

# Hackathon Feria Menorca Connecta

## *Bases del Hackathon*

El Hackathon Feria Menorca Connecta se desarrollará durante la feria del mismo nombre que tendrá lugar los días 27 a 29 de noviembre de 2015.

Un Hackathon es un reto de programación al que se enfrentan equipos para conseguir el crear algún tipo de aplicación de software en un tiempo determinado. En este documento se detallan las bases que regirán el presente Hackathon.

La logística del presente Hackathon corre a cargo de la empresa Dynamics Menorca SL, organizadora de la feria. La organización, bases y jurado es responsabilidad de la Asociación Empresarial de Comercio Electrónico y Servicios Informáticos de Menorca, denominada ACCESO.

El Hackathon se celebrará dentro de las instalaciones de la Feria y durante el horario de la misma, por lo que los participantes deberán abandonar la sala cuando sea hora de cerrar. Está permitido seguir trabajando en el proyecto durante las horas que deseen, hasta la hora de finalización del Hackathon.

## Participantes.

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

- Acreditar su identidad al inscribirse
- Rellenar el formulario de inscripción.
- Formar equipo solo (1) o en grupos de hasta cuatro (4) participantes.
- Aunque la organización proveerá de mesas, sillas, tomas de corriente a 220v y conexión wi-fi a Internet, cada equipo participante **deberá llevar sus equipos informáticos y todo el material que considere necesario para poder trabajar en el proyecto.**
- Los participantes por el sólo hecho de serlo tendrán entrada gratuita a la feria durante los tres días.
- La cantidad máxima de participantes vendrá dada por el espacio disponible, pudiendo la organización no aceptar más inscripciones, cuando se complete el aforo.

## Horario.

- **Viernes 27/11/15.** Desde 10:00 hasta 14:00 y desde 16:30 hasta 20:30. Presentación e inscripción de los participantes y formación de equipos. Los equipos que no se hayan formado durante este horario ya no podrán participar.
- **Sábado 28/11/15.** Desde 10:00 hasta 14:00 y desde 16:30 hasta 20:30.
- **Domingo 29/11/15.** Desde 10:00 hasta 14:00 y desde 16:30 hasta 18:00. A las 18:30 se presentarán los proyectos y se procederá a la deliberación del jurado. A las 19:30 se informará de los ganadores y se hará entrega de los premios.

- Fuera de este horario se podrá seguir trabajando en el proyecto pero fuera de las instalaciones de la Feria.

## Formación de equipos.

El objetivo de un Hackathon no es tanto la competición como el aprendizaje y la compartición de conocimientos. Por lo que es totalmente válido e incluso recomendable venir sin equipo formado y hacer equipo con los otros participantes que se encuentren en la sala. En el momento de formar equipo se deberá informar a la organización el tipo de proyecto que se quiere realizar y la idea general del mismo. La organización podrá ayudar a formar equipo en base a los perfiles técnicos que se requieran entre los participantes que lo deseen.

## Normas generales

- Los participantes deberán estar presentes en los horarios indicados más abajo, si bien no es necesario que estén dedicados al proyecto todo el tiempo, sí deberán mostrar su progreso en el mismo. La ausencia notoria del participante, aunque siga trabajando en casa durante las horas del Hackathon, será motivo de ser retirado de la competición.
- Si un participante decide abandonar durante el Hackathon deberá comunicarlo a la organización.
- Si la organización detecta nulo avance en un proyecto podrá retirar de la competición a los miembros del equipo.
- Los participantes que hayan abandonado la competición o hayan sido retirados de la misma por la organización deberán adquirir entrada para acceder de nuevo a la Feria.
- No se aceptará mal comportamiento. Todos los participantes seguirán las instrucciones de la organización y de los responsables del centro 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 el centro 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 centro si las circunstancias lo requieren.

## Normas técnicas

- Deberá crearse una **aplicación web o para dispositivo móvil** que deberá ceñirse a **la temática específica basada en el ámbito turístico de Menorca.**
- 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.

- **Se aceptarán tanto aplicaciones desarrolladas desde cero como aplicaciones ya empezadas que se quieran ampliar/mejorar. Pero en este último caso, ha de especificarse claramente al inicio del hackathon qué apartado se desea mejorar. A concurso, solo se presentará este apartado, no la aplicación en sí.**
- **No se aceptarán aplicaciones ya publicadas en cualquier medio.**
- 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 quien crean conveniente o realizar búsquedas por Internet.
- No se requerirá que las aplicaciones 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 aplicaciones 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.
- Los participantes serán titulares exclusivos de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial vinculados con sus respectivos proyectos.

## Composición del jurado

- El jurado estará formado por un mínimo de tres personas del sector informático designadas por Acceso.
- 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:

- originalidad de la idea,
- dificultad técnica,
- viabilidad del proyecto,
- diseño y usabilidad de la aplicación.

Cada miembro del jurado dará de 1 a 4 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

- Los premios sujetos a estas bases no serán reemplazables por dinero.
- No se ofrecerán premios alternativos si los ganadores deciden rechazar los premios. Dichos premios son personales e intransferibles y pueden estar sujetos a cambios o modificaciones por causas ajenas a la organización.

- El jurado se reserva el derecho a dejar desierto todos o cualquiera de los premios si el nivel de los participantes no alcanza los requisitos mínimos de calidad y desarrollo.

## Publicación de los ganadores

- El domingo 29/11/15 a las 19:30 el jurado hará públicas las puntuaciones y por tanto los ganadores en la misma sala donde se ha desarrollado el Hackathon.
- 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.

## Aceptación de las presentes 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.