

**Descripción General:** el proyecto que va a desarrollarse durante los hack days consiste en emplear las técnicas vistas en el summer LML 2018 para resolver un problema específico.

**Directrices:** el proyecto consistirá en

1. Elegir uno de los retos propuestos o un problema propio.
2. Definir claramente el problema que se quiere atacar y el alcance del trabajo que se realizará en el desarrollo del reto.
3. Identificar las técnicas y los datos necesarios para resolver el problema definido.
4. Realizar una presentación final de máximo 5 minutos que contenga el problema a resolver, la solución propuesta, y los resultados y conclusiones obtenidas.

**Requerimientos:** el proyecto debe:

1. Desarrollarse en Python.
2. Emplear algunas de las técnicas vistas en el curso.

**Entregables:** al finalizar los hack days, cada equipo deberá entregar en un notebook de Jupyter la versión final del código utilizado para resolver el problema elegido. El notebook debe ser autocontenido, describir claramente el problema, incorporar y explicar el código desarrollado y documentar los resultados obtenidos.

**Equipos:** el proyecto se realizará en equipos de **3 personas**. Solo en un caso excepcional se permitirá un equipo de 2 o 4 personas. En ningún caso un equipo podrá estar conformado por más de 4 personas o se aceptarán trabajos individuales.

**Presentación:** el última día (sábado 28) en la tarde nos dividiremos en grupos de equipos, en los que cada equipo presentará sus resultados y se seleccionarán los mejores trabajos para ser presentados en la sesión final.

**Caso especial:** si se detecta que un estudiante no participó en la realización de su proyecto, su nota será cero.

---