

# Hackathon Express 2017

## Reglamento de la Competencia

1. El equipo participante tiene **total libertad en cuanto al uso de tecnologías** (software, hardware) y plataformas (web, escritorio o aplicación móvil); como así también la elección del lenguaje de programación a utilizar.
2. El equipo participante puede asistir conformado, los participantes sin equipo podrán conformar o unirse a otro el día del evento; se realizará una **ronda de networking** antes de empezar la competencia y será una oportunidad propicia para establecer contactos, relacionarse y conformar nuevos equipos.
3. **Los equipos deberán estar conformados por 2 personas como mínimo y 4 como máximo.** Los miembros de cada equipo podrán realizar diferentes tareas inherentes al desarrollo, por ejemplo: diseño, análisis, investigación, acompañamiento o cebador de mate.
4. Todos los miembros deberán estar inscriptos para poder participar y votar.
5. Todos los miembros deberán estar acreditados y contar con su credencial el día del evento.
6. **Los miembros del equipo tendrán que designar un representante**, siendo este el responsable de todas las comunicaciones desde y para el equipo, el representante llevará un distintivo para ser rápidamente ubicado por los colaboradores de la organización.
7. Los datos del equipo y proyecto deberán completarse la [Lista de Proyectos de HX17](#)
8. **Los participantes no podrán competir con una aplicación hecha fuera de la competencia.** Todo el proyecto deberá ser desarrollado durante las horas de competencia.
9. **Demostración del proyecto:** Los equipos deberán en cinco **(5) minutos (cronometrados) contar al público sobre el trabajo realizado** (además del desarrollo se puntuará la presentación). En la presentación cada equipo deberá comentar con qué tecnologías trabajo, qué herramientas utilizó y realizará una breve demostración.
10. **En el caso de la categoría HX++**, el proyecto deberá estar alojado en un repositorio público y deberá tener una breve descripción y forma de instalación dentro del archivo readme del proyecto. El proyecto deberá estar funcionando al menos parcialmente para ser evaluado.

Reglas Simplificadas:

***‘Programá y Disfrutá’***

# Hackathon Express 2017

## Criterio de Evaluación del Proyecto v16

### CATEGORIAS:

Cada categoría cuenta con criterios propios y generales de evaluación.

- **Categoría HX:** Aconsejable para aquellos participantes que estén dando sus primeros pasos en la programación o grupos donde los miembros no se conocen muy bien.
- **Categoría HX++:** Grupos que ya participaron en otras ediciones, desarrolladores con bastante experiencia.

La elección de la categoría es exclusiva decisión de cada equipo, que lo comunicará al momento de la inscripción a través del formulario de inscripción o el día del evento, al momento de la acreditación.

### CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN:

En esta edición la votación contará con dos puntajes el del público y el del jurado.

De esta manera los demás competidores tendrán la oportunidad de elegir a su favorito y al mismo tiempo un grupo de profesionales establecerá una devolución sobre cada equipo.

Cada miembro del jurado deberá evaluar bajo propios criterios a los ganadores de esta Hackathon Express y deberá expresar un breve comentario, a modo de devolución, a cada equipo. El proyecto con mayor cantidad de votos ganará la competición.

A continuación se detalla a modo de guía una lista de características que pueden ser evaluadas en esta votación:

- **Complejidad:** Integración con otras tecnologías, uso de herramientas especiales de software
  - a. No presenta ninguna complejidad
  - b. Tiene una complejidad media al incluir herramientas
  - c. Me resultó interesante la combinación y uso de múltiples herramientas

**(\*) Herramientas: API's / Plataformas / Tecnologías. No tener en cuenta entornos de desarrollo, ni editores de código.**

- **Presentación:** El equipo podrá explicar con qué tecnologías trabajó, cómo se distribuyeron el trabajo, que es lo que más le costó y realizar una breve demostración.
  - a. No me gustó

- b. Me pareció buena pero no me entusiasmó
- c. Me resultó interesante, quisiera interiorizarme más
- d. Fue una excelente presentación

- **Diseño de interacción (Prototipado):** Si presenta prototipo podrá evaluar
  - a. El prototipo no se entiende
  - b. La interacción es buena pero no clara, no se puede continuar el flujo de acciones
  - c. La interacción es buena y clara
- **UI: Experiencia de Usuario,** Desarrollo de la interfaz (Usabilidad, Navegabilidad, Interfaz Gráfica.)
  - a. Experiencia **desdichada**
  - b. Experiencia **regular**
  - c. Experiencia **Intuitiva**
  - d. Experiencia **natural y agradable**
- **Originalidad:** Es una nueva idea, una mejora de otra que ya existe, o solo una copia de algo existente (Innovación / Creatividad).
  - a. No presenta nada original
  - b. Le dieron un giro original a una idea existente
  - c. La propuesta es super original

**FORMULARIO VOTACIÓN HX 2017**

<b>Yo (nombre y apellido)</b>		
	<b>Nro/Nombre Equipo</b>	<b>Nombre Proyecto</b>
<b>Voto por (HX+)</b>		
<b>Voto por (HX++)</b>		

## FORMULARIO DEVOLUCIÓN JURADO

<b>Nro Equipo</b>	
<b>Puntos Positivos</b>	
<b>Puntos Negativos</b>	

<b>Nro Equipo</b>	
<b>Puntos Positivos</b>	
<b>Puntos Negativos</b>	