



Universidad Autónoma de Querétaro Facultad de Informática

Hackathon Troyano 2025 - Lineamientos

I. Objetivo

La Facultad de Informática de la Universidad Autónoma de Querétaro, con la finalidad de formar profesionistas capaces en el área de las Tecnologías de Información y Comunicaciones, y en búsqueda de la creación de un ambiente de competencia, aprendizaje y colaboración, convoca mediante este evento a la creación y desarrollo de una aplicación móvil, sitio web o herramienta informática de hardware y/o software que resuelva una necesidad.

II. Temática

La temática del evento es **Smart Environment**, la cual está descrita a continuación:

Un **Smart Environment** es un entorno físico que integra tecnologías avanzadas como el **Internet de las Cosas (IoT)**, **aplicaciones móviles**, **inteligencia artificial y análisis de datos** para mejorar la eficiencia, seguridad y sostenibilidad de los espacios en los que vivimos y trabajamos. Estos entornos pueden ser hogares, oficinas, ciudades o industrias que utilizan sensores y dispositivos conectados para recopilar información en tiempo real y tomar decisiones automatizadas.

El objetivo del Hackathon Troyano es:

Desarrollar soluciones tecnológicas innovadoras que mejoren la sostenibilidad, eficiencia y seguridad en entornos inteligentes mediante IoT, aplicaciones móviles, inteligencia artificial y análisis de datos. Mismas que pueden ser (pero no están limitadas a):

1. Smart Cities

Soluciones para tráfico, transporte público inteligente, gestión de residuos, alumbrado eficiente etc.

2. Smart Homes & Offices

Sistemas para optimización de energía, automatización del hogar o seguridad inteligente.

3. Smart Agriculture

Monitoreo de cultivos con sensores, riego automatizado basado en datos ambientales.

4. Smart Healthcare

Dispositivos o aplicaciones que mejoren la calidad de vida, como monitoreo de salud en tiempo real.

5. Smart Government

Aplicaciones o sistemas que mejoren la participación ciudadana, que faciliten los tramites gubernamentales y que simplifiquen procesos.

III. Lugar y fecha

28 y 29 de marzo de 2025 en las instalaciones de la facultad de informática de la Universidad Autónoma de Querétaro.

- **Recepción de participantes:**
 - 28 de marzo a las 09:00 hrs.

- **Inauguración:**
 - 28 de marzo a las 10:00 hrs.
- **Desarrollo del evento:**
 - 28 de marzo a las 11:00 hrs al 29 de marzo a las 13:45 hrs.
- **Clausura:**
 - 29 de marzo a las 14:00 hrs.
- **Premiación:**
 - 3 de abril a las 14:00 hrs., durante la ceremonia de clausura de la Semana Académica y Cultural 2025.

IV. Requisitos de inscripción

- Ser estudiante inscrito en una institución de educación superior pública o privada a nivel licenciatura.
- Cumplir debidamente el proceso de inscripción en la página oficial del evento.
- Conformar equipos de 4 a 5 integrantes.
- Respetar las reglas de convivencia, así como de uso y cuidado de las instalaciones de la Universidad Autónoma de Querétaro.

V. Inscripción

- Los participantes podrán registrarse en la dirección: <https://hackathon.fif-uaq.mx> del **10 de marzo** al **27 de marzo** de 2025.
- Con la intención de garantizar una correcta realización del evento, el cupo estará limitado a un máximo de **50 equipos participantes**.

VI. Jurado calificador

La evaluación de proyectos y selección de ganadores se realizará por un jurado calificador, el cual estará compuesto por autoridades de la Universidad Autónoma de Querétaro y representantes de los organismos patrocinadores y colaboradores del evento.

VII. Parámetros de evaluación

El jurado calificador evaluará los proyectos con base en los siguientes puntos:

- a) Mérito técnico.
- b) Avance de implementación.
- c) Importancia y relevancia del problema a resolver.
- d) Innovación y creatividad.

VIII. Proceso de evaluación

Para que el proyecto desarrollado por un equipo sea evaluado por jurado calificador, cada equipo deberá realizar un video demostrativo donde se presente la idea y avance del proyecto de forma breve y resumida.

A continuación, algunas consideraciones generales sobre el video:

- Deberá subirse a **YouTube** en el canal de alguno de los integrantes del equipo.
- Se debe asegurar que la visibilidad del video esté configurada como "Pública", en caso contrario el video no podrá ser visto para ser evaluado.
- La entrega del video será **registrada en un formulario** que será proporcionado el día del evento.
- El formato del video es libre pero no deberá exceder los **4 minutos** de duración.
- La fecha y hora límites para enviar el video del proyecto, será el **sábado 29 de marzo a la 13:45 hrs.**
- No serán consideradas para evaluación las **entregas posteriores** a lo establecido en el punto anterior.

IX. Premiación

El jueves **3 de abril de 2025 a las 14:00 hrs.** se llevará a cabo la premiación del Hackathon Troyano. Se premiarán los **3 mejores proyectos** y existirá la posibilidad de otorgar menciones honoríficas a los equipos cuyos proyectos sean reconocidos por el jurado calificador.

X. Desarrollo del evento

- Durante el evento se contará con la participación de miembros patrocinadores y colaboradores en calidad de mentores para asesorar, orientar y dar consejos a los equipos para mejorar el desarrollo de su proyecto.
- La Facultad de Informática proveerá de mesas, sillas, instalación eléctrica y conectividad a la red de internet inalámbrica, siendo cada participante responsable de traer consigo equipo de cómputo y demás material necesario para desarrollar su proyecto (laptop, monitor externo, mouse, adaptadores, extensiones, multicontactos, etc).
- Se recomienda traer algún alimento para el desayuno del viernes 28 de marzo, la Facultad de Informática proporcionará alimentos para la **comida y cena** del día **viernes 28 de marzo**, así como también para el **desayuno** del día **sábado 29 de marzo**. De forma adicional se sugiere traer refrigerios o golosinas para los intermedios entre dichos alimentos. **No se permite la entrada de bebidas alcohólicas.**
- A partir del **viernes a las 19:00 hrs., y hasta las 08:00 hrs. del sábado**, los participantes del evento deberán permanecer dentro de las instalaciones del recinto donde se realizará el Hackathon Troyano, por efectos de logística y seguridad.
- Durante el evento se contará con un grupo de WhatsApp destinado a dar avisos referentes al Hackathon. En este grupo se agregarán los capitanes de cada equipo.
- Los datos de acceso al grupo serán proporcionados al concluir la inauguración del evento.

XI. Reglas de Convivencia

Para garantizar un ambiente seguro, inclusivo y productivo para todas y todos los participantes, seguimos estas reglas de convivencia:

1. Respeto ante todo

Trata a todas las personas con respeto y cordialidad. No se tolerará ningún tipo de acoso, discriminación, sexismo, racismo, homofobia, transfobia, capacitismo o discursos de odio. El lenguaje y comportamiento deben ser apropiados en todo momento.

2. Cero acoso o conductas inapropiadas

Si alguien te dice que algo lo incomoda, respétalo y detén esa acción inmediatamente. No se permite el contacto físico no consensuado ni comentarios ofensivos. Si te sientes incómodo o eres testigo de alguna falta, acude a los organizadores.

3. Ambiente de trabajo positivo

Mantén un ambiente de colaboración y aprendizaje. Evita conductas disruptivas que afecten a otros equipos. Respeta los espacios de trabajo y las áreas comunes.

4. Uso responsable del equipo y las instalaciones

Cuida los dispositivos, muebles y espacios proporcionados para el evento. No uses recursos del evento para fines ajenos al Hackathon. Mantén tu espacio limpio y respeta los materiales compartidos.

5. No spam ni autopromoción sin permiso

No está permitido el envío masivo de publicidad, promociones personales o invitaciones a eventos sin autorización del comité organizador del Hackathon.

6. Respeto a los horarios y logística

Respeta los tiempos establecidos para presentaciones, mentorías y actividades. Sigue las indicaciones del staff en todo momento.

7. Seguridad y bienestar

Si ves algo que pone en riesgo la seguridad o integridad de alguien, informa de inmediato al staff. Mantente hidratado, duerme cuando sea necesario y cuida tu salud.

8. Uso de redes y dispositivos

No ataques, interrumpas ni abuses de la red del evento. Respeta la privacidad de otros participantes y no tomes fotos o videos sin su consentimiento.

9. Disfruta y diviértete

Queremos que este Hackathon sea una experiencia enriquecedora para todas y todos. Conéctate con otros, aprende, innova y disfruta del evento con responsabilidad.

XII. Propiedad intelectual e industrial

- Al completar el proceso de inscripción, los participantes garantizan que las ideas que generen serán de autoría propia, serán originales, y no infringirán derechos de autor de terceros.
- No se podrá participar con proyectos realizados previamente o que sean una continuación de un proyecto creado o presentado en algún evento previo.
- La Universidad Autónoma de Querétaro a través de la Facultad de Informática, así como las entidades patrocinadoras y colaboradoras, no se hacen responsables de cualquier conflicto con terceros generado en virtud del incumplimiento de los puntos anteriores.
- La autoría de los proyectos que los equipos, así como lo relacionado a estos (código, diseños y/o implementación) corresponde en su totalidad a los integrantes que conforman al equipo.

XIII. Consideraciones generales

- El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar y/o cancelar el desarrollo del evento por causas justificadas en cualquier momento, extendiendo la notificación pertinente a los participantes.
- Todos los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador y su decisión será inapelable.