



## TÉRMINOS Y CONDICIONES HACKATHON

La palabra hackathon es la combinación de los términos hack (para referirse a una solución experimental y creativa de problemas con enfoque lúdico) y maratón (para mostrar el sentido de competencia y duración del evento) y está dedicado a un tema o reto específico, con un acompañamiento de expertos para el desarrollo de este. El resultado es un prototipo terminado para un producto, servicio o modelo de negocio innovador (Blog de LEAD Innovation, 2020).

### Objetivo

Estimular la creatividad, el trabajo colaborativo y la innovación fortaleciendo las habilidades de los estudiantes para que mediante la exploración desarrollen un prototipo o solución a una problemática.

Este Hackathon lo desarrollaremos de una forma abierta para los participantes a partir de la siguiente pregunta:

¿Cómo usarías los conocimientos que adquieres en tu colegio?

### Categorías

Se establecen dos, así:

#### Principiante:

- ✓ No es necesario que tengan experiencia en programación.
- ✓ Tener acceso a las siguientes herramientas: Computador, celular o tablet mínimo Android 5.0 e Internet

#### Avanzado:

- ✓ Se requiere que los participantes tengan conocimientos en programación.
- ✓
- ✓ Tener acceso a las siguientes herramientas: Computador e internet.

### Condiciones para los Participantes

- La participación en este evento no tiene ningún costo.



- Los menores de 18 años deberán presentar un consentimiento firmado por sus padres o acudiente quien autoriza su participación y el uso de imágenes.
- Los integrantes del equipo deben ser estudiantes de IE Públicas o aprendices del SENA del programa Tecnoacademia de todo el país.
- Deben realizar la inscripción por equipos, el mentor se encargará de inscribir a todos los miembros del equipo; cada equipo estará conformado por máximo un mentor uno (1) y por mínimo tres (3) y máximo cinco (5) estudiantes.
- Este evento se desarrollará en seis (6) horas para desarrollar la solución y dos (2) horas para la socialización a los jurados.
- La solución creada debe ser desarrollada durante la fecha establecida del evento.

### Inscripción

Los equipos podrán inscribirse entre las 00:00 horas del **28 de junio y las 23:59 del 16 de julio**.

Los equipos deben tener en cuenta:

- El mentor se encargará de inscribir a todos los integrantes y recopilar la autorización de participación, en el formulario de inscripción que encontrarán en el siguiente enlace: <http://educadigital2021.com.co>. Deben tener en cuenta que al completar el formulario de inscripción y enviarlo se están dando como aceptadas las condiciones de participación.
- Un participante no podrá ser parte de dos o más equipos a la vez.
- El mentor solo podrá acompañar y apoyar a un solo equipo.
- Los equipos se deben mantener conformados desde el inicio del proceso de inscripción hasta el final del evento, no se podrán cambiar o reemplazar a los miembros del equipo a menos que sea por motivos de fuerza mayor.

### Compromiso de los participantes

1. Comportarse de manera respetuosa durante la jornada.
2. Participar en la fecha y hora correspondiente a la Hackathon.
3. Cada uno de los miembros del equipo es responsable de conseguir las herramientas para desarrollar el reto.
4. Leer y aceptar los términos y condiciones.
5. Los participantes del equipo deberán contar con las herramientas para desarrollar el reto.
6. Hacer firmar el consentimiento de sus padres o acudiente.

**Actividades del Mentor (capitán del equipo)**

Cada equipo tiene un mentor que lo acompaña y ayuda a desarrollar el reto. El Mentor deberá cumplir con las siguientes funciones:

- Registrar la inscripción del equipo adjuntando todos los documentos que se requieran.
- Solicitar, recolectar y verificar que cuente con todas las autorizaciones de sus padres o acudientes de los miembros del equipo.
- Acompañar y desarrollar junto con el equipo la solución del reto durante la hackathon.
- Si hay jornadas preparatorias asistir a las mismas.

**Actividades del Asesor**

- Apoyar a los equipos para que pueda desarrollar la metodología establecida para la hackathon.
- Resolver dudas y preguntas.
- Dar orientaciones.

**Fecha y Lugar**

**Realización del evento:** El evento se llevará acabo los días **28 y 29 de julio** de forma virtual, a través de la plataforma ZOOM.

**Selección de ganadores y premios**

Se contará con un equipo de Jurado calificador quien se encargará de tomar la decisión del equipo(s) ganador(es) de acuerdo con la rúbrica efectuada para este evento para cada una de las categorías.

**Nota:** Si se presentan más de 15 equipos por categoría, el día 28 de junio, una vez cerrada la jornada se escogerán 12 equipos con un grupo de evaluadores con la rúbrica establecida quienes socializarán la solución al día siguiente al equipo de jurados establecido.

**Programación**

28 de julio		
Hora	Actividades	Responsables
8:00 a.m. - 9:00 a.m.	Bienvenida Palabras de CPE	CPE
	Presentación Reto	CPE



	Lanzamiento reto y metodología	UNIMINUTO
9:00 a.m. - 12:00 p.m.	Ingreso a las salas Desarrollo Reto	Equipos
12:00 p.m. – 1:00 p.m.	Almuerzo Libre	
1:00 p.m. - 3:30 p.m.	Desarrollo Reto	Equipos

29 de julio		
3:00 p.m. - 5:00 p.m.	Presentación de los finalistas al Jurado Calificador para cada categoría	Equipos
	Evaluación de finalistas	Jurados
5:00 p.m. – 5:30 p.m.	Premiación	

### Propiedad intelectual

1. Los participantes son los propietarios de los derechos morales y patrimoniales de sus creaciones y desarrollos.
2. Los participantes deberán garantizar que su creación es original y que no infringe derechos de terceros.

### Criterios de evaluación

El jurado evaluará cada uno de los desarrollos adelantados en el marco del evento, de acuerdo con los siguientes criterios:

Criterio	Descripción	Porcentaje
Conceptual	¿La solución propuesta responde a la pregunta planteada? ¿Es técnicamente viable? ¿Cumple con los parámetros establecidos? ¿Identificó las necesidades u opiniones de posibles usuarios o clientes?	20
Ejecución	¿El desarrollo o prototipo funciona? ¿El equipo cumplió el objetivo planteado? ¿Se dio la participación activa y colaborativa de cada uno de los integrantes del equipo de trabajo?	20
Creatividad, originalidad e innovación	¿El desarrollo presenta un grado alto de innovación en relación con el estado del arte?	20



Criterio	Descripción	Porcentaje
	¿Representa un beneficio para los actores o beneficiarios?	
<b>Funcionalidad</b>	¿Qué tan estructurado y desarrollado está el producto? ¿Qué tan cerca de la implementación se encuentra? ¿Es escalable?	20
<b>Diseño visual y Comunicación</b>	¿Se pensó en la experiencia del usuario? ¿Es fácil de usar? ¿Es visualmente atractivo?	20

### Certificación de participación

Cada participante podrá realizar la descarga de la constancia a través de la plataforma dispuesta por Computadores para Educar.

### Verificación de la información suministrada

Los participantes están obligados a responder por la veracidad de la información recibida y entregada durante todo el proceso. De acuerdo con el artículo 83 de la Constitución Política, se presume que toda la información que los participantes incluyan para el desarrollo del presente proceso es veraz y corresponde a la realidad. No obstante, se podrá verificar toda la información suministrada por los participantes

### Autorización a menores de edad

Recuerde diligenciar el documento “*Autorización de acudiente*” para cada integrante menor de edad. Así mismo, el mentor debe unificar todas las autorizaciones de los menores de edad en un solo documento PDF y ser cargado al momento de registrarse. No realizar este paso, se considera causal de descalificación para el integrante.



Autorización  
estudiantes acudien

### Beneficios



**El futuro  
es de todos**

**Gobierno  
de Colombia**

CPE entregarán beneficios a los ganadores de cada categoría.