



PERÚ

Ministerio
de la Producción



BASES DE LA HACKATHON

SOLUCIONES TECNOLÓGICAS PARA UNA ECONOMÍA CIRCULAR

AGOSTO 2025

Ministerio de la Producción

Dirección General de Innovación, Tecnología, Digitalización y Formalización



**I CUMBRE
PRODUCE CIRCULAR**
Rumbo al VIII Foro Internacional
de Economía Circular - FIEC

INTRODUCCIÓN

El Ministerio de la Producción realizará la “I Cumbre Produce Circular”, un evento que tiene como objetivo impulsar la implementación efectiva del enfoque de economía circular en el sector producción, posicionando a PRODUCE como ente articulador de políticas, acciones y compromisos en favor de una producción más circular, sostenible y competitiva.

Como parte de las actividades de la Cumbre, se desarrollará el hackathon denominado “Soluciones tecnológicas para una economía circular”, que convocará a diversos equipos profesionales para que, mediante el uso de metodologías innovadoras, ideen soluciones a los desafíos que afrontan las empresas de la industria manufacturera y comercio interno para que puedan transitar hacia una economía circular.

Este hackathon busca dinamizar el ecosistema de innovación a través de la movilización y colaboración de emprendedores, empresas y otros actores del ecosistema, para el fortalecimiento de sus capacidades; así como promover la generación proyectos y emprendimientos innovadores y tecnológicos que contribuyan con la productividad y competitividad del país.

Los desafíos planteados son tres: 1) Minimización y valorización de residuos en el sector manufactura, 2) Eficiencia de recursos en el sector de comercio interno, y 3) Trazabilidad y ciclo de vida de los productos, los cuales podrán ser resueltos por equipos de entre 2 a 5 integrantes mayores de 18 años.

Asimismo, los equipos ganadores recibirán servicios de incubación valorizados en S/10,000.00 (diez mil soles) que les permitirá llegar al desarrollo del Producto Mínimo Viable (PMV) en un periodo de 90 días aproximadamente, y durante la implementación del proyecto, contarán con el acompañamiento de una incubadora o aceleradora, el Ministerio de la Producción (PRODUCE) y la Cooperación Alemana para el desarrollo, implementada por la GIZ.

A continuación, se describen las bases del hackathon: “Soluciones tecnológicas para una economía circular”.



PERÚ

Ministerio
de la Producción



HACKATHON: SOLUCIONES TECNOLÓGICAS PARA UNA ECONOMÍA CIRCULAR

Bases de la Convocatoria

El Ministerio de la Producción, a través de la Dirección de Innovación, Tecnología, Digitalización y Formalización y la Dirección General de Asuntos Ambientales de Industria, con el apoyo de la Cooperación Alemana para el desarrollo, implementada por la GIZ, organizan el Hackathon: “Soluciones Tecnológicas para una Economía Circular”. Esta iniciativa tiene como objetivo de dinamizar el ecosistema de innovación a través de la movilización y colaboración de emprendedores, empresas y demás actores del ecosistema; así como promover el desarrollo de emprendimientos innovadores de base tecnológica que contribuyan con solucionar desafíos de la industria manufacturera y el comercio interno.

1. PÚBLICO OBJETIVO

Equipos conformados por un mínimo de dos (02) y un máximo de cinco (05) integrantes mayores de 18 años.

2. DESAFÍOS DE EL HACKATHON: SOLUCIONES TECNOLÓGICAS PARA UNA ECONOMÍA CIRCULAR

En la línea de la innovación y desarrollo de nuevos negocios, se considera el mapeo de oportunidades en la industria manufacturera y el comercio interno (IMCI) donde se pueden generar mayor impacto circular. Lo desafíos son los siguientes:

Desafío 1

De Residuos a Recursos: Valorización de Residuos en el sector manufactura.

Este desafío impulsa el desarrollo de soluciones digitales accesibles y escalables que permitan minimizar, identificar clasificar y valorizar residuos generados y posibles simbiosis empresariales (intercambio de subproductos entre empresas) a lo largo de las cadenas de valor desde la manufactura de los productos hasta su comercialización y post consumo.

Desafío 2

Optimizar para vender más: Eficiencia de recursos en el sector de comercio interno.

Este reto se enfoca en la creación de soluciones digitales accesibles y escalables que permitan a empresas de comercio interno optimizar el uso de recursos clave como agua, energía, materiales e insumos.

Desafío 3

Del origen al destino: Trazabilidad y ciclo de vida de los productos.

Este desafío busca desarrollar soluciones digitales accesibles y escalables que permitan a las mypes documentar, rastrear y comunicar la trazabilidad de sus productos, desde el origen de sus materias primas hasta su disposición final o reincorporación en nuevos procesos.



3. PERFIL DEL POSTULANTE

Se busca contar con equipos integrados por perfiles de diversas especialidades a fin de fomentar un trabajo interdisciplinario. Todos los equipos inscritos pasarán por un proceso de evaluación a partir del cual se seleccionarán dos (02) equipos por desafío. Los resultados se publicarán el **miércoles 06 de agosto del 2025**.

Las postulaciones deberán cumplir con los siguientes requisitos para ser consideradas válidas:

- Los equipos deben estar conformados por un mínimo de dos (02) y un máximo de cinco (05) integrantes mayores de 18 años.
- Al menos el 50% de sus miembros deberán tener un perfil vinculado a tecnologías de la información (programadores, desarrolladores, arquitectos digitales, especialistas en infraestructura TI, base de datos, seguridad de la información o afines).
- Al menos uno (01) de los miembros deberá contar con formación, conocimiento o experiencia vinculada a la temática ambiental y/o procesos industriales.
- Presentar una idea de solución relacionada con alguno de los desafíos del Hackathon completando y enviando el formulario de postulación conforme al cronograma establecido en la presente convocatoria.

4. ETAPAS DE EVALUACIÓN

4.1. Primera etapa: Selección de postulaciones

Las propuestas de solución remitidas durante la convocatoria pasarán por una primera etapa de evaluación y selección, cuyos criterios y ponderación se detallan en el numeral 5 y Anexo 2. En esta etapa se seleccionarán a dos (02) equipos por cada desafío, teniendo como resultado a seis (06) equipos seleccionados.

4.2. Segunda etapa: Selección de proyectos ganadores

Los proyectos que superen la primera etapa pasarán a una segunda etapa de evaluación presencial a realizarse en dos días consecutivos en la ciudad de Lima, que incluirá un "Taller introductorio a la economía circular" y un "evento Central". Los criterios y ponderaciones correspondientes a esta etapa se detallan en el numeral 6 y en el Anexo 3 de las presentes bases.

Los proyectos serán evaluados por un Comité Evaluador con amplia experiencia relacionada a economía circular y tecnologías digitales. Tras la evaluación, el Comité elegirá a un (01) equipo ganador por cada desafío, teniendo como resultado a tres (03) equipos ganadores del Hackathon.

La decisión del Comité Evaluador será final, inapelable y no estará sujeta a reconsideración bajo ningún motivo.

5. CRITERIOS DE LA PRIMERA ETAPA DE EVALUACIÓN: SELECCIÓN DE POSTULACIONES

Los equipos postulantes serán seleccionados según los siguientes criterios:

5.1. Equipo emprendedor:

- Conformación de equipos multidisciplinarios, con altas capacidades para desarrollar un

producto mínimo viable (PMV).

- Experiencia en temáticas vinculadas a los desafíos del Hackathon.
- Presentación de un portafolio de proyectos de al menos uno de los miembros del equipo.

5.2. Mérito innovador de propuesta de solución:

- Originalidad
- Grado de diferenciación
- Propuesta de valor
- Vinculación a economía circular

5.3. Viabilidad de propuesta de solución:

- Conocimiento del mercado y la necesidad en la que se sustenta la solución propuesta.

Adicionalmente, se calificará con puntaje adicional lo siguientes aspectos:

- Se valorará que alguno de sus miembros pertenezca a uno de los grupos de especial protección¹.
- Se valorará que al menos uno de los miembros cuente con certificaciones profesionales asociadas a tecnologías digitales y/o temática ambiental y/o procesos industriales.

6. CRITERIOS DE LA SEGUNDA ETAPA DE EVALUACIÓN: SELECCIÓN DE PROYECTOS GANADORES

6.1. Innovación en materia de economía circular

Grado de aporte para la adopción de nuevas tecnologías, modelos de negocio y prácticas circulares.

6.2. Impacto

La propuesta tiene un gran alcance respecto a su público objetivo (empresas), se adapta a diferentes contextos, es escalable y replicable. El proyecto debe demostrar alto potencial de crecimiento en el mercado.

6.3. Viabilidad

La propuesta es viable a nivel técnico, a nivel legal, a nivel financiero y cuenta con un cronograma de implementación.

6.4. Equipo

El equipo comunica adecuadamente la propuesta en el tiempo establecido, a través de una presentación breve (pitch) de una duración de hasta cinco (05) minutos, responde satisfactoriamente las preguntas del jurado y posee la capacidad técnica y conocimientos para abordar la implementación de manera interdisciplinaria.

7. LUGAR, FECHA Y DURACIÓN

El evento central del Hackathon se realizará de manera presencial el día 12 de agosto del 2025 en el Swissotel ubicado en av. Santo Toribio 173 – Vía central 150 | Centro Empresarial – San Isidro, en el horario de 8:00 am a 6:30 pm. Cabe precisar que, el día anterior, los equipos seleccionados participarán de manera presencial en el “Taller introductorio a la economía circular” que se realizará en la Sede Central del Ministerio de la Producción, ubicada en Calle Uno Oeste N° 060, Urb. Corpac - San Isidro.

¹ Son aquellos que requieren medidas especiales para su inclusión y desarrollo debido a factores culturales, históricos, geográficos, étnicos u otros. Estos grupos incluyen a mujeres, personas adultas mayores, personas con discapacidad, población indígena, población afroperuana, personas migrantes, personas LGTBI, y personas que viven con VIH.

En caso de presentarse imprevistos de fuerza mayor que afecten la fecha, hora o lugar de realización, la organización comunicará los cambios con la debida anticipación a los equipos participantes.

8. CRONOGRAMA DEL HACKATHON

ACTIVIDADES	FECHAS
Recepción de postulaciones.	Del 11 de julio al 05 de agosto (13:00 horas).
Publicación de los equipos seleccionados.	06 de agosto.
Taller introductorio (presencial): sobre economía circular, presentación de los desafíos y entrenamiento para los equipos de los proyectos (pitch).	11 de agosto.
Desarrollo del evento central "Hackathon" (presencial). <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación y selección de los tres (03) proyectos ganadores. • Presentación de los proyectos ganadores. • Premiación a los equipos ganadores. 	12 de agosto.

9. FORMULARIO DE POSTULACIÓN Y ATENCIÓN DE CONSULTAS

El formulario de postulación será publicado en el sitio web y redes sociales del Ministerio de la Producción. Las postulaciones deberán presentarse exclusivamente a través del formulario de postulación, el cual deberá ser completado y enviado hasta el 05 de agosto a las 13:00 horas.

Las consultas relacionadas con el proceso de postulación serán atendidas a través del correo electrónico: dirtec@produce.gob.pe.

10. RECONOCIMIENTO

Todos los equipos que asistan y culminen el concurso recibirán una constancia de participación.

11. PREMIO

Los equipos ganadores recibirán un paquete de incubación valorizado en S/10,000.00 (diez mil soles) que incluye servicios de asesoría de una incubadora y compra de materiales/insumos para el desarrollo del Producto Mínimo Viable (PMV) en un periodo de 90 días aproximadamente.

12. BENEFICIOS

- FastTrack: Acceso al concurso Startup Perú² gestionado por PROINNOVATE del Ministerio de la Producción. Aquellos proyectos ganadores que logren desarrollar un producto mínimo viable (PMV), de considerarlo, podrán acceder directamente a la segunda fase de evaluación del referido concurso.
- Articulación con fuentes de financiamiento de emprendimientos innovadores y eventos para promoción de las soluciones tecnológicas. Asimismo, durante el evento Central

² Para ser efectivo este beneficio, los equipos ganadores deberán enviar el formulario de postulación correspondiente acorde a las bases y convocatoria del concurso de Startup Perú elaborados por PROINNOVATE.



los equipos ganadores presentarán su proyecto a través de un pitch dirigido a las autoridades y participantes de la “I Cumbre Produce Circular”.

13. ACOMPAÑAMIENTO DURANTE LA IMPLEMENTACIÓN DE PROPUESTAS GANADORAS

Durante la implementación del proyecto, se contará con el acompañamiento de una incubadora, así como orientaciones del Ministerio de la Producción, a través de los equipos de la Dirección General de Innovación, Tecnología, Digitalización y Formalización – DGITDF, la Dirección General de Asuntos Ambientales de Industria – DGAAMI y la Cooperación Alemana para el desarrollo, implementada por la GIZ.

14. PROPIEDAD INTELECTUAL

Al postular al **Hackathon**, los participantes declaran y garantizan, bajo su exclusiva responsabilidad, que el contenido que presentan en sus propuestas son de su creación original y que no transgrede ningún derecho de terceros, incluyendo y sin limitarse los derechos de propiedad industrial y derechos de autor, conforme a las normas que los regulan, y que el contenido cumple con todas las leyes y normativas vigentes en el territorio peruano y no supone un incumplimiento contractual con terceros. En caso la propuesta sea una extensión de una investigación o emprendimiento, tendrá que demostrar contar la autorización del grupo de investigación o emprendimiento para poder presentarlo e implementarlo, en caso resulte ganador.

En el caso que el desarrollo de las propuestas ganadoras origine derechos de propiedad industrial y/o de derechos de autor registrables ante el Instituto Nacional de la Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual - INDECOPI, conforme a las normas de la materia, la titularidad de estos los derechos pertenecen, exclusivamente, a los equipos ganadores de cada reto.

15. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales y su Reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, los participantes de el Hackathon “Soluciones Tecnológicas para una Economía Circular”, otorgan su consentimiento al Ministerio de la Producción para el tratamiento de sus datos personales. El Ministerio de la Producción se compromete a efectuar un uso y tratamiento debido de los referidos datos personales, que será acorde a las actuaciones que resulten necesarias para el desarrollo, coordinaciones y comunicaciones de el Hackathon “Soluciones Tecnológicas para una Economía Circular”.

16. DECLARACIONES

Los participantes, por el solo hecho de inscribirse al hackathon, declaran lo siguiente:

- a) Conocer y aceptar en su totalidad las presentes bases.
- b) La veracidad de la información brindada durante la postulación y el desarrollo de el Hackathon.
- c) Aceptar y garantizar que las soluciones que presentan no contienen virus informático 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 su propuesta.



- d) Ser responsables de la legalidad del software utilizado en el desarrollo de la solución presentada.
- e) Mantener indemne al Ministerio de la Producción respecto de las reclamaciones de terceros y ante acciones legales, administrativas o judiciales que puedan ser iniciadas por terceros sobre todo tipo de derechos relacionados con las propuestas presentadas en el presente concurso.
- f) Otorgar su consentimiento para difundir sus datos personales y soluciones propuestas en los medios de comunicación elegidos por los organizadores y aliados.
- g) Otorgar su consentimiento para que la información obtenida a partir de su participación en el Hackathon “Soluciones Tecnológicas para una Economía Circular”, se publique en el material de difusión relacionado con el presente evento, incluidas las redes sociales y plataformas digitales oficiales, sin recibir contraprestación alguna.
- h) Asumir los gastos de traslado y otros que implique su participación durante el Hackathon Soluciones Tecnológicas para una Economía Circular”, incluye la participación presencial en el “Taller introductorio a la economía circular” y en el evento Central.

17. REGLAS PREVIAS AL EVENTO CENTRAL

- a) El equipo deberá elegir y comunicar un nombre que los identifique y designar un líder, quien hará las veces de interlocutor para las coordinaciones respectivas en el evento.
- b) Los participantes deberán contar con DNI y/o carnet de extranjería que se emplea como credencial en las actividades del Hackathon.
- c) Cada integrante de los equipos seleccionados deberá declarar bajo juramento que se encuentran en óptimas condiciones de salud física y mental para participar en el Hackathon. Considerando que dicho evento podría significar un sobreesfuerzo físico y mental, los participantes con enfermedades crónicas participarán del evento bajo su propia responsabilidad.
- d) No participan como miembros de los equipos los proveedores y/o miembros de la organización del Hackathon.

18. REGLAS DURANTE EL EVENTO CENTRAL

- a) Los equipos se deben mantener conformados desde el inicio hasta el final del evento. En caso de conflicto interno, el equipo deberá llegar a un acuerdo entre los integrantes, no se acepta la división de los equipos. De no llegarse a un acuerdo el equipo será descalificado en cualquier etapa del evento.
- b) Queda terminantemente prohibida la suplantación de identidad y otras conductas tipificadas como ilícitas, sin perjuicio de que se inicien las acciones legales en su contra.
- c) Los participantes serán responsables de velar por el cuidado y el buen uso de sus propios equipos, herramientas, instrumentos y materiales; así como los equipos, herramientas, instrumentos y/o bienes suministrados durante el Hackathon.
- d) De requerirse la descarga de alguna aplicación, tomar las previsiones para su configuración y funcionalidad en las máquinas, herramientas y demás elementos que se pondrán a disposición durante el Hackathon.
- e) Los diseños, construcciones y programas deberán ser desarrollados durante el Hackathon. En caso de comprobarse que el equipo participante hace uso de diseños, construcciones y programas previamente desarrollados, serán descalificados.
- f) Está prohibido copiar y tercerizar parcial o totalmente el desarrollo de las soluciones presentadas ante el jurado.



PERÚ

Ministerio
de la Producción



19. SUMINISTRO DE INFRAESTRUCTURA

- a) Los equipos participantes deben disponer de sus propios recursos como laptop, software, aplicaciones u otros elementos requerimos para el diseño de la solución planteada. El cuidado de dispositivos asignados y propios es responsabilidad de cada equipo.
- b) La organización aprovisionará el ambiente, internet, tomas eléctricas y supresores de pico.

ANEXO N° 01

ESTRUCTURA DEL FORMULARIO DIGITAL DE POSTULACIÓN³

EQUIPO EMPRENDEDOR

Cada integrante deberá indicar la siguiente información:

1. DNI y/o Carnet de Extranjería (fotos de ambas caras)
2. Nombres y Apellidos
3. Correo Electrónico
4. N° de Celular
5. Profesión
6. Rol en el proyecto
 - Líder del proyecto
 - Perfil vinculado a tecnologías de la información (programadores, desarrolladores, arquitectos digitales, especialistas en infraestructura TI, base de datos, seguridad de la información o afines).
 - Perfil con formación, conocimiento o experiencia vinculada a la temática ambiental y/o procesos industriales.
7. Adjuntar el portafolio de proyectos.

IDEA DE SOLUCIÓN

1. Título
2. Desafío seleccionado
3. Resumen de la idea de solución
 - Solución propuesta: ¿En qué consiste la solución innovadora?
 - Etapa de desarrollo: ¿En qué fase se encuentra el emprendimiento (idea, prototipo, producto mínimo viable, etc.)?
 - Mercado objetivo: ¿A quién va dirigido el producto o servicio?
 - Propuesta de valor única: ¿Qué diferencia la propuesta de la competencia?
 - Impacto social y ambiental: ¿Cómo contribuye el emprendimiento a la sociedad y al medio ambiente?
 - Propuesta de modelo de negocio.
 - Descripción de la vinculación con la adopción de nuevas tecnologías y prácticas circulares.
4. Anexos: Adjuntar presentación, video u otro recurso multimedia vinculado a la idea de solución.

³ Esta estructura se visualizará en el formulario de postulación (virtual).

ANEXO N° 02

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE POSTULACIONES

N°	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PESO (%)	DESCRIPCIÓN
1	Equipo emprendedor	30%	Conformación de equipos multidisciplinarios, con altas capacidades para desarrollar un producto mínimo viable (PMV).
			Experiencia en temáticas vinculadas a los desafíos del Hackathon.
			Presentación de un portafolio de proyectos de al menos uno de los miembros del equipo. (link)
			Adicionalmente, se calificará con puntaje adicional lo siguientes aspectos: Se valorará que alguno de sus miembros pertenezca a uno de los grupos de especial protección ⁴ . Se valorará que al menos uno de los miembros cuente con certificaciones profesionales asociadas a tecnologías digitales y/o temática ambiental y/o procesos industriales.
2	Mérito innovador de la propuesta de solución	35%	Originalidad
			Modelo de negocio
			Valor diferencial
3	Innovación en materia de economía circular	35%	Vinculación con la adopción de nuevas tecnologías, modelos de negocio y prácticas circulares.

⁴ Son aquellos que requieren medidas especiales para su inclusión y desarrollo debido a factores culturales, históricos, geográficos, étnicos u otros. Estos grupos incluyen a mujeres, personas adultas mayores, personas con discapacidad, población indígena, población afroperuana, personas migrantes, personas LGTBI, y personas que viven con VIH.



ANEXO N° 03

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE PROYECTOS

N°	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PESO (%)	DESCRIPCIÓN	PUNTAJE	
1	Innovación en materia de economía circular	40%	La propuesta es original, resuelve las necesidades claves del público objetivo, tiene un alto grado de circularidad generando un triple impacto (económico, social y ambiental).	1	La propuesta atiende de forma ineficiente las necesidades clave del público objetivo. No aplica prácticas de circularidad.
				2	La propuesta atiende las necesidades clave del público objetivo, pero no es original ni novedosa. La relación con la economía circular no es clara.
				3	La propuesta atiende las necesidades clave del público objetivo de una manera original. Aplica al menos práctica de economía circular. La idea se enmarca en la estrategia de recuperación de valor ⁵ .
				4	La propuesta resuelve las necesidades claves del público objetivo, quienes la han validado. La propuesta es original y novedosa, pero no genera triple impacto (económico, social y ambiental). Aplica más de una práctica de economía

⁵ "Recuperar valor", Comienza a cerrar el círculo: Se refiere a la idea de que nuestra economía actual que es lineal se transforme a un círculo, permitiendo que los residuos vuelvan a ingresar al sistema como recursos. Se han identificado las siguientes temáticas que contribuyen a la implementación de la EC: Segregar, recuperación de materiales y reciclar.



PERÚ

Ministerio de la Producción



					<p>circular.</p> <p>La idea se enmarca en la estrategia de retener el valor⁶.</p>
				5	<p>La propuesta resuelve las necesidades clave del público objetivo y ha sido validada. Es original, novedosa, creativa y genera triple impacto (económico, social, y ambiental).</p> <p>Aplica más de una práctica de economía circular.</p> <p>La idea se enmarca en la estrategia de crear valor agregado⁷.</p>
2	Viabilidad e impacto	40%	<p>La propuesta es viable a nivel técnico (complejidad tecnológica), y financiera (aproximación de costos de implementación)</p> <p>La propuesta tiene un gran alcance respecto a su público objetivo (empresa), se adapta a diferente contexto, es escalable y replicable. Con potencial de crecimiento en el mercado.</p>	1	<p>La propuesta carece de viabilidad para su adopción empresarial por su alta complejidad técnica y financiera.</p> <p>La propuesta no genera valor para el público objetivo (empresas).</p>
				2	<p>La propuesta presenta muy baja adopción empresarial por su alta complejidad técnica y financiera.</p> <p>La propuesta tiene un alcance regular respecto a su público objetivo, pero no se adapta a diferentes contextos.</p>
				3	<p>La propuesta es de difícil adopción empresarial</p>

⁶ "Retener valor", Mantén el círculo: Se refiere a mantener en circulación un envase, producto, maquinaria o equipo averiados/fuera de uso/desgastados/antiguos/fuera de moda, etc., para extender su vida útil. Estos deben ser diseñados para ser fácilmente remanufacturados, renovados, reparados y/o reutilizables, estas medidas de circularidad permiten "retener" el valor del producto y la "restauración" en lugar de extraer más recursos.

⁷ "Crea valor agregado", Piensa circular: Se refiere a que el diseño de los productos incorpore principios de circularidad desde su concepción. Esta estrategia se encuentra relacionada a la aplicación de estrategias de negocio, a través del diseño e innovación.



PERÚ

Ministerio de la Producción



					<p>por su alta complejidad técnica y financiera.</p> <p>La propuesta tiene un gran alcance respecto a su público objetivo, se adapta a diferentes contextos, pero no es escalable en el mercado.</p>
				4	<p>La propuesta muestra buena adopción empresarial, aunque requiere resolver su complejidad técnica y financiera.</p> <p>La propuesta tiene un gran alcance respecto a su público objetivo. Se adapta a diferentes contextos, y es escalable en el mercado.</p>
				5	<p>La propuesta es de fácil adopción empresarial, y presenta buena viabilidad técnica y financiera.</p> <p>La propuesta tiene un gran alcance respecto a su público objetivo. Se adapta a diferentes contextos, es escalable y cuenta con una proyección de crecimiento en el mercado.</p>
3	Equipo	20%	El equipo de forma presencial, comunica adecuadamente la propuesta en el tiempo establecido, a través de una presentación	1	La presentación se excede del tiempo establecido, no transmite todos los puntos relevantes de la solución ni el equipo responde satisfactoriamente las preguntas del jurado.



II CUMBRE PRODUCE CIRCULAR

Rufo el VIII Foro Internacional de Economía Circular - FEC



			breve (pitch) en máximo de 5 minutos, responde satisfactoriamente las preguntas del jurado y posee la capacidad técnica y conocimientos para abordar la implementación de manera interdisciplinaria.	2	La presentación utiliza el tiempo establecido, pero no transmite todos los puntos relevantes de la solución ni el equipo responde satisfactoriamente a las preguntas del jurado.
				3	La presentación utiliza el tiempo establecido, transmite todos los puntos relevantes de la solución, pero el equipo no responde satisfactoriamente las preguntas del jurado.
				4	La presentación utiliza el tiempo establecido, transmite todos los puntos relevantes de la solución, el equipo responde satisfactoriamente las preguntas del jurado, pero no posee la capacidad técnica y conocimiento para abordar la implementación de manera interdisciplinaria.
				5	La presentación transmite todos los puntos relevantes de la solución en el tiempo establecido, el equipo responde satisfactoriamente las preguntas del jurado y posee la capacidad técnica y conocimientos para abordar la implementación de manera interdisciplinaria.

ANEXO N° 04

DECLARACIÓN JURADA

Yo, _____
 identificado con Documento Nacional de Identidad N.° _____ DECLARÓ BAJÓ JURAMENTÓ lo siguiente:

- Que soy el líder del grupo y declaro expresamente que los siguientes miembros forman parte del equipo, presentando de manera conjunta la idea de solución titulada "_____".

N°	Nombres y apellidos	DNI/CE
01		
02		
03		
04		

- Tenemos conocimiento y aceptamos la totalidad de los términos y consideraciones expuestos en las Bases del Hackathon.
- Reunimos los requisitos exigidos para participar del Hackathon.
- Nos comprometemos a participar de manera activa en todas las actividades que integran el programa, y mantener nuestra participación en el equipo hasta el término del Hackathon.
- Contamos de buen estado de salud físico y mental, asumiendo la responsabilidad de participar del reto y esfuerzo que demanda el Hackathon.
- Asumimos los gastos de traslado y cualquier otro que implique mi participación en el "Hackathon Soluciones Tecnológicas para una Economía Circular", lo cual incluye, en caso de formar parte de uno de los equipos seleccionados, nuestra asistencia presencial tanto al "Taller introductorio a la economía circular" como al Evento Central.
- Que la información que declaramos es totalmente cierta y se encuentra vigente, en caso contrario nos sujetamos a la normativa administrativa y/o penal correspondiente.

Lima _____ de _____ del 2025.

 Líder del grupo

 Integrante N° 01

 Integrante N° 02

 Integrante N° 03

 Integrante N° 04