

Bases del #SnapHack

El hackathon sobre Snap*

- El evento es de asistencia gratuita. El único requisito de participación es haberse inscrito en el meetup de HackathonLovers antes del 24 de Enero de 2015:
<http://www.meetup.com/Hackathon-Lovers/events/219399210/>
- Unos días antes del evento, se propondrá a los participantes un tema.
- El objetivo principal es desarrollar por equipos, una aplicación web y/o móvil relacionada con el tema propuesto y que acceda al API de Snap* para realizar un pago con tarjeta de crédito.
- El módulo de compra podrá estar desarrollado antes del hackathon, pero no la aplicación.
- Se ha desarrollado con nodejs un ejemplo de pago con tarjeta de crédito con la API de Snap*, explicando las peticiones REST necesarias:
<http://hackathonlovers.com/snaphack/ejemplo-pago-tarjeta-credito-con-api-snap.html>
- Así mismo los participantes tienen información en la documentación de Snap*:
<http://www.evosnap.com/support/knowledgebase/web-services-api-integration/>
- Los equipos han de estar formados por un máximo de 3 personas (se aceptarán equipos previamente formados).
- Para participar en la fase final del hackathon:
 - Todos los participantes del grupo han de estar correctamente inscritos e identificados por la organización.
 - La aplicación tiene que ser funcional, mostrando el correcto funcionamiento de la idea principal de la aplicación, exceptuando mínimos detalles finales (visualización, integración, ...) No se aceptarán aplicaciones de simple registro de usuario y/o landing pages o mockups sin funcionalidad.
 - Se aceptarán tanto aplicaciones desarrolladas desde cero como aplicaciones ya empezadas que se quieran ampliar/mejorar. Pero en este último caso, ha de especificarse claramente al inicio del hackathon qué apartado se desea mejorar. A concurso, solo se presentará ese apartado, no la aplicación en si.
 - Se permite el uso de frameworks, librerías de terceros y cualquier tipo de herramientas de desarrollo

- No se aceptarán a concurso aplicaciones con contenido sexual explícito, violencia explícita, contenido insultante o de incitación al odio, que vulneren la propiedad intelectual de terceros, que suplanten la identidad de otras personas o empresas, que promuevan los juegos de azar online o que realicen actividades ilegales.
- Todos los miembros del equipo han de estar de acuerdo en la licencia del software desarrollado antes de empezar el hackathon.
- Los participantes serán titulares exclusivos de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial vinculados con sus respectivos proyectos.
- Al final del día se mostrarán los resultados ante un jurado experto e imparcial que elegirá al/los equipo/s ganador/es, teniendo en cuenta criterios tales como la originalidad de la idea, dificultad técnica, viabilidad del proyecto, diseño y usabilidad de la aplicación, etc.
- Los premios, de existir, serán publicados en la web del evento y se asignarán en función de la decisión inapelable del jurado.
- No se aceptará mal comportamiento. Todos los participantes seguirán las instrucciones de la organización y de los responsables del centro en todo momento.
- Cualquier acto realizado por cualquiera de los participantes es su propia responsabilidad. La organización no se hará responsable de cualquier acto inapropiado, realizada por cualquier participante.
- La organización no se hace responsable de los objetos personales de los participantes. Asimismo, el participante será responsable de dejar el centro en el mismo estado en el que se lo encontró.
- Mediante la aceptación de estas bases, los participantes conceden a los organizadores la autorización del uso de su imagen de forma gratuita tanto para la explotación como para la difusión de las posibles imágenes (tanto fotografías como vídeos) que pudieran realizarse durante el evento.
- **La no aceptación de estas bases supondrá la inhabilitación del participante para presentarse al concurso final, así como proceder a su expulsión del centro si las circunstancias lo requieren.**

