

# BASES DEL HACKATHON

MXHacks VI es el evento más importante de la industria en el centro de México, esta es la 6ta edición. Contaremos con ponentes que darán cátedra en temas sobre las principales áreas de Desarrollo y Diseño.

El evento se realizará en Centro de Exposiciones y Congresos UNAM los días 25, 26 y 27 de octubre. El MXHacks VI es un evento que reunirá expertos de clase mundial en tecnología, desarrollo y diseño. El evento tendrá una duración de 3 días en donde se tendrán conferencias, talleres y un hackathon. El evento es organizado por estudiantes de múltiples instituciones y dirigido a desarrolladores y diseñadores de la industria del software, empresas del sector, estudiantes universitarios y entusiastas de la tecnología.

MXHacks VI, se desarrollará en las instalaciones del Centro de Exposiciones y Congresos UNAM, ubicada en la calle Av. del Imán 10, C.U., 04510 Ciudad de México, CDMX; del 25 al 27 de octubre del 2019. Una hackathon o hackatón, es un término usado en las comunidades hacker para referirse a un encuentro de programadores cuyo objetivo es el desarrollo colaborativo de software, aunque en ocasiones puede haber también un componente de hardware. Estos eventos pueden durar entre dos días y una semana.

Se cuenta con 40 Mentores de primer nivel y compañías de clase mundial.

Contaremos con 500 participantes. Con los perfiles de Desarrollo, Diseño, Marketing, etc.

Para poder participar en el Hackathon, el interesado deberá contar con su boleto de acceso al evento o registrarse en la zona de Hackathon, ser estudiante universitario o haber egresado hace no más de un año y realizar los desarrollos dentro de los días marcados para ello.

## PARTICIPANTES

Podrá participar cualquier persona que lo desee, siendo los únicos requisitos:

- Ser mayor de edad.
- Tener entrada o acreditación para MXHacks VI
- Formar equipo de un mínimo de dos (2) personas y un máximo de cinco (5). Los equipos deben estar formados al iniciar el hackathon y se deben comunicar a la organización.
- Aunque la organización proveerá de mesas, sillas, tomas de corriente y conexión Wi-Fi a Internet, cada equipo participante deberá llevar sus equipos de cómputo y todo el material que considere necesario para poder trabajar en el proyecto.
- La entrada da derecho a:
  - Ser considerado como participante en el Hackathon, formar un equipo, participar en el proceso de filtro y evaluación, y a concursar por el premio.

- Acceso a las mentorías
  - Acceso a los talleres impartidos por expertos
  - Acceso a como audiencia a los eventos de semifinales y la Gran Final (a reserva del cupo)
- La cantidad máxima de participantes vendrá dada por el espacio disponible, pudiendo la organización no aceptar más inscripciones, cuando se complete el aforo.

## FORMACIÓN DE EQUIPOS

Los equipos deben tener un mínimo de 2 (dos) integrantes y un máximo de 5 (cinco). Pueden venir formados de antemano o no. Se puede venir al hackathon de manera individual y formar equipo antes del inicio. Habrá dinámicas para aquellos que no tengan equipo durante el viernes 25 de octubre. Una vez formados los equipos se debe comunicar a la organización.

## REGISTRO DE EQUIPOS

Se deberá nombrar a un representante de equipo quien será el encargado de registrar la idea.

Ésta deberá estar alineada con alguna de las problemáticas y expresarlo al momento de hacer el registro del proyecto.

El responsable del equipo deberá asegurarse de completar el registro durante las primeras 8 horas del Hackathon sábado 26 de octubre en el sitio indicado, de lo contrario no podrán ser considerados para seguir participando en el proceso del concurso de Hackathon.

## ENTREGABLES

La metodología del evento busca obtener información sobre los equipos y sus soluciones. Es por eso que, por medio de la plataforma de administración del Hackathon, se solicitará información en distintos momentos que es importante se conozcan para poder participar.

Desde el registro del equipo se debe proporcionar un repositorio de GitHub en donde se tienen que subir el código y hacer un update máximo cada 8 horas, para que el equipo de expertos de desarrollo puede consultarlo en cualquier momento para verificar que todo sea legal.

<b>Tecnología</b>	<b>Entregable</b>
Móvil, software	Aplicación móvil funcional con archivo ejecutable y código. (.apk, .ipa, .xap, etc.)

## MENTORÍAS

Durante el Hackathon tienes derecho a mentores. Éstos estarán disponibles durante los días del evento en una zona especialmente delimitada para eso. Las sesiones son para que ellos te guíen en el desarrollo, mas no para fungir como soporte técnico o para ejecutar acciones sobre tu solución. Cada sesión tiene una duración máxima de 20 minutos y podrás acceder a ellos cuantas veces necesites, siempre y cuando estén disponibles.

## **NORMAS GENERALES**

Los participantes deberán realizar sus desarrollos en los horarios indicados para el hackathon, si bien no es necesario que estén dedicados al proyecto todo el tiempo, sí deberán mostrar su progreso en el mismo.

Si un participante decide abandonar el hackathon deberá comunicarlo a la organización.

No se aceptará mal comportamiento. Todos los participantes seguirán las instrucciones de la organización y de los responsables en todo momento. Cualquier acto realizado por cualquiera de los participantes es su propia responsabilidad. La organización no se hará responsable de cualquier acto inapropiado, realizada por cualquier participante.

La organización no se hace responsable de los objetos personales de los participantes. Asimismo, el participante será responsable de dejar su lugar en el mismo estado en el que se lo encontró.

La no aceptación de estas bases supondrá la inhabilitación del participante para presentarse al concurso final, así como proceder a su expulsión del evento si las circunstancias lo requieren.

## **RESPONSABILIDAD LEGAL**

Para poder participar en este evento he leído todos los términos y condiciones totalmente y me responsabilizo de todos los riesgos, peligros y daños que pudiera sufrir mi salud al participar en el MXHacks VI a celebrarse del 25 al 27 de octubre del 2019.

El asistente es el único responsable de su salud, cualquier accidente o deficiencia que pueda causar de cualquier manera alteración a su salud o integridad física e incluso la muerte. Por esta razón se libera de cualquier responsabilidad MXHacks y al Centro de Exposiciones y Congresos UNAM, así como a los integrantes del comité organizador, patrocinadores, organizadores, accionistas o representantes de las compañías y renuncio a cualquier derecho, demanda o indemnización al respecto.

También reconoce y acepta el asistente que ninguno de los mencionados anteriormente es responsable de la custodia y protección de sus pertenencias, así como si se presentara algún desperfecto o robo.

## **NORMAS TÉCNICAS**

Todo el desarrollo deberá llevarse a cabo en las fechas de duración del evento. Si se va a trabajar sobre algo ya existente, solamente será evaluada la mejora realizada durante el evento y no todo el proyecto, por lo que, durante la demostración ante los evaluadores, se deberá especificar.

Se puede desarrollar en cualquier tecnología y cualquier dispositivo. El cómo resolver las problemáticas planteadas está en la imaginación de los participantes.

Si se trata de una aplicación web, deberá funcionar sobre los principales navegadores actuales.

Las aplicaciones móviles deberán funcionar sobre dispositivo (aportado por el equipo participante) o emulador, siendo válida cualquier plataforma. No se aceptarán aplicaciones/web ya publicadas en cualquier medio, o trabajos anteriores ya realizados.

Se permite el uso de lenguajes, frameworks, librerías de terceros y cualquier tipo de herramientas de desarrollo.

Durante el desarrollo de la competición, los participantes podrán solicitar ayuda en temas concretos a los mentores que estarán disponibles. No es obligación del equipo organizador tener en todo momento disponible al mentor requerido.

No se requerirá que las soluciones estén completamente terminadas durante el hackathon, aunque se valorará el grado de funcionalidad alcanzada y que se aporten diseños que permitan ver la evolución de los apartados que falte completar.

No se aceptarán a concurso, soluciones con contenido sexual explícito, violencia explícita, contenido insultante o de incitación al odio, que vulneren la propiedad intelectual de terceros, que suplanten la identidad de otras personas o empresas, que promuevan los juegos de azar online o que realicen actividades ilegales.

## **PROPIEDAD INTELECTUAL**

Los equipos y/o participantes mantienen la propiedad al 100% de los proyectos parciales o completos creados durante el Hackathon. El participante debe estar consciente que MXHacks VI diseña y desarrolla sus aplicaciones móviles, web o similares, por lo que reconoce que no ejercerá de manera presente o futura acción alguna en contra de MXHacks VI con respecto a ningún tipo de aplicación móvil, web o similar que pudiera tener en el mercado en el presente o en el futuro.

## **PROCESO DE CALIFICACIÓN**

Los equipos que participan podrán acceder, en base a lo que el jurado determine, a los premios del evento general si cumple con el proceso:

1. Adquisición del boleto de acceso
2. Registro de alcance del proyecto
3. Demostración de avances ante un jurado calificador
4. Determinación técnica por expertos
5. Presentación

## **COMPOSICIÓN DEL JURADO**

Se tendrá un jurado de 7 personas, 5 serán expertos en tecnología y 2 patrocinadores.

El jurado tendrá potestad para declarar premios desiertos, deshacer empates o dar menciones especiales. La decisión del jurado será inapelable.

## **VALORACIÓN**

El jurado valorará los siguientes apartados:

Cada miembro del jurado dará de 0 a 100 puntos en cada uno de estos apartados a cada proyecto. La suma total de los puntos será la que computará para seleccionar los ganadores.

## **PREMIOS**

Existen 3 tipos de premios. Primero, segundo y tercer lugar. La distribución de premios queda de la siguiente forma:

- 35% al primer lugar, 20% al segundo lugar, 15% al tercer lugar, 15% mención especial 1 y 15% mención especial 2.

Hacer empates o dar menciones especiales. La decisión del jurado será inapelable.

## **PUBLICACIÓN DE LOS GANADORES**

El domingo 27 de septiembre de 2019 a las 17:00 el jurado hará públicas las puntuaciones al equipo organizador y por tanto los ganadores en el escenario principal del MXHacks. Los nombres e imágenes de los ganadores podrán ser publicados en diferentes medios de Internet, redes sociales o prensa, por lo que los participantes autorizan expresamente el uso de su imagen para estos fines.

## **ENTREGA DEL PREMIO**

Los premios serán entregados posteriormente a la finalización del evento y será convenido con los ganadores al finalizar la ceremonia de premiación.

## **RESPONSABILIDAD LEGAL**

Para poder participar en este evento he leído todos los términos y condiciones totalmente y me responsabilizo de todos los riesgos, peligros y daños que pudiera sufrir mi salud al participar en al MXHacks a celebrarse los días 25, 26, y 27 de octubre de 2019. Yo soy el único responsable de mi salud, cualquier accidente o deficiencia que pueda causar de cualquier manera alteración a mi salud o integridad física e incluso la muerte. Por esta razón libero de cualquier responsabilidad a MXHacks VI y a Palacio de Minería, a los integrantes del comité organizador, patrocinadores, organizadores, accionistas o representantes de las compañías y renuncio a cualquier derecho, demanda o indemnización al respecto.

También reconozco y acepto que ninguno de los mencionados anteriormente es responsable de la custodia y protección de mis pertenencias, así como si se presentara algún desperfecto o robo.