



HACKATÓN · SEMANA DE INGENIERÍA UNAB 2026

TÉRMINOS Y CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

Categoría: UNAB Venture Challenge

Reto "Mi Tienda en Línea" · Centro de Desarrollo Empresarial (CDE)

Evento	Hackatón de la Semana de Ingeniería UNAB 2026
Categoría	UNAB Venture Challenge — Centro de Desarrollo Empresarial (CDE)
Reto	"Mi Tienda en Línea": plataforma de comercio electrónico multiempresa
Inicio	28 de octubre de 2026, 8:00 a. m.
Cierre	29 de octubre de 2026, 3:00 p. m. (presentación final / pitch)
Lugar	Laboratorio de Ingeniería Industrial, UNAB — modalidad presencial
Cupos	Máximo 5 equipos
Integrantes	Mínimo 2 y máximo 4 por equipo
Requisito	Todos los integrantes deben ser estudiantes activos de la UNAB

Este documento reúne las condiciones de participación de la categoría UNAB Venture Challenge. La inscripción de un equipo implica el conocimiento y la aceptación íntegra de estos términos.

1. OBJETO Y ALCANCE

El UNAB Venture Challenge es la categoría de emprendimiento e innovación abierta de la Hackatón de la Semana de Ingeniería UNAB 2026, organizada por el Centro de Desarrollo Empresarial (CDE) de la Universidad Autónoma de Bucaramanga.

Su propósito es que equipos interdisciplinarios de estudiantes conviertan una idea en un producto: durante la Hackatón construyen una solución funcional a un reto real y, al cierre, presentan ante evaluación tanto la herramienta desarrollada como la estrategia para posicionarla en el mercado y sostenerla en el tiempo.

La metodología del programa es Conecta – Cocrea – Despega: se conforman equipos multidisciplinarios, se cocrea la solución y se presenta el resultado en un pitch final.

2. FECHA, HORARIO Y LUGAR

- **Inicio:** 28 de octubre de 2026 a las 8:00 a. m.
- **Cierre:** 29 de octubre de 2026 a las 3:00 p. m., con la presentación final (pitch) de los equipos.
- **Lugar:** Laboratorio de Ingeniería Industrial, Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- **Modalidad:** presencial.

La Hackatón es una sola competencia continua, no dos jornadas independientes: el trabajo inicia el 28 de octubre a las 8:00 a. m. y concluye el 29 a las 3:00 p. m.

3. PARTICIPANTES

Podrán participar estudiantes activos de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, sin restricción de programa académico.

- **Todos los integrantes del equipo deben ser estudiantes activos de la UNAB.**
- Los equipos pueden estar conformados por estudiantes de diferentes programas o carreras.
- Se permite y se promueve la conformación de equipos interdisciplinarios: ingeniería, administración, diseño, comunicación, derecho, mercadeo, economía y demás programas de la Universidad.

La interdisciplinariedad no es un requisito formal de inscripción, pero sí un aspecto considerado dentro de la evaluación del equipo.

4. CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS Y CUPOS

- **Máximo 4 equipos** participantes en esta categoría.
- **Mínimo 2 integrantes** por equipo.
- **Máximo 4 integrantes** por equipo.
- Los cupos se asignan por orden de registro.

Una vez completados los 4 equipos habilitados, no se podrán registrar nuevos equipos.

Perfiles sugeridos dentro del equipo —orientadores, no cargos obligatorios; un mismo integrante puede cubrir más de uno:

- **Tecnología:** construye la herramienta (desarrollo de producto, programación, software).
- **Negocio:** define el modelo, cómo la solución genera valor y se sostiene en el tiempo.
- **Usuario y diseño:** cuida la experiencia y la pertinencia de la solución frente al problema.
- **Estrategia y comunicación:** posicionamiento, diferenciación y presentación del pitch.

5. EL RETO

El reto de esta edición es el desarrollo de la plataforma "Mi Tienda en Línea": una solución de comercio electrónico multiempresa que permita que cualquier negocio, sin conocimientos técnicos, cuente con su propia tienda virtual completamente administrable, con el respaldo institucional del CDE.

El reto tiene dos dimensiones y ambas son obligatorias:

Dimensión 1 — Construcción

El equipo debe desarrollar una herramienta funcional que responda al reto planteado. Debe poder demostrar:

- Qué problema resuelve.
- Para quién lo resuelve.
- Cómo funciona.
- Qué valor genera.
- Qué hace diferente a la solución.

Dimensión 2 — Posicionamiento y sostenibilidad

No basta con construir un prototipo. El equipo deberá plantear:

- Cómo podría sostenerse la solución en el tiempo.
- Cómo podría implementarse dentro de la Universidad.
- Qué recursos necesitaría para operar.
- Cómo generaría valor para la UNAB.
- Cómo podría crecer o escalar.
- Cómo se diferenciaría de otras soluciones existentes.
- Cuál sería su estrategia de posicionamiento en el mercado.
- Cuál sería su propuesta de valor.
- Por qué la Universidad debería adoptar o continuar desarrollando la solución.

6. PRESENTACIÓN FINAL (PITCH)

El 29 de octubre, al cierre de la Hackatón, cada equipo deberá realizar una presentación final ante evaluación. El pitch es obligatorio: un equipo que no lo presente no podrá ser evaluado.

En el pitch el equipo debe exponer tanto la solución desarrollada como la estrategia para que esa solución se posicione en el mercado y sea sostenible en el tiempo. Como mínimo debe abordar:

1. Problema.
2. Solución.
3. Funcionamiento de la herramienta.
4. Propuesta de valor.
5. Equipo.
6. Modelo de negocio y sostenibilidad.
7. Estrategia de posicionamiento.
8. Elemento diferenciador.

9. Valor agregado para la Universidad.
10. Potencial de crecimiento o escalabilidad.

No gana solamente la mejor herramienta. Gana la propuesta que demuestre que funciona, que el equipo puede ejecutarla y que existe una estrategia clara para generar valor y sostenerse en el tiempo.

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN

Las propuestas serán evaluadas de forma integral con base en los siguientes criterios:

Criterio	Peso	¿Qué se evalúa?
Funcionalidad de la herramienta	30%	Qué tan funcional es la solución desarrollada, su capacidad para responder al problema planteado, la facilidad de uso, la coherencia y el nivel de desarrollo alcanzado.
Equipo	20%	Composición del equipo, complementariedad de conocimientos, interdisciplinariedad, participación de sus integrantes y capacidad para ejecutar la propuesta.
Modelo de negocio y sostenibilidad	30%	Capacidad del equipo para demostrar cómo la solución genera valor y puede mantenerse en el tiempo dentro de la Universidad y en el mercado.
Estrategia de posicionamiento y diferenciación	20%	Qué hace diferente la propuesta frente a otras alternativas y cómo lograría posicionarse en el mercado.
TOTAL	100%	Suma ponderada de los cuatro criterios sobre 100 puntos.

El 50% de la calificación no depende de la herramienta (modelo de negocio y sostenibilidad 30% + estrategia de posicionamiento y diferenciación 20%), sino de lo que el equipo demuestre en el pitch final.

8. REGLAS Y CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

1. Máximo 4 equipos participantes en la Hackatón.
2. Mínimo 2 integrantes por equipo.
3. Máximo 4 integrantes por equipo.
4. Todos los integrantes deben ser estudiantes activos de la UNAB.
5. Se permite y se promueve la conformación de equipos interdisciplinarios.
6. Cada equipo debe desarrollar su solución durante la Hackatón.
7. Cada equipo deberá realizar una presentación final (pitch).
8. El pitch debe incluir la herramienta y su estrategia de posicionamiento en el mercado y de sostenibilidad.
9. La solución será evaluada bajo los criterios y ponderaciones definidos en el numeral 7.

10. La participación implica aceptar las reglas establecidas para la Hackatón.

9. ACEPTACIÓN

Al inscribirse, el equipo y cada uno de sus integrantes declaran conocer y aceptar íntegramente las condiciones establecidas en este documento.

Cualquier situación no prevista en estos términos será resuelta por la organización de la categoría, a cargo del Centro de Desarrollo Empresarial de la UNAB.

Centro de Desarrollo Empresarial · Universidad Autónoma de Bucaramanga

Hackatón de la Semana de Ingeniería UNAB 2026 · @cdeunab · semanaingenieria@unab.edu.co