

TÉRMINOS Y CONDICIONES HACKATHON IX Y X

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.

Las Hackathon se desarrollarán de una forma abierta para los participantes a partir de las siguientes temáticas y preguntas:

Temática Hackathon IX: Salud mental

¿Cómo a través de las tecnologías emergentes puedes ayudar a mejorar la salud mental de las personas de tu entorno?

Temática Hackathon X: Ciberseguridad

¿Cómo incentivarías a través de la ciberseguridad a las personas a ser más conscientes de la información que comparten?

Categorías

De acuerdo con las lecciones aprendidas se establecen tres, así:

1. *Alpha* **“Estudiantes de 1 a 5 de primaria”**:
 - ✓ No es necesario que tengan experiencia en programación.
 - ✓ Tener acceso a las siguientes herramientas: Computador o celular o Tablet mínimo Android 5.0 e Internet
2. *Beta* **“Estudiantes de 6 a 8 de bachillerato”**:
 - ✓ Se requiere que los participantes tengan conocimientos básicos en programación.
 - ✓ Tener acceso a las siguientes herramientas: Computador e internet.
3. *Gamma* **“Estudiantes de 9 a 11 de bachillerato”**:
 - ✓ Se requiere que los participantes tengan altos 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 (docente) 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 dar 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 Hackathon 9

Los equipos podrán inscribirse hasta el 16 de octubre de 2024 o hasta completar 25 equipos para todas las categorías.

Los equipos deben tener en cuenta:

- El mentor se encargará de inscribir a todos los integrantes y recopilar la autorización de participación (publicada en la plataforma), 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 equipo.

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 (docente) 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 a los equipos para el logro de la solución en el tiempo establecido.

Realización del evento:

HACKATHON IX: El evento se llevará a cabo los días **17 y 18 de octubre** de forma presencial en la ciudad de **Pereira** con máximo 10 equipos presenciales y 20 virtuales.

HACKATHON X: El evento se llevará a cabo los días **30 y 31 de octubre** de forma presencial en la ciudad de **Ibagué** con máximo 10 equipos presenciales y 20 virtuales.

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 13 equipos por categoría, una vez cerrada esta jornada un grupo de evaluadores escogerá a través de una rúbrica de evaluación máximo los diez (10) equipos por cada categoría que obtengan el mayor puntaje.

Programación

1er. Día		
Hora	Actividades	Responsables
8:00 a.m. - 9:00 a.m.	Bienvenida Palabras de SENA/ CPE/ MINISTERIO	Líder SENA - Líder CPE - Líder MINISTERIO
	Presentación Reto	CPE
	Lineamientos	CPE
9:00 a.m. - 10:00 a.m.	Ingreso a las salas Desarrollo Reto	Mentores
10:00 a.m - 10:30 a.m	Refrigerio	operador
10:30 a.m. - 12:00 p.m.	Desarrollo Reto	Mentores
12:00 p.m. - 1:00 p.m.	Almuerzo	Ejecutores
1:00 p.m. - 3:30 p.m.	Desarrollo Reto	Mentores
3:30 p.m - 4:00 p.m	Cargue evidencia "Video"	Grupos participantes
2do día		
12:30 p.m - 1:45 p.m	Almuerzo	operador
1:45 p.m. - 2:00 p.m.	Presentación del Jurado Calificador para cada categoría	Líder CPE
2:00 p.m. - 5:00 p.m.	Socialización de los retos por categoría	Grupos participantes
5:00 p.m. - 5:30 p.m.	Evaluación y premiación	Jurados, Líder CPE

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

**Esta rúbrica podrá ser ajustada de acuerdo con los parámetros establecidos por CPE e INM.*

Certificación de participación

Cada participante recibirá la constancia de participación en su correo electrónico.

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

Beneficios e incentivos

CPE reconocerá beneficios e incentivos a los ganadores de cada categoría. Se dará subsidio de transporte y alimentación.