



Bases Oficiales: Hackathon futurX

Versión 1.0

1. ¿Qué es y quiénes organizan?

Es un programa de aprendizaje intensivo sobre las nuevas herramientas de Inteligencia Artificial (IA) sumado a una competencia donde se usará la IA para desarrollar prototipos de soluciones a problemas reales de la sociedad.

El evento es organizado por JGM Innovation (EE. UU.) y futurX Perú bajo la dirección del ingeniero peruano Angel Augusto Feijoo Hermoza.

Se realizará del 14 al 24 de octubre de 2026, de manera virtual, y tendrá una sesión presencial opcional el 24 de octubre en la universidad UTP en Lima, Perú.

2. ¿Quiénes pueden participar?

Está dirigido mayormente a estudiantes de universidades e institutos superiores de habla hispana que tengan de 18 a 25 años de edad.

La inscripción tiene que ser usando el email institucional de la entidad educativa en la que estudia.

Menores de edad pueden participar, presentando una autorización oficial firmada por padre, madre o tutor legal, la cual estará sujeta de ser aprobada por los organizadores.

Se dispone de 500 vacantes.

3. Inscripciones

La inscripción es vía nuestra página oficial <https://www.futurx.pe/hackathon/2026>

Es necesario registrarse con un email institucional de una entidad de educación superior.

La inscripción y la participación en el evento son 100% gratuitas.

El plazo para inscribirse es hasta el sábado 10 de octubre de 2026 al mediodía (hora de Perú) o hasta que se alcancen los 500 inscritos, lo que ocurra primero.

Todo inscrito podrá participar en la "Fase 1" y todo quien participó en la Fase 1 podrá participar en la "Fase 2".

4. ¿Cómo funciona la competencia?

La Hackathon futurX tiene dos etapas:

Fase 1 - Capacitación y diagnóstico social:

Cada participante, de manera individual, deberá proveer una idea de negocio que satisfaga una necesidad en la sociedad u oportunidad de mercado.

Debe ingresarla a nuestra plataforma mediante el mecanismo que se proveerá.

Junto con su propuesta, cada participante deberá llenar un perfil completo sobre su formación e intereses, así como más información de contacto que se mantendrá internamente.

Se evaluará la necesidad en la sociedad, la factibilidad de ser implementado con los nuevos recursos de IA, y que la inversión necesaria sea razonablemente baja.

El plan es elegir a los 10 mejores desafíos para pasar a la siguiente ronda. Aunque podrían terminar siendo un número menor o mayor a 10, según el jurado lo determine necesario.

Los participantes cuyas propuestas sean seleccionadas, son libres luego de desarrollar con sus equipos su misma propuesta, u otra.

Toda persona que participe en la Fase 1 podrá conformar un equipo y participar en la Fase 2.

Fase 2 - Hackathon y creación de prototipos:

Luego de que sean publicados los desafíos elegidos, se dará plazo para que los participantes terminen de conformar sus equipos para la Fase 2.

Los equipos deberán registrarse en la plataforma que será provista para ello. No necesitan indicar aún cuál de los desafíos resolverán.

Los equipos deberán registrar su nombre de equipo, mediante el cual luego serán referidos durante este proceso.

Cada equipo deberá usar herramientas de IA para crear un prototipo funcional (MVP) de la solución a uno de los desafíos ganadores.

El trabajo se presentará en la plataforma que será provista. El entregable consistirá de dos componentes:

Componente 1: Un enlace web (URL) al prototipo o página web desarrollado por ellos. Ejemplo: <https://educacion-para-todos.vercel.app> Dicho desarrollo podría mencionar el nombre de su equipo, pero no debe mencionar los nombres de los autores, ni sus centros de estudio ni sus países.

Componente 2: Subir una presentación, de entre 3 a 5 slides, a manera de “pitch”, que explique la necesidad u oportunidad, cómo enfocaron ellos la solución técnica, y cómo funciona su prototipo. No se buscan gran cantidad de texto ni descripciones, sino que la capacidad de síntesis será un elemento a su favor. Indiquen el nombre de su equipo como autor.

No incluir ni en su prototipo, página web o presentación los nombres de los participantes, ni las universidades que representan, ni sus países de origen. Los jurados no recibirán dichos datos personales de ustedes, de modo de que pueda darse la mayor objetividad posible.

Se elegirán 8 equipos que pasarán a sustentar sus propuestas en el demo day.

Demo Day:

El sábado 24-Oct los jurados tomarán dos horas para terminar de revisar los trabajos grupales y emitirán su elección de 8 equipos que deban presentar su pitch final. Luego, los equipos tendrán dos horas para terminar de prepararse, para la sustentación final. Y luego de dichas presentaciones, el jurado determinará los ganadores de la hackathon y se procederá a la premiación, que podrá ser a distancia.

5. Formación de Equipos

Los equipos deben estar conformados por 2, 3 o 4 personas.

La conformación de equipos es totalmente libre. Se proveerán algunas ayudas para facilitarla.

Cada equipo deberá registrar su nombre de equipo.

Cada equipo es libre de elegir cualquiera de los desafíos, incluso los equipos de los individuos ganadores de desafíos.

6. Selección de ganadores

Para la Fase 1 y Fase 2 habrá jurados internacionales a ser anunciados próximamente.

Los criterios de calificación para las propuestas individuales en la Fase 1 son:

1. Demanda en la sociedad (40%): ¿Qué tan real y urgente es el problema en la región? Evalúa si el participante logró identificar una necesidad social urgente que afecte a su país o a toda Latinoamérica. Se busca premiar la empatía para detectar problemas reales que verdaderamente valgan la pena resolver a gran escala.

2. Aplicación de la IA (30%): ¿Es la IA la herramienta correcta? Se evalúa si el problema realmente aprovecha el potencial de las nuevas herramientas de Inteligencia Artificial para resolverse. Queremos ver a qué nivel el participante entiende cómo la IA haría la diferencia en la solución al problema elegido en particular.

3. Factibilidad económica (30%): ¿Se puede empezar sin requerir inversión cuantiosa? Se evalúa que la solución propuesta no requiera presupuesto ni recursos extremadamente altos o difíciles de obtener. ¿Es un proyecto de relativo bajo costo de implementación y rápido para probarlo en el mercado?

Para la Fase 2, los criterios de calificación para las propuestas grupales son:

1. Solución al Desafío (50%): ¿Resuelve el problema usando IA? Se evalúa qué tan bien el prototipo (MVP) aborda y da solución a uno de los 10 desafíos seleccionados

en la Fase 1. El jurado observará si la solución realmente funciona, si integra tecnología de Inteligencia Artificial y si ataca la necesidad social de manera efectiva.

2. El Pitch y la Presentación (20%): ¿Cómo lo venden? Se evalúa la claridad y el poder de impacto de la presentación que proveyeron. ¿Lograron explicar de forma sencilla cómo su solución mejora la situación real?

3. Facilidad de Uso (20%): ¿Es amigable para las personas? Se evalúa el diseño y la simpleza. Si el producto está pensado para que lo use la sociedad, debe ser intuitivo y fácil de entender para cualquier persona, sin necesidad de manuales.

4. Puntos por Difusión (10%): El apoyo como comunidad. Este es un puntaje automático. Se calcula sumando los puntos que cada miembro del equipo acumuló invitando a otros, o siendo invitado, con el mecanismo del cupón de referidos durante la inscripción. Hasta un máximo de 10 puntos por equipo, que correspondería a 10% del puntaje total.

Para el Demo Day:

Los criterios de calificación finales que aplicarán los jurados para las sustentaciones síncronas grupales serán los mismos que los usados para la Fase 2, excepto el componente de puntos por difusión. Por tanto, los puntajes serán sobre 90%.

Las decisiones de los jurados serán inapelables.

La vestimenta para el día del Demo Day basta que sea sport elegante. No es necesaria vestimenta formal.

7. Fechas de entrega y demo day

- Miércoles 14-Oct: Inicio oficial de la hackathon, inicio del cronograma de capacitaciones.
- Ingreso de las propuestas individuales de desafíos y de los perfiles personales completos a nuestra plataforma: desde el lunes 19-Oct al mediodía hasta el martes 20-Oct al mediodía (hora de Perú).
- Publicación de los 10 desafíos seleccionados: miércoles 21-Oct al mediodía (hora de Perú).
- Tiempo límite para registro de equipos en nuestra plataforma: jueves 22-Oct al mediodía (hora de Perú).
- Ingreso de prototipos y presentaciones grupales: Del viernes 23-Oct al mediodía al sábado 24-Oct al mediodía (hora de Perú).
- Publicación de los 8 equipos seleccionados para el Demo Day: sábado 24-Oct a las 2 p.m. (hora de Perú).
- Demo Day: ese mismo día, sábado 24-Oct, a las 4 p.m. empezarán las presentaciones de los equipos ante el jurado internacional. Los equipos y los jurados podrán estar conectados remotamente, y quienes estén en Lima podrán estar reunidos en el auditorio de la UTP.
- Proclamación de los ganadores de la hackathon y premiación: sábado 24-Oct, a las 5:15 p.m. en Lima y con transmisión online.

8. Premios

Para los autores de los desafíos elegidos en la Fase 1:

- Membresía gratuita en futurX por 6 meses.
- Certificado internacional verificables de JGM y futurX indicando este logro.

Para el primer puesto del Demo Day:

- Premio en efectivo de US\$ 400.

Para los puestos 1ro, 2do y 3ro del Demo Day:

- Dos licencias de Claude por equipo, por 6 meses, para que sigan haciendo crecer su MVP.
- Azure server de US\$ 200 por 3 meses para su MVP.
- Servicio de la empresa peruana FyGrad de asesoría para publicación de resultados en revista indexada Scopus.

Para los 8 equipos finalistas de la Fase 2:

- Membresía gratuita en futurX por 6 meses.
- Para quienes puedan estar en Lima: visita guiada a la empresa peruana Inducontrol para conocer su quantum computer.
- Certificados internacionales verificables de JGM y futurX indicando este logro.

Para todos los participantes de la Hackathon: Se entregarán certificados internacionales verificables de JGM y futurX a quienes asistan al menos a la mitad de las charlas y hayan presentado su prototipo final.

9. Otras reglas y aclaraciones

Los proyectos son de los participantes: La propiedad intelectual de lo que se construya le pertenece a cada equipo, no a los organizadores. Solo nos darán permiso para compartir información del MVP, sus presentaciones y los datos básicos de sus integrantes.

Respeto ante todo: No toleramos el acoso, la discriminación ni el plagio durante todo el desarrollo de la hackathon.

Comportamiento en la sesión presencial: Está estrictamente prohibido el consumo de alcohol o drogas en la fecha presencial del evento, así como cualquier otro comportamiento contrario a las buenas costumbres. No cumplir con estas indicaciones conllevará al retiro inmediato de la persona del local y de la hackathon.

10. Puntos extra por invitar amigos

Hemos implementado un programa de cupones de referidos que está en uso, que permite que ambos el que invita a otro y el que es invitado, puedan ganar un punto adicional para la Fase 2 de la hackathon.

La cantidad de dichos puntos adicionales estará limitada a 10 por grupo, de modo que se valore el esfuerzo de difusión de cada uno, pero no que afecte grandemente los resultados técnicos para elección de los ganadores.