciones creativas, innovadoras y de valor, se enfrentaron a un panel de jurados expertos que bajo cuatro criterios evaluaron sus soluciones y presentación: *novedad en la solución*, *viabilidad de la solución*, *impacto social* y *calidad en la presentación*.

Después de la evaluación por parte de los jurados y la detallada revisión de los resultados, se obtiene que el tercer y segundo puesto lo ocupan los grupos Mulindad tecnológica y Castores respectivamente. El primer lugar de esta Hackathon es para el grupo **Sin uno**, quién propuso la solución de: *Child safety AI*, que por medio de un plugin busca analizar los perfiles de los menores y posibles malhechores para enviar una alerta temprana a las autoridades cibernéticas y mitigar o evitar casos de trata de personas en la población de niños, niñas y jóvenes. Este análisis será desarrollado a partir de inteligencia artificial y machine learning, lo que permitirá construir una solución escalable.

Para el primer puesto se destinó la suma de \$1,000,000 redimibles en bonos Falabella, adicionalmente la oficina de acreditación, el Consultorio empresarial, COASE y bienestar universitario otorgaron souvenirs para los participantes y los tres primeros puestos.

Con esto se dio cierre a una exitosa jornada que no solo logro la construcción de propuestas de valor que impactan y solucionan un dolor real para la comunidad de niños y jóvenes, también logro unir bajo un mismo objetivo a la facultad de Ciencias Económicas y Administrativas y la Facultad de ingeniería.

