



Reglamento Oficial – Hackathon Logview 360

1. Duración y Entregables

- La hackathon se desarrollará en el tiempo establecido por la organización. El incumplimiento del tiempo límite de entrega puede implicar la descalificación automática del equipo.
- Cada equipo debe subir:
 - Un repositorio individual con todo el código fuente y documentación correspondiente.
 - Un video explicativo de máximo 5 minutos, donde presenten la solución desarrollada.

2. Composición del Equipo

- Los equipos deberán estar conformados por el número de integrantes establecido previamente por la organización.
- No se permite la incorporación de nuevos miembros una vez iniciada la competencia.

3. Uso de Herramientas

- Se permite el uso de cualquier herramienta tecnológica visible y accesible públicamente: editores de código, frameworks, bibliotecas, plataformas de desarrollo, documentación oficial, y recursos en línea como Stack Overflow o GitHub público.
- Queda prohibido el uso de ayuda externa en tiempo real, es decir, que no está permitido recibir asesorías, código o soluciones por parte de personas ajenas al **equipo (incluyendo mensajes, llamadas, chats, etc.)**.



4. Originalidad y Propiedad Intelectual

- Todo el desarrollo debe ser original del equipo y haber sido realizado durante la jornada de la hackathon.
- Está permitido reutilizar fragmentos de código existentes (open source), siempre que estén correctamente citados en los comentarios y no representen más del 30% del desarrollo total.
- Cualquier intento de plagio o copia directa de soluciones externas completas será motivo de descalificación inmediata.

5. Conducta y Ética

- Se espera que todos los participantes mantengan una conducta respetuosa y profesional hacia otros equipos, organizadores y jurados.
- No se permite ningún tipo de ataque técnico o sabotaje hacia otros equipos (como ataques de red, sabotaje a herramientas compartidas, etc.).
- El respeto mutuo es fundamental. Comentarios ofensivos, discriminatorios o conductas inapropiadas serán sancionadas con descalificación.

6. Faltas Graves y Sanciones

Las siguientes acciones pueden conllevar advertencias o descalificación directa, según su gravedad:

- Suplantación de identidad o participación de personas externas al equipo.
- Presentación de una solución desarrollada antes del evento o ya publicada.
- Copiar la solución de otro equipo o compartir código entre equipos.
- Manipular deliberadamente el sistema de evaluación o los criterios de calificación.



7. Cierre y Entrega Final

- Los entregables deben subirse al repositorio designado por la organización antes del cierre oficial de la competencia.
- El video debe estar grabado y subido como parte del repositorio, mostrando la solución y explicando el proceso de desarrollo.

8. Evaluación y Jurado

- El jurado evaluará los proyectos con base en una rúbrica oficial previamente establecida por el jurado.
- Las decisiones del jurado son inapelables.
- En caso de empate, se aplicarán criterios de desempate definidos por la organización.