

BASES DEL HACKATHON

El Talent Hackathon powered by gob.mx, se desarrollará en las instalaciones de la Expo Guadalajara, ubicada en Av. Mariano Otero 1499, col. Verde Valle, Código Postal 44550, en Guadalajara, Jalisco; del 2 al 6 de abril del 2018. El hackathon es un concurso de creación y desarrollo de proyectos de base tecnológica al que se enfrentan equipos para crear algún tipo de solución en un tiempo determinado.

Para poder participar en el Hackathon, el interesado deberá contar con su boleto de acceso al Jalisco Talent Land 2018, registrarse en la zona de Hackathon 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 el Jalisco Talent Land 2018
- 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.

HITOS A CONSIDERAR*

*(este horario podrá estar sujeto a cambios por parte de la organización)

Lunes 02 de abril de 2018

Hora inicio Hora término

14:00 23:59 Check in al evento

14:00 23:59 Registro de equipos

14:00 20:00 Dinámicas para formación de equipos
18:00 18:30 Kick off
16:30 20:30 Mentorías delimitación problema
21:00 23:59 Primer entregable (Talento)

Martes 03 de abril de 2018

Hora inicio Hora término
10:00 14:00 Mentorías viabilidad/tecnología
12:00 20:00 Talleres
15:00 19:00 Mentorías viabilidad/tecnología
21:00 23:59 Segundo entregable (Solución)

Miércoles 04 de abril de 2018

Hora inicio Hora término
10:00 14:00 Mentorías viabilidad/tecnología
12:00 18:00 Talleres
15:00 18:00 Mentorías viabilidad/tecnología
18:20 19:30 Demos
20:00 20:30 Anuncio Semifinalistas

Jueves 05 de abril de 2018

Hora inicio Hora término
9:00 17:45 Semifinales
18:15 18:35 Anuncio de finalistas
18:35 20:35 Revisión técnica

Viernes 06 de abril del 2018

Hora inicio Hora término
10:00 11:00 Gran final
11:00 12:30 Deliberación general
12:30 13:30 Premación

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 lunes 2 de abril. 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 dar de alta la idea en la plataforma. Esta deberá estar alineada con alguna de las siguientes problemáticas y expresarlo al momento de hacer el registro del proyecto:

1. Medio Ambiente
2. Salud
3. Ciberseguridad
4. Inclusión Financiera
5. Gobierno Digital
6. Movilidad
7. Cultura
8. Energía
9. Smart Cities
10. Educación
11. Participación Ciudadana
12. Anticorrupción

El responsable del equipo, deberá asegurarse de completar el registro antes de las 23:59 del lunes 02 de abril en la siguiente liga: [\[INSERTAR LIGA\]](#) de lo contrario no podrán ser considerados para seguir participando en el proceso del concurso de Hackathon.

ENTREGABLES

Habrán 2 entregables para el martes 3 y el miércoles 4 de abril para conocer más a los equipos y sus proyectos. Estos servirán a los evaluadores a tener mayor información sobre los mismos y tomar mejores decisiones:

- I. El primero es un formulario en el que tendrán que ingresar información sobre el talento que integra a los equipos y el
- II. El segundo pedirá una descripción de lo que han construido

PROCESO DE EVALUACIÓN

El proceso de evaluación consta de 3 etapas.

1. Demo: se llevarán a cabo el miércoles 4 tendrás 5 minutos para presentar, cara a cara con una tripleta de evaluadores que podrán hacer preguntas para resolver cualquier duda que tengan. El representante del equipo deberá estar pendiente del número de mesa y turno (horario) que le corresponde. Es responsabilidad del equipo presentarse en tiempo y forma y cumplir con lo marcado por el equipo organizador.
2. Semifinales: se l

Los equipos deberán mostrar a los evaluadores en las etapas de filtro, que cuentan con los archivos o documentos del resultado de su trabajo durante el Hackathon. Algunos de ellos son:

| Tecnología | Entregable |
|--------------------|--|
| Móvil, software | Aplicación móvil funcional con archivo ejecutable y código. (.apk, .ipa, .xap, etc.) |
| IoT, Hardware. | Dispositivo más código—si aplica. |
| Data Science | Reporte de resultados (.xlsx, .xls, .csv, .pdf, .ppt, etc.) |
| Video Juegos VR/AR | Aplicación funcionando móvil, escritorio, consola o dispositivo más archivo ejecutable y código. |
| Otro | A consulta con el equipo organizador. |

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.

NORMAS DE ACCESO AL EVENTO

El Talent Hackathon powered by gob.mx es un evento que se lleva a cabo en el marco del Jalisco Talent Land 2018 y se deberán acatar las normas del mismo que podrás consultar aquí:

<http://www.talent-land.mx/wp-content/uploads/2017/12/Te%CC%81minos-y-Condiciones-Generales-TN-13-Diciembre-2017.pdf>

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 Talent Hackathon powered by gob.mx a celebrarse del 2 al 6 de abril del 2018.

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 a Talent Network MX SAPI de CV y a Operadora de Ferias y Exposiciones, SA, 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 Talent Hackathon powered by gob.mx 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 Talent Hackathon powered by gob.mx 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

El jurado para la valoración final estará formado por un panel de especialistas en distintas áreas relacionadas a tecnologías de la información e impacto.

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:

- TBD

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

Primer lugar general.- \$100,000 pesos moneda nacional
Ganador por problemática:

Habrán premios (dispositivos, cuentas premium...) que se anunciarán además en la página web o al comienzo del hackathon.

PUBLICACIÓN DE LOS GANADORES

El viernes 6 de abril de 2018 a las 12:00 el jurado hará públicas las puntuaciones al equipo organizador y por tanto los ganadores en el escenario principal del Talent Land. 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 Talent Hackathon powered by gov.mx a celebrarse los días 2, 3, 4, 5 y 6 de abril de 2018.

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 Talent Network MX SAPI de CV, 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.

ACEPTACIÓN DE LAS PRESENTAS BASES

La presentación del formulario de inscripción y posterior idea al Hackathon implica necesariamente la aceptación íntegra e incondicional de los términos y condiciones expresados en las presentes bases reguladoras, así como la interpretación que de las mismas lleve a cabo la organización.