



EN EL MARCO DE



**EXPO PRADO 2017**  
Imaginate más



Emprendedores, investigadores y expertos juntos, con el objetivo de resolver desafíos del sector agropecuario uruguayo mediante el uso de la tecnología.



# HACKATHON **AGRO** V2.0

## MONTEVIDEO 9 y 10 SETIEMBRE 2017

TALLERES PREVIOS 7 y 8 SETIEMBRE



Embajada Británica Montevideo



## ¿Quiénes Somos?

### Embajada Británica en Montevideo

Trabajamos por los intereses del Reino Unido en un Uruguay fuerte y transparente. Actuamos en conjunto con Uruguay para alcanzar nuestras metas políticas compartidas, construir nuestra relación comercial y continuar desarrollando los fuertes lazos entre ambas naciones.

Apoyamos a empresas británicas en Uruguay y trabajamos con socios estratégicos de Uruguay y del Reino Unido para fortalecer la relación bilateral. Además, trabajamos con organizaciones locales.

### ARU

La Asociación Rural del Uruguay, fundada en 1871, es la institución más antigua del país en materia agropecuaria: es privada, sin fines de lucro, de carácter nacional, integrada por productores, que ha tenido y tiene por objeto la defensa y el fomento de los intereses de la producción agraria e industrias complementarias y derivadas, la promoción de los trabajadores rurales en todos los planos humanos, éticos, culturales y económicos, la unidad y armonía en el esfuerzo de los que se dedican a la explotación agropecuaria, la defensa del interés nacional a través del esfuerzo del medio y del trabajo agropecuario. La Asociación Rural del Uruguay organiza entre otros eventos, Expo Prado (que este año cumple su 112ª Edición), la Exposición Internacional de Ganadería y la Muestra Agroindustrial y Comercial.

### Cuti

Cuti es la asociación de empresas de Tecnologías de la Información y Comunicaciones de Uruguay, entidad sin fines de lucro, de carácter privado, fundada en 1989.

Compuesta en la actualidad por más de 350 empresas que ofrecen productos y servicios a más de 52 mercados, tiene como misión impulsar el desarrollo y crecimiento de la industria TICs a través del desarrollo de sus asociados.

### Fundación da Vinci

Fundación da Vinci tiene como propósito fortalecer y expandir la cultura emprendedora. ¿Cómo lo hace? A través de distintas iniciativas en el año como talleres, programas y encuentros. Además, desde la incubadora da Vinci Labs acompaña a emprendedores en etapas tempranas para potenciar sus negocios y equipos.

---

## ¿Qué es HackathonAGRO 2017?

Los días **9 y 10 de setiembre** de 2017 la Embajada Británica, ARU, Fundación da Vinci y Cuti (en adelante los Organizadores) co-organizarán por segunda vez un HackathonAGRO en el marco de **Expo Prado 2017**. Esta será una competencia abierta para equipos nacionales de investigadores, emprendedores y expertos en tecnologías de la información, agro y negocios.

El hackathon, supone una dinámica horizontal e intensiva en donde los participantes complementan experiencias y habilidades individuales con el propósito de desarrollar soluciones concretas. Donde se promueve el trabajo colaborativo entre pares orientado a la resolución de problemas, hace foco sobre el proceso de trabajo como instancia de aprendizaje y favorece la motivación intrínseca de los participantes. Configura un excelente encuentro de creatividad.

El reto consistirá en presentar un modelo de negocio y un mínimo producto viable o prototipo, con el fin de resolver uno o varios problemas agropecuarios en Uruguay a través del uso de la tecnología. Los desafíos/problemáticas a resolver durante la actividad serán propuestos por instituciones relacionadas a la actividad agropecuaria.

**Los equipos conocerán los desafíos/problemáticas los días jueves 7 y viernes 8 de setiembre en los Talleres Previos que se desarrollarán en la Sala de Conferencias, Asociación Rural del Uruguay desde las 19:00 hasta las 21:00 horas, estos talleres serán de asistencia obligatoria para los participantes de HackathonAGRO 2017.**

Ejemplo de un posible desafío/problemática a resolver planteado en 2016:

**¿Cómo sería el desarrollo de una herramienta “perro de guarda virtual” para defender la producción ovina?**

**Situación actual:** dentro de las principales limitantes del rubro ovino se han identificado a nivel nacional la incidencia de los predadores (perros sueltos, zorros, jabalíes, etc.) que atacan a los corderos y ovejas y el robo de animales (abigeato). Varias acciones se han tomado al respecto con el fin de levantar las mismas.

**Problema:** no existe una herramienta que con la colaboración de los productores permita crear un mapa de riesgo país de este tipo de eventos que sirva para la prevención y desarrollo de estadísticas nacionales.

**Desafío:** ¿Cómo sería una herramienta que les permita a los productores alterar sobre ataques de predadores y abigeato construyendo un mapa de riesgo?

La herramienta debe permitir en tiempo real tener una identificación georreferenciada de los eventos, así como de las pérdidas ocasionadas y con la identificación y magnitud del problema. Se podrá hacer uso de herramientas y temáticas que los equipos consideren necesarias, tales como geolocalización, imágenes satelitales, software, hardware, etc.

---

## Objetivos de HackathonAGRO 2017

- Fomentar el emprendedurismo y la innovación en la producción agropecuaria.
- Encontrar una solución innovadora y/o comercial a un problema social real del agro en Uruguay.
- Promover el trabajo colaborativo entre pares.
- Fortalecer el trabajo multidisciplinario entre la industria, la academia y el gobierno.
- Mostrar el potencial y desarrollo de la industria TIC en Uruguay.
- Promover la experiencia británica como socio de elección cuando se trata de innovación y agricultura.
- Generar una actividad de gran impacto con aquellos actores que impulsan la innovación donde se incluya a universidades, profesionales independientes, empresas nacionales e internacionales y gobierno.

## ¿Quiénes pueden participar?

Podrá participar cualquier persona mayor de 18 años al momento del inicio del HackathonAGRO 2017.

No podrán participar trabajadores, staff o colaboradores de ninguna de las instituciones organizadoras, voluntarios, mentores y/o jurados invitados al evento. Sin perjuicio de lo anterior, los Organizadores se reservan el derecho de admisión de cualquier participante.

## Premios

La Organización comunicará los premios dos semanas antes del evento.

## Mentores

Los equipos participantes tendrán a disposición mentores nacionales e internacionales en las diferentes temáticas, con el objetivo de asistir a los equipos en sus dudas y en la adecuación de sus modelos de negocio durante todo el HackathonAGRO.

## Jurado

Un jurado compuesto por representantes de ARU, Fundación da Vinci y ARU evaluará las soluciones propuestas durante el fin de semana, el día domingo 10 de setiembre de 2017. El jurado seleccionará tres equipos ganadores.

## Criterios de evaluación

Se evaluarán los siguientes aspectos:

- A. Pertinencia del modelo de negocio presentado frente a la temática agro y a los retos planteados y escogidos en HackathonAGRO.
  - B. Desarrollo completo de la idea: incluye desarrollo del modelo de negocio,
-

conocimiento del negocio, conocimiento del sector, aspectos claves de negocio, entre otros.

- C. Desarrollo técnico de la idea: incluye proceso de desarrollo de software o hardware necesario, la construcción de prototipos o mínimo producto viable.
- D. Desarrollo visual: incluye proceso creativo de generación de identidad de marca.
- E. Progreso durante el evento: al inicio del evento cada equipo será evaluado para conocer su estado de inicio. Con la evaluación final, se conocerá el estado de cierre y se revisará el grado de avance y aprovechamiento de las herramientas que el evento pone a disposición.

La evaluación constará de dos partes:

- 1. Evaluación cuantitativa: corresponderá a la calificación de los criterios de evaluación establecidos por el jurado.
- 2. Evaluación cualitativa: corresponderá a la calificación del desempeño durante el evento, qué tanto lograron avanzar, qué tanto aprovecharon a los mentores a disposición, las herramientas y los espacios habilitados, entre otros.

## Agenda (tentativa)

### TALLERES PREVIOS

(de asistencia obligatoria para todos los participantes de HackathonAGRO 2017)

**Día 1: jueves 07/09 – 19:00 horas**

Design Thinking

Sala de Conferencias, Asociación Rural del Uruguay

**Día 2: viernes 08/09 – 19:00 horas**

Pitching

Sala de Conferencias, Asociación Rural del Uruguay

### HACKATHON

**Día 3: sábado 09/09**

09:00 Llegada de participantes, registro y entrega de kit de bienvenida

09:30 Ceremonia de inicio

09:45 Presentación de equipos y apertura de espacios de trabajo

10:00 Inicio oficial del trabajo en equipos – Hackathon Agro 2017

13:00 Almuerzo

---

- 15:00 Panel de mentoría, revisión de avances
- 19:30 Primeras presentaciones de aproximación final, revisión de avances
- 21:30 Cena
- 22:00 Continúa HackathonAGRO hasta las 23:30 horas.

#### Día 4: domingo 10/09

- 08:00 Desayuno
- 11:00 Panel de mentoría, revisión de avances
- 13:00 Almuerzo
- 15:00 Preparación de las presentaciones
- 16:30 Inicio de presentaciones finales
- 18:30 Coffee break
- 19:00 Ceremonia de premiación

## Términos y Condiciones

### Forma de participación

Los interesados podrán inscribirse en forma individual o por equipos a través del formulario disponible en los sitios webs de los Organizadores, desde el jueves 10 de agosto hasta las 23:59 horas del domingo 27 de agosto mientras no se encuentre cubierto el cupo máximo de 40 participantes (lo que ocurra primero).

A partir de un análisis de los perfiles inscriptos, se conformarán equipos multidisciplinarios de un mínimo de 2 y un máximo 3 personas, en los que estarán presentes los siguientes roles:

- 1) Experto técnico agro -ingeniero agrónomo, investigador, veterinario, técnico, etc.-
- 2) Experto técnico TI -desarrollador web/móvil, programador, diseñador, analista, etc.-
- 3) Gestor del negocio -administrativo, comercial, mercadeo, etc.- (perfil opcional)

Los Organizadores procurarán que al menos un integrante de cada equipo tenga conocimiento del idioma inglés para un mejor aprovechamiento de la experiencia.

Los equipos se darán a conocer al inicio del evento.

---

Quienes deseen inscribir un equipo con los perfiles requeridos procedentes de una misma institución (empresa, universidad, etc.) deberán especificarlo en el Formulario de Inscripción, sujeto a aprobación de los Organizadores.

### Costo de la participación

HackathonAGRO 2017 no tendrá costo de participación para aquellos que se inscriban de forma individual ni para los equipos procedentes de centros académicos.

Para quienes inscriban un equipo de una misma empresa, existirá un costo de inscripción de 200 dólares americanos.

La participación incluye un kit de bienvenida, todas las comidas durante los dos días en los horarios establecidos por los Organizadores, zona de trabajo por equipo, acompañamiento de mentores y presentaciones de expertos en diferentes áreas.

### Condiciones de la participación

Los costos de traslado y todo otro gasto en los que los participantes eventualmente deban incurrir a fin de participar del HackathonAGRO estarán a su único y exclusivo costo y cargo.

Cada participante deberá llevar su computadora portátil y será responsable por los equipos o elementos personales que ingrese al evento, no siendo los Organizadores responsables por pérdidas, daños, robos o hurtos de los bienes de los participantes.

En el caso de que un participante abandone su equipo durante el evento, deberá dejar constancia por escrito. Si el equipo restante, resultara ganador de algún premio, la persona que presenta su renuncia no tiene derecho a interponer ningún recurso como beneficiario.

La inscripción y/o participación en el HackathonAGRO 2017 implica el pleno conocimiento y aceptación de estos Términos y Condiciones, y de los requisitos para participar. En caso de resultar necesario, los Organizadores se reservan el derecho de modificar, ampliar y/o aclarar estos Términos y Condiciones.

### Propiedad intelectual y derechos de imagen

La participación en el evento no supone la transferencia a favor de los organizadores de derechos de propiedad intelectual, industrial o marcaria sobre los prototipos o modelos desarrollados.

Los participantes mantendrán a los organizadores indemnes y libres de cualquier reclamación judicial o extrajudicial, derivada de su participación en el evento.

---

Los Organizadores podrán requerir la presencia de los ganadores, así como también publicar sus datos personales y exhibir su imagen (foto y/o video) mediante cualquier acción publicitaria, de prensa, promoción, publicación y/o medio de difusión que consideren conveniente, para lo cual los participantes otorgan expresa autorización y sin que la misma conceda a los ganadores derecho a contraprestación o indemnización alguna.

Se entiende que los participantes actúan bajo su propia responsabilidad y participan en el evento por su propia cuenta y riesgo. Los participantes renuncian a cualquier reclamación en contra de los Organizadores por cualquier hecho fortuito que suceda durante su transporte al sitio del evento, estadía en el sitio del evento y/o en el uso o disfrute de los premios otorgados si resulta ganador.

# HACKATHON **AGRO**

**MONTEVIDEO 9 y 10 SETIEMBRE 2017**

## **CONTACTO:**

### **Alexandra Ongay**

Cámara Uruguaya de Tecnologías de la Información  
aongay@cuti.org.uy

### **Andrea Galeano**

Asociación Rural del Uruguay  
agaleano@ruraldelprado.com.uy

### **Pia Delisante**

Embajada Británica en Montevideo  
Pia.Delisante@fco.gov.uk

### **Sergio Delgado**

Fundación da Vinci  
sergio@davinci.lat