



## I. Presentación

La Sociedad Nacional de Minería, Petróleo y Energía (SNMPE) a través de su Comité de Tecnología e Innovación y la Facultad de Geología, Geofísica y Minas de la Universidad San Agustín de Arequipa (UNSA), contando con el apoyo del Centro de Desarrollo Emprendedor de la Universidad ESAN y del Instituto de Ingenieros de Minas del Perú presentan la 6ta Hackatón 2019 “Rumbo a PERUMIN 34”.

La Sociedad Nacional de Minería, Petróleo y Energía (SNMPE) invita a participar a todas las personas apasionadas por desarrollar soluciones innovadoras, creativas orientadas a desafíos actuales del sector minero energético y que genere un impacto positivo para la comunidad y el mismo sector.

## II. Objetivos

- Incorporar a los emprendedores e innovadores tecnológicos en la mejora de las actividades del sector minero energético, incentivando la investigación e innovación a través de la creación de soluciones tecnológicas que generen un impacto positivo en la sociedad.
- Promover el desarrollo de competencias emprendedoras a través de la inmersión a un entorno de aprendizaje colaborativo.
- Promover que los participantes identifiquen oportunidades de mercado donde puedan crear empresa con ideas innovadoras que ayuden al desarrollo sustentable del sector Minero Energético en el Perú.

## III. Desafíos

Desarrollar propuestas tecnológicas que resuelvan los retos planteados por las empresas del sector minero energético, los cuales podrán ser resueltos por los equipos participantes mediante el desarrollo de prototipos, aplicaciones tecnológicas o robóticas relevantes e innovadoras.

Buscamos desarrollar soluciones tecnológicas útiles y orientadas a la solución de un problema o generación de una oportunidad de mejora en algunos de los siguientes desafíos.

### 1. Monitoreo Remoto de Equipos

A fin de asegurar un buen desempeño en las operaciones mineras es necesario que las empresas cuenten con un sistema adecuado para mantención preventiva. Es por eso que resulta indispensable la utilización de nuevas tecnologías de monitoreo remoto, que eviten la pérdida de tiempo en desplazamientos y detenciones de equipos indeseadas e inesperadas.

Por ello buscamos desarrollar soluciones tecnológicas que nos permitan:

- Monitorear y detectar elementos en cuerpos de agua (sensores, bombas, rastras de espesadores, etc).
- Monitorear y detectar elementos en el medio ambiente

## **2. Relaciones comunitarias**

Establecer buenas Relaciones Comunitarias es una actividad fundamental en Minería. La comunicación y el entendimiento con las comunidades es un paso importante para el desarrollo sostenible de nuestra industria. La mayor penetración de sistemas de comunicación como celulares, radios, tv, se presenta como medios importantes para crear oportunidad de poder comunicarse con las familias y/o pobladores que se encuentran dentro de nuestra área de influencia. Es así que la tecnología es una herramienta importante para nuestras relaciones comunitarias.

Además, la Minería es motor de desarrollo económico de la zona, de tal manera, el desarrollo comercial de nuestras comunidades es un eje fundamental en nuestra estrategia de operaciones.

Por ello buscamos desarrollar soluciones tecnológicas que nos permitan:

- Mejorar los canales de comunicaciones de tal forma que podamos trasladar mensajes directos a los usuarios y viceversa
- Impulsar los encadenamientos productivos, elevar el empleo sostenible y mejorar la salud de las comunidades de las zonas de influencia.

## **3. Minería Sustentable**

La transición hacia la mina del futuro comienza no solo enfocándose en optimizar los costos de producción de nuestras operaciones, sino también en cómo encontrar nuevas formas de ser más “amigables” con el entorno que nos rodea y reducir el impacto ambiental a través del desarrollo de nuevas tecnologías.

Por ello buscamos desarrollar soluciones tecnológicas que nos permitan crear una minería más sustentable y más amigable con el medio ambiente.

# **IV. Soluciones esperadas**

Las soluciones tecnológicas esperadas en este evento deberán ser Productos Mínimos Viables<sup>1</sup>, los cuales serán desarrollados durante el evento y podrán ser artefactos de hardware, software o una combinación de estos, donde muestren las principales funcionalidades que den vida a tu Demo, dando una clara muestra de la interacción con el usuario y clara evidencia de como funcionarían al estar completamente implementados. Te pedimos seas muy estratégico en que y como lo presentarás.

---

<sup>1</sup> Un producto mínimo viable es aquel que con la menor cantidad de funcionalidades posibles, permiten empezar a adquirir conocimiento por parte de los usuarios.

Los productos podrán ser de alguno de los siguientes tipos:

- Aplicaciones para dispositivos móviles o de escritorio (web, nativas, híbridas).
- Servicios web que puedan ser invocados por múltiples clientes.
- Dispositivos físicos, mecánicos o electrónicos.
- Dispositivos mecatrónicos, autómatas y otros.

## V. Participantes

La Hackatón está dirigida al público en general; mayores de 18 años, que pueden ser profesionales, emprendedores y estudiantes de Universidades e institutos de educación superior, apasionados por la tecnología y la innovación interesados en desarrollar soluciones innovadoras orientadas a desafíos actuales del sector minero

Los participantes deberán disponer de computadoras, software y demás elementos necesarios para el desarrollo de la solución durante el evento.

## VI. Condiciones generales de los equipos.

Los participantes se sujetarán a las siguientes condiciones:

- a) Constituir equipos multidisciplinarios con un mínimo de 03 y máximo 05 integrantes.
- b) El equipo a constituir debe contar con un especialista en programación, desarrollo de hardware o software para poder viabilizar el prototipo. En adición a ello, diseñadores, especialistas en negocios y en ciencias de la ingeniería relacionadas con las áreas estratégicas indicadas en el punto III de éste documento, perfiles recomendables para la conformación de un equipo multidisciplinario.
- c) Cada equipo debe designar a un representante, siendo este el responsable de todas las comunicaciones entre su equipo y los organizadores.
- d) Todos los miembros del equipo deben estar presentes en el evento.
- e) Al final del evento, los equipos deberán presentar la solución desarrollada de acuerdo a lo establecido en las presentes bases.

## VII. Inscripciones

La inscripción de los equipos participantes debe realizarse a través de la página web del evento <http://www.hackaton-snmpe.org.pe/> debiendo completar la siguiente información:

- a) Ficha de inscripción Online.
- b) Ficha de propuesta de solución.
- c) Declaración Jurada de cumplimiento de aspectos legales establecidos en el punto XVII de las bases del concurso, emitida en hoja membretada según formato y firmada por cada uno de los integrantes del equipo.
- d) Carta de compromiso de aceptación de las condiciones establecidas en el punto XIV de las bases del concurso.

Los documentos estipulados en los acápite “b” y “c” “d” antes indicados deben ser dirigidos al Comité Organizador de la Hackatón, escaneados en formato PDF y cargados en la página web de inscripciones para su posterior verificación. Los formatos (b, c, d) antes mencionados podrán encontrarlos al final del presente documento.

## **VIII. Proceso de clasificación de equipos**

### **1era Etapa**

Todos los equipos deberán presentar una ficha con la propuesta de solución del desafío elegido, considerando los siguientes elementos.

- a) Reto por resolver.
- b) Descripción de la solución.
- c) Impacto que desean generar, entre otros.

La entrega de esta información se hará al momento de su inscripción, programado en el Calendario de Actividades indicado en el punto XIII del presente documento.

Las propuestas presentadas por cada equipo, serán evaluados por el jurado calificador, quienes determinarán los equipos que clasificarán para participar en la 6ta Hackatón bajo los criterios establecidos en el punto XI del presente documento.

### **2da Etapa**

Los equipos que clasifiquen participarán de un taller de desafíos y mentorías (11 de setiembre), en donde obtendrán mentorías especializadas por gente del Sector así como también mayor información sobre el reto elegido por resolver.

## **IX. Desarrollo de la Hackatón**

### **Sede del evento**

La **6ta Hackatón 2019** se llevará a cabo en las instalaciones de la Facultad de Geología, Geofísica y Minas de la Universidad San Agustín de Arequipa (UNSA), ubicadas en Independencia con calle Paucarpata s/n.

### **Equipamiento**

Los equipos participantes deberán disponer de su propio software y hardware, como laptops, tablets, hosting y otros elementos. Las herramientas tecnológicas, frameworks, lenguajes de programación, y otros, así como los formatos de deployment o demostración serán elegidos por los equipos participantes. Los organizadores del evento, se encargarán de proveer internet, mesas de trabajo, bebidas, café y alimentación.

### **Consultas**

El Comité Organizador del evento será el órgano facultado para responder dudas, aclaraciones e interpretaciones que los interesados formulen respecto a las presentes Bases. Las consultas

podrán dirigirlas a la coordinación del Comité Organizador con atención a Yenny Castillo, teléfono 215-9250 Anexo 242 o por correo electrónico a [ycastillo@snmpe.org.pe](mailto:ycastillo@snmpe.org.pe)

## X. Jurado calificador

Los trabajos serán evaluados por un jurado independiente designado por la Sociedad Nacional de Minería, Petróleo y Energía, el cual contará con autonomía para sus deliberaciones. El Jurado Calificador determinará 03 ganadores, según orden de mérito; primero, segundo y tercer puesto.

El Jurado puede optar por otorgar menciones honoríficas a la solución que considere.

## XI. Criterios de evaluación

Cada solución será evaluada tomando en consideración los siguientes criterios:

	Ámbitos	Atributos	Explicación	Puntaje
1	Innovación	Novedoso	Que sea competitivo y aumente las competencias de la empresa	20
2	Experiencia de usuario y Usabilidad	Amigable	Interacción con el producto sea intuitiva	10
		Sencilla	Fácil de usar y recordar por los usuarios	10
3	Originalidad de la solución al problema planteado.	Creativa, original	Que llame la atención y cautive al usuario.	20
4	Escalabilidad	Potencial de crecimiento	Viabilidad de Crecimiento en el tiempo ampliando sus servicios a otros mercados	20
5	Viabilidad de implementación	Viable	Conclusión definitiva con una razón bien pensada	20
<b>TOTAL</b>				<b>100</b>

## XII. Determinación de ganadores

- El jurado evaluará las características de la solución presentada, tomando en cuenta los criterios señalados en el punto XI, eligiendo como ganadores las tres soluciones que obtengan mayor puntaje.
- Si hubiera empate en el puntaje, se dirimirá por mayoría simple a través de un voto por cada miembro del jurado.
- Los resultados del Hackatón se darán a conocer al finalizar el evento y quedarán registrados en Acta suscrita por los miembros del jurado.

### **XIII. Calendario de actividades**

<b>Actividad</b>	<b>Fechas</b>	<b>Sede</b>
Cierre de inscripciones	04 de setiembre 2019	Online
Rueda de clasificación	07 de setiembre 2019	Online
Publicación de los equipos clasificados	07 de setiembre 2019	Online
Taller de Desafíos -Mentorías	11 de setiembre 2019	Facultad de Geología, Geofísica y Minas de la UNSA
Desarrollo de la Hackatón	12 y 13 de setiembre 2019	Facultad de Geología, Geofísica y Minas de la UNSA
Día de pitches y presentación de prototipos.	13 de setiembre 2019	Facultad de Geología, Geofísica y Minas de la UNSA

### **XIV. Premiación**

La ceremonia de premiación se realizará el mismo día de la presentación de los pitches (13 de setiembre 2019). El premio se otorgará a los tres primeros puestos, según orden de mérito y tal como detallamos a continuación:

#### **Por cada equipo ganador:**

- Trofeo distintivo y diploma de reconocimiento.
- Acceso gratuito a Programa de Pre-Incubación.
- Premio en efectivo para cada equipo ganador que culmine exitosamente con las 24 horas de Pre-Incubación. Para tales casos, el Centro de Pre-Incubación emitirá una carta a cada equipo dando constancia que recibieron exitosamente las horas de asesoría pactadas.
- Difusión a través de la revista institucional de la SNMPE “Desde Adentro”.

### **PREMIO ADICIONAL**

#### **RUMBO A PERUMIN 34 Convención Minera**

El equipo que se haga acreedor al 1er puesto tendrá la oportunidad de presentar y exhibir dicho proyecto a potenciales inversionistas y empresas del sector en el marco de “**PERUMIN 34 Convención Minera**” el cual se llevará a cabo durante el mes de setiembre del año 2019 en la ciudad de Arequipa.

**PERUMIN** es el evento minero más relevante a nivel mundial, que ha posicionado al Perú como el punto de encuentro de la industria minera, consolidándose como el de mayor asistencia, expectativa y organización a lo largo de sus ediciones, debido al número de delegaciones internacionales, autoridades gubernamentales y la variedad de productos y servicios que concentra

## **XV. Impugnaciones**

Los resultados no podrán ser impugnados por los participantes o por terceros

## **XVI. Criterios de descalificación**

No podrán participar trabajadores de la SNMPE o de las Empresas Mineras las cuales han presentado desafíos en la hackatón, cualquiera fuera su modalidad de contrato. Los participantes aceptan todos los términos establecidos en estas Bases, el incumplimiento de cualquiera de sus artículos los descalificará.

Serán criterios de descalificación automática a los participantes quienes:

- Presenten soluciones que contengan virus informático, gusano informático, spyware, u otro componente malicioso, engañoso o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora y /o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación.
- Entreguen alguna contribución que sea falsa, inexacta o engañosa o infrinja los derechos de autor de terceros, patentes, marcas registradas, secretos comerciales u otros derechos de propiedad, publicidad o privacidad.
- Abandonen la competencia antes de que esta finalice.

## **XVII. Aspectos legales a considerar**

- Los datos proporcionados por los participantes deben ser correctos, veraces y completos, asumiendo toda responsabilidad sobre la falta de veracidad o exactitud de los mismos.
- Los participantes conocen y aceptan que presentan sus propuestas a la Sociedad Nacional de Minería, Petróleo y Energía (SNMPE) bajo su única y exclusiva responsabilidad y a su propia cuenta y riesgo.  
Asimismo, se comprometen a mantener indemne a la SNMPE respecto de reclamaciones de terceros y ante acciones legales, administrativas o judiciales que puedan ser iniciadas por terceros sobre derechos relacionadas con los trabajos técnicos que presenten.
- Los participantes autorizan que la información obtenida a partir de su participación en el “Premio a la Innovación Tecnológica en el Sector Minero energético” (tal como su nombre, imagen, información del proyecto u otro) se licencie a SNMPE en forma gratuita, no exclusiva, transferible a terceros, a nivel mundial para su utilización en material físico o digital que se elabore relacionado con el presente Premio para obtener un mayor grado de difusión y promoción del mismo.
- De conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales, los participantes que se inscriban en la Hackatón, otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales, aceptando que la SNMPE puede ceder estos datos a terceros para los fines expuestos a continuación: Incorporación en el banco de datos de

contactos de la institución, para utilizarlos en las comunicaciones institucionales y difusión del evento, para fines estadísticos, gestiones institucionales y administrativas; y se mantendrán mientras sean de necesidad para efectos de seguimiento de las actividades propias del evento. Los participantes, podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, oposición y cancelación de los datos personales remitiendo una comunicación a los canales de contacto que se detallan en el acápite XI del presente documento.

#### Propiedad intelectual e industrial

- Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan en sus soluciones son de su creación original y que no infringe derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, incluido sin límites, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma que infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero; o que viole cualquier ley o normativa vigente en el territorio peruano.
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que contengan virus informático, gusano informático, spyware, u otro componente malicioso, engañoso, o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora y/o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación.
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que puedan ser consideradas difamatorias, calumniosas, racial o moralmente ofensivas, amenazantes ilícitamente o ilegalmente que puedan acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.
- Los participantes aseguran no haber sido premiados en ningún concurso similar de carácter nacional o internacional con la solución presentada.
- Los participantes aseguran no haber comercializado ni estar en proceso de comercialización con anterioridad a los días del evento la solución presentada.
- Los derechos de autor pertenecen a los creadores de los respectivos trabajos y sus contenidos. Los ganadores consienten el uso de sus ideas, aplicaciones y de sus datos para usos de difusión del presente Concurso, incluyendo pero no limitando a su publicación en las webs, sin que dicha utilización le confiera derecho alguno a ningún tipo de compensación económica.
- Los participantes se hacen responsables de la legalidad del software utilizado, si existe, en la solución presentada.

#### Aceptación de los términos y condiciones

- La participación en el presente concurso supone la aceptación íntegra de los términos y condiciones estipulados en las presentes Bases y la aceptación expresa de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe el Comité Organizador.
- En caso de divergencia entre los participantes del Concurso y la interpretación de las presentes Bases por el Comité Organizador, las partes acuerdan someterse a lo que resuelva el Comité Organizador.

#### Responsabilidades del Comité Organizador del Premio

- Las dudas o interpretaciones que puedan merecer las disposiciones de las presentes Bases, serán resueltas internamente por el Comité Organizador.
- El Comité Organizador, no se hace responsable ante errores en la recepción o emisión de comunicaciones. Será responsabilidad de los candidatos comunicar oportunamente los cambios de domicilios o de números de teléfonos de ser el caso.
- Lo no previsto en estas bases será resuelto por el Comité Organizador.





# Documentos Solicitados



# 6ta HACKATÓN 2019

## Formato Carta de Compromiso Asesoría Técnica

Lima, XX de setiembre de 2019

Estimado Miembros del Comité Organizador,

El **[Nombre del Equipo]**, se compromete que en caso fuéramos seleccionados como uno de los equipos ganadores de la Sexta Edición de la Hackatón 2019 organizada por La Sociedad Nacional de Minería, Petróleo y Energía (SNMPE), cumpliremos con atender diligentemente a las 24 horas de asesorías técnicas y financieras que brindará el Centro de Pre-Incubación.

Asimismo, reconocemos que las asesorías brindadas el Centro de Pre-Incubación será de gran utilidad para la formalización y desarrollo de nuestra idea innovadora de negocio.

Finalmente, reconocemos que el premio señalado en el punto IX de las Bases de la Hackatón se otorgará después que el equipo ganador haya cumplido exitosamente la asesoría del Centro de Pre-Incubación.

Sin otro particular, nos despedimos atentamente.

---

Miembro 1

---

Miembro 2

---

Miembro 3

---

Miembro 4

---

Miembro 5

Lima, \_\_ de \_\_\_\_\_ del 2019

El presente formato deberá de ser presentado con señal de revisión en la primera página y firma en la segunda página por parte de todos los miembros del equipo.

Señores  
Comité Organizador  
6° HACKATÓN 2019  
Sociedad Nacional de Minería, Petróleo y Energía  
Presente.-

**DECLARACIÓN JURADA DE CUMPLIMIENTO DE ASPECTOS LEGALES  
6° HACKATÓN 2019**

Por medio de la presente, nosotros:

N°	Nombres y Apellidos Integrantes del Equipo	N° DNI	Email
01			
02			
03			
04			
05			

Aceptamos y damos fe de lo siguiente para nuestra participación en la 6° Hackatón 2019 organizada por la Sociedad Nacional de Minería, Petróleo y Energía.

**Veracidad de los datos y aceptación de las bases**

- Los datos proporcionados por los participantes deben ser correctos, veraces y completos, asumiendo toda responsabilidad sobre la falta de veracidad o exactitud de los mismos.
- Los participantes conocen y aceptan que presentan sus soluciones a la Sociedad Nacional de Minería, Petróleo y Energía (SNMPE) bajo su única y exclusiva responsabilidad y a su propia cuenta y riesgo. Asimismo, aceptan mantener indemne a la SNMPE, frente a reclamaciones de terceros relacionadas con las soluciones que presenten.
- Los participantes autorizan que la información obtenida a partir de su participación en la Hackatón se utilicen en el material de difusión relacionado con el presente Concurso, incluido internet, sin recibir contraprestación alguna.
- De conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales, los participantes que se inscriban en la Hackatón, otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales, aceptando que la SNMPE puede ceder estos datos a terceros para los fines expuestos a continuación: Incorporación en el banco de datos de contactos de la institución, para utilizarlos en las comunicaciones institucionales y difusión del evento, para fines estadísticos, gestiones institucionales y administrativas; y se mantendrán mientras sean de necesidad para efectos de seguimiento de las actividades propias del evento. Los participantes, podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, oposición y cancelación de los datos personales remitiendo una comunicación a los canales de contacto que se detallan en el acápite XI del presente documento.

**Propiedad intelectual e industrial**

- Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan en sus soluciones son de su creación original y que no infringe derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, incluido sin límites, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma que infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero; o que viole cualquier ley o normativa vigente en el territorio peruano.
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que contengan virus informático, gusano informático, spyware, u otro componente malicioso, engañoso, o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora y/o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación.
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que puedan ser consideradas difamatorias, calumniosas, racial o moralmente ofensivas, amenazantes ilícitamente o ilegalmente que puedan acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.
- Los participantes aseguran no haber sido premiados en ningún concurso similar de carácter nacional o internacional con la solución presentada.
- Los participantes aseguran no haber comercializado ni estar en proceso de comercialización con anterioridad a los días del evento la solución presentada.
- Los derechos de autor pertenecen a los creadores de los respectivos trabajos y sus contenidos. Los ganadores consienten el uso de sus ideas, aplicaciones y de sus datos para usos de difusión del presente Concurso, incluyendo pero no limitando a su publicación en las webs, sin que dicha utilización le confiera derecho alguno a ningún tipo de compensación económica.
- Los participantes se hacen responsables de la legalidad del software utilizado, si existe, en la solución presentada.

#### **Aceptación de los términos y condiciones**

- La participación en el presente concurso supone la aceptación íntegra de los términos y condiciones estipulados en las presentes Bases y la aceptación expresa de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe el Comité Organizador.
- En caso de divergencia entre los participantes del Concurso y la interpretación de las presentes Bases por el Comité Organizador, las partes acuerdan someterse a lo que resuelva el Comité Organizador.

#### **Responsabilidades del Comité Organizador del Premio**

- Las dudas o interpretaciones que puedan merecer las disposiciones de las presentes Bases, serán resueltas internamente por el Comité Organizador.
- El Comité Organizador, no se hace responsable ante errores en la recepción o emisión de comunicaciones. Será responsabilidad de los candidatos comunicar oportunamente los cambios de domicilios o de números de teléfonos de ser el caso.
- Lo no previsto en estas Bases será resuelto por el Comité Organizador.

Firmado en señal de conformidad y aceptación.

Nombre y Apellidos \_\_\_\_\_

DNI N° \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Integrante N° 02

Nombre y Apellidos \_\_\_\_\_

DNI N° \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Integrante N° 03

Nombre y Apellidos \_\_\_\_\_

DNI N° \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Integrante N° 04

Nombre y Apellidos \_\_\_\_\_

DNI N° \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Integrante N° 05

Nombre y Apellidos \_\_\_\_\_

DNI N° \_\_\_\_\_

# Hackaton Arequipa 2019

NOMBRE DE EQUIPO:

## **P** Problema

Deberá describir el problema que busca solucionar, puede citar datos estadísticos que brinden mayor información del problema.

## **S** Solución Propuesta

Describa la solución propuesta, características técnicas y datos relevantes para entender el producto.

## **M** Métricas - Indicadores clave

Describa los principales indicadores que mejorará la solución propuesta

## **PV** Propuesta de Valor

Describa los beneficios que recibe el cliente por adquirir el producto y la principal ventaja competitiva respecto a su competencia.

## **C** Segmento de Clientes

Describa quien es el cliente, si está dirigido a usuarios finales ó a empresas y defina bien quien es el cliente (paga) y quien es el usuario (usa el producto)

## **CS** Estructura de Costos

Describa cuales son los costos más caros y más importantes de su propuesta de solución

## **I** modelo de Ingresos

Describa cómo pretende monetizar la solución propuesta (venta, alquiler, etc.)

Integrantes del Equipo: (nombre completo)

-  
-  
-  
-

Integrantes del Equipo: (carrera, especialidad, empresa, etc.)

-  
-  
-  
-