

# Bases MALACKATHON ETSII UMA

## Introducción

El Malackathon – Hackathon ETSII es un evento organizado por la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universidad de Málaga junto con *Airzone*, *Indra*, *Mercedes-Benz*, *NTT DATA*, y *Nics Lab UMA*, para desarrollar soluciones que puedan abordar los desafíos de sostenibilidad a los que se enfrenta la sociedad en la actualidad. El objetivo del Malackathon es atraer creatividad, talento y motivación para resolver un reto vinculado a los Objetivos de Desarrollo Sostenibles (ODS). También está patrocinado por las Cátedras de la Universidad de Málaga: Cátedra AIRZONE de Innovación y Gestión Inteligente en la Edificación para la Transición Verde, Cátedra de Gestión para el desarrollo Tecnológico FINTECH, Cybercamp-UMA, Google, y Oracle.



El reto ha sido definido teniendo en cuenta los desafíos a los que se enfrenta el ODS 6 (Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos<sup>1</sup>). ¿Estás listo para crear una solución?

El Malackathon es una gran oportunidad para trabajar con tus compañeros de la Escuela, usando nuevas herramientas y tecnologías digitales para resolver retos reales de la sociedad actual. Durante este hackathon además tendrás la oportunidad de recibir consejos y aprender de profesionales expertos del sector, que participarán como mentores y jurado.

---

<sup>1</sup> ONU, Objetivos de Desarrollo Sostenible. Objetivo 6.

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/water-and-sanitation/>

### **Criterios de participación**

Buscamos equipos de 4 o 5 personas. Se ha creado un foro abierto en el Campus Virtual por si necesitas ayuda para completar tu equipo o integrarte en uno.

Toda documentación y comunicación del evento será en castellano.

### **Funcionamiento del evento**

El jueves 10 de octubre, se hará una sesión telemática para presentar el conjunto de datos sobre el que se construye el reto. El jueves, 17 de octubre, tendrá lugar el kickoff de lanzamiento en el Salón de Actos, al que deberán acudir todos los participantes. Además, se dará la bienvenida a todos los participantes y presentaremos en detalle el reto a resolver.

Durante el Día#1 (jueves, 17 de octubre), los equipos desarrollarán en las instalaciones de la Escuela sus ideas y soluciones. A lo largo del día se podrá contar con la mentorización y asesoramiento de empresas colaboradoras y docentes de la Escuela. Los participantes podrán trabajar en las instalaciones de la Escuela desde la presentación del reto hasta las 20:30. Se considera que un equipo ha presentado su solución si ha realizado la entrega del mismo a través del Campus Virtual. Se asignará un aula como lugar de trabajo para cada equipo. El equipo deberá estar en el lugar de trabajo asignado a lo largo de la jornada de trabajo.

Durante este Día#1, los mentores de cada empresa irán evaluando las distintas fases del trabajo realizado por los equipos. Con estas evaluaciones, la organización seleccionará un conjunto de equipos que pasarán a la fase final (de 10 a 15 equipos según el trabajo realizado). Se publicará la lista de finalistas antes de las 22:30.

El Día#2, viernes 18 de octubre, los equipos finalistas presentarán presencialmente sus soluciones a los miembros del jurado, quienes las evaluarán y seleccionarán a los equipos ganadores por cada una de las categorías (mencionadas en la sección Premios). La presentación de las soluciones tendrá lugar en el salón de actos de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universidad de Málaga.

### **La presentación y defensa de soluciones**

El Día#2, en las presentaciones finales, cada equipo tendrá un máximo de 8 minutos para presentar su solución. La solución será presentada exclusivamente por un miembro del equipo. La presentación deberá presentar un resumen y las características más destacables de la solución desarrollada. Se podrá usar como apoyo de la presentación un documento en formato PDF que se proyectará durante la presentación. Dichos documentos deberán estar entregados a las 8:30 del Día#2 a través del Campus Virtual.

Una vez finalizadas todas las presentaciones se llevará a cabo un debate común con todos los equipos por parte del jurado. En este debate podrá participar cualquier miembro del equipo.

### **Inscripción al evento**

La inscripción a este evento es completamente gratuita. Las personas o equipos que deseen inscribirse deben completar en fecha el formulario de inscripción disponible en el Campus Virtual. A los equipos que se hayan inscrito se les notificará su participación en el evento. Para poder participar, los asistentes deben ser estudiantes de la ETSI Informática de la UMA. Por el espíritu propio del Hackathon, no se admitirá la presencia en los equipos de miembros con experiencia profesional significativa.

### **Plazos de inscripción**

El plazo de inscripción se abrirá el 27 de septiembre de 2024 hasta el 3 de octubre de 2024.

### **Selección de los ganadores**

El jurado, formado por una persona de cada empresa colaboradora y por representantes de la ETSI Informática, decidirá qué equipo se ajusta mejor a cada categoría del premio.

La decisión del jurado es inapelable.

### **Los premios**

Los premios del Malackathon se organizarán en categorías, con diferentes premios. Los detalles del premio de cada empresa se darán a conocer en la presentación del reto y en el Campus Virtual de la Sala de Estudiantes de la ETSI Informática.

### **Cambios y cancelación del evento**

La organización del hackathon se reserva el derecho a cancelar o suspender el evento antes de la fecha de comienzo, así como a hacer modificaciones en la forma, contenido, fechas de los plazos y evento, lugar, premios, y otros contenidos de este documento a discreción de la organización y sin consecuencias para sus miembros de la misma.

### **Contacto**

Ante cualquier duda sobre el funcionamiento del Malackathon, puedes contactar con la organización a través del correo electrónico [subdir-estudiantes@informatica.uma.es](mailto:subdir-estudiantes@informatica.uma.es)

Durante la celebración del Malackathon, los participantes podrán acudir a la sala de co-working Haz Cosas (aula 4.1.3) para cualquier aclaración sobre el desarrollo del mismo. La organización tendrá allí su sede para ayudaros en todo lo que podamos. Si en algún momento un equipo desea abandonar el reto, rogamos avisen a la organización en esta sala para dejar constancia.