

HACKATHON DE PROTOTIPADO 100ideasZGZ

29/30 setp 1 oct

TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL HACKATHON DE PROTOTIPADO 100ideasZGZ

1. Inscripción.

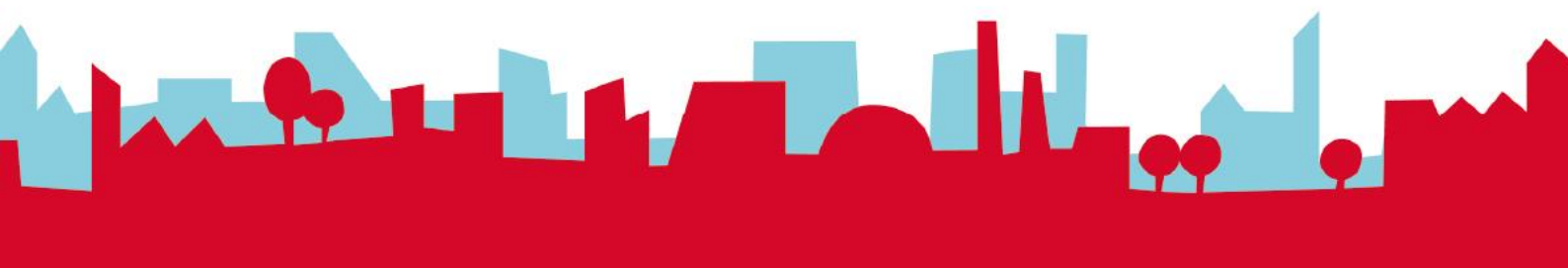
La inscripción en el Hackathon supone la aceptación de todas y cada una de las presentes condiciones.

2. Modalidades.

- Los participantes pueden escribirse a una de las dos modalidades: a) “Diurna” o b) “Non-stop coding”.
- Los participantes inscritos en la modalidad “Diurna” deberán abandonar las instalaciones de Etopia a las 21h30 del viernes 29 y del sábado 30, pudiendo regresar a partir de las 8h30 del día siguiente.
- Los participantes inscritos en la modalidad “Non-stop coding” podrán permanecer en Etopia ininterrumpidamente, pero entre las 21h30 del viernes 29 y del sábado 30 y las 8h30 del día siguiente únicamente podrán permanecer en el área de la Residencia. Se les facilitará una tarjeta de acceso al edificio de Etopia por el garaje.
- Asimismo, durante las horas nocturnas, los participantes en la modalidad “Non-stop coding” podrán usar el patio de la residencia para programar, respetando el debido silencio de manera que el descanso de los usuarios de las habitaciones no se vea interrumpido.
- Igualmente, podrán consumir alimentos y bebidas en la zona de patio de la residencia, a **excepción de bebidas alcohólicas**, y debiendo velar en todo momento por la limpieza y orden de las instalaciones.
- En todo momento, los participantes deberán seguir las instrucciones del personal del Etopia y de la organización del hackathon.
- Cualquier violación de estas normas, o cualquier otra alteración en la conducta del participante que sea ofensivo contra otros participantes o contra el personal de Etopia o de la organización, o que perjudique la normal convivencia en el centro, supondrá la expulsión inmediata de la actividad, perdiendo el participante cualquier opción a premio alguno, sin perjuicio de otras acciones que el Ayuntamiento de Zaragoza pueda emprender en caso de daños en las instalaciones o a terceros.

HACKATHON DE PROTOTIPADO 100ideasZGZ

29/30 setp 1 oct



3. Equipos.

- El hackathon de prototipado 100ideasZGZ es una actividad a realizar en equipo.
- No obstante, los participantes se pueden inscribir por equipos o de forma individual.
- Los participantes por equipos deberán indicar el nombre del equipo en el momento de la inscripción.
- El mínimo número de participantes por equipo será de 3 personas y el máximo de 5.
- Es deseable, aunque no obligatorio, que los equipos posean habilidades mixtas de desarrollo, diseño gráfico, etc.
- En los casos de participantes de forma individual, tras el arranque de la actividad, se realizará una dinámica de formación de equipos de manera que todos los participantes formen parte de un equipo.

4. Retos.

- El hackathon de prototipado 100ideasZGZ pretende dar respuesta a problemáticas urbanas. Cualquier idea para la mejora de la ciudad tiene cabida en este hackathon, además, la organización ha lanzado una serie de sugerencias predefinidas sobre las que trabajar.
- No obstante, los participantes se inscriben en el Hackathon de Prototipado y se puede definir libremente el reto sobre el que trabajar.
- El Hackathon cuenta, para su desarrollo, con “promotores” y “mentores”. Los promotores son las personas que han lanzado las sugerencias de trabajo, y los mentores son personas que, por su capacidad técnica, pueden ayudar a los equipos desarrolladores en la consecución de los prototipos.
- Al final de la sesión, los equipos expondrán al jurado sus soluciones en formato “elevator pitch” de 3 minutos.

5. Premios.

- Se establecen cuatro categorías, tres dotadas con un premio de 1.500 EUR y una cuarta categoría dotada con un premio de 3.000 EUR, a dividir entre los miembros del equipo ganador.
- Cada participante puede optar a un único premio.
- El premio será entregado por cada uno de los patrocinadores de cada categoría directamente a los ganadores.
- El premio se fallará en la sesión de clausura de la actividad.

HACKATHON DE PROTOTIPADO 100ideasZGZ

29/30 setp 1 oct

- El premio se entregará de forma íntegra en el acto de clausura del hackathon, una vez verificado por la organización el cumplimiento de las siguientes condiciones:
 - la aplicación desarrollada es funcional
 - el código de la misma se entrega a la organización bajo licencia de código abierto
 - **obligatoriamente deberá acompañar documentación técnica y descriptiva del uso de la app.**
 - La organización se reserva el derecho a declarar los premios desiertos.

6. Jurado.

La organización se reserva determinar la composición del jurado.

7. Material.

- Los participantes deberán traer su propio material software y hardware de desarrollo.
- La organización pondrá a disposición de los participantes, además de los recursos incluidos en la ficha de cada reto, conectividad WiFi y regletas eléctricas.