

Feria de ciencias

- Tendrás 3min para presentar tu proyecto ante un panel de aprox 3 evaluadores
- Los evaluadores tendrán 2min para hacer preguntas o dar alguna retroalimentación
- Ambos tiempos estarán cronometrados, se puntual y realiza una presentación dinámica.
- Estas presentaciones serán en las mesas de trabajo del Hack.
- Puedes utilizar cualquier material que ayude a enriquecer la experiencia de presentación que muestres a tus evaluadores, esto incluye: presentaciones de power point, prezi, vídeos, etc.
- Puede presentar uno o todos los integrantes, siempre y cuando tengan una buena coordinación y orden de presentación.
- Recuerda que lo más importante es que muestres lo que realizaste en el Hack, por lo tanto, el prototipo funcional deberá tener más relevancia.
- La originalidad con la que presentes, ayudará a conseguir puntos extras en tu evaluación, da un buen pitch.

Presentaciones finales

- Tendrás 5min para presentar tu proyecto ante un panel de aprox 3 jueces
- Los jueces tendrán 2 min para hacer preguntas o dar alguna retroalimentación; sus conocimientos serán en perfiles técnicos, de negocio y finanzas
- Ambos tiempos estarán cronometrados, se puntual y realiza una presentación dinámica.
- Dichas presentaciones serán en el escenario principal ante todo el público del Hack.
- Puedes utilizar cualquier material que ayude a enriquecer la experiencia de presentación que muestres a tus evaluadores, esto incluye: presentaciones de power point, prezi, vídeos, etc.
- Puede presentar uno o todos los integrantes, siempre y cuando tengan una buena coordinación y orden de presentación.
- Recuerda que lo más importante es que muestres lo que realizaste en el Hack, por lo tanto, el prototipo funcional deberá tener más relevancia.
- La originalidad con la que presentes, ayudará a conseguir puntos extras en tu evaluación, da un buen pitch.

Criterios de evaluación

Criterio	Descripción	Porcentaje
Prototipo funcional	Cumple con las características presentadas, implementa una integración de distintas tecnologías. *NO MOCKUPS	40%
Creatividad e innovación	Alcances, integración, visión a mediano-largo plazo, desarrollo e integración a nuevas tecnologías.	20%
Implementación tecnológica	Tecnologías, tendencias, frameworks, API's, algoritmos, secuencias las cuales hayan ocupado en sus proyectos y que sean funcionales.	20%
Usabilidad	Correcta aplicación de los conceptos de UX/UI y acceso a la información.	10%
Pitch de proyecto	Claridad del proyecto, interacción con el público, iniciativa y liderazgo de la presentación.	10%