

1. Participantes

Podrán participar todos aquellos desarrolladores y personas apasionadas por la tecnología e innovación, sin ningún tipo de restricción.

Equipos: Podrá formarse un equipo de, como máximo, tres personas. Aquellos participantes que no tengan equipo podrán formar grupo con otros participantes **en el evento inicial de la Hackathon.**

Inscripción: es recomendado (pero no obligatorio) realizar la preinscripción individual en el apartado «Hackathon» de la web del evento (<http://hackersweek.com/actividad/hackathon/>), siendo necesaria la asistencia al evento inicial para **formalizar la inscripción.** Último día de inscripción: Lunes 23 de Marzo.

2. Temática y plataforma

Los participantes podrán elegir la plataforma de desarrollo que ellos prefieran además de la tecnología. **Todos los desarrollos deben comenzar el Lunes 23 de Marzo de 2015.**

El tema queda a libre elección del equipo, con la restricción de que no puede ser una copia o que el código esté ya publicado en otra plataforma.

LIMITACIONES

- *El código debe incluir el uso de alguna de las tecnologías de Google, bien haciendo uso alguna de sus API (Maps, Login con Google+,..) o utilizando alguna plataforma/framework (Android, angular.js,...)*
- *El código no puede ser una copia o estar publicado con anterioridad en otra plataforma.*

No será necesario presentar una aplicación completamente funcional, pero sí es necesario presentar un prototipo mínimo, que implemente o emule las principales características de la aplicación.

3. Fases del concurso.

Calendario:

Hora	Lunes	Martes	Miercoles	Jueves
12:30-14:30		Taller Angular.js (Recomendado)		Clausura Hackers Week
15:30-17:15	Inscripción presencial (obligatoria) Inauguración Hackathon por Andrés L. Martínez. (Sala de Grados B)		Checking del proyecto (Obligatorio)	Anuncio del ganador y entrega de premios.
19:00-20:15		HTML 5 Y CSS3 (Básico) API GOOGLE (Obligatorio) (Sala de Grados B)	Presentaciones y clausura (Obligatorio) (Sala de grados B)	

-Inscripción: es necesario asistir al evento inicial (Lunes 23, a las 15:00h)

-Checking del proyecto: se entregará al responsable del Hackathon el código fuente del proyecto.

-Presentaciones y Clausura: Se realizará una breve presentación del proyecto (5-7 min) para mostrarlos a los demás participantes y proceder a la votaciones. Clausura del Hackathon.

3. Votaciones

El concurso se resolverá mediante votación popular. Las votaciones se realizarán mediante un formulario que se os entregará el día de la presentación y clausura del Hackathon, el el que habrá que puntuar al resto de proyectos.

Normas:

- En caso de empate la organización se reserva el voto de calidad.
- Cualquier actividad sospechosa en el recuento de votos hacia un grupo será motivo de descalificación.

4. Premios

Los ganadores serán premiados con un obsequio individual para cada uno de los integrantes del equipo y un diploma acreditativo individual de participación. Además, todos los participantes que lleguen hasta el final del proceso recibirán un obsequio por su participación.

5. Derechos

El equipo participante se reserva todos los derechos del trabajo que se realice, ni la Universidad, ni ningún miembro de la organización tendrá derechos sobre ese trabajo.

6. Organización

La organización se reserva cambios en la planificación del desarrollo del concurso y la expulsión del algún grupo participante por incumplimiento de normativas nacionales o del propio concurso.