

**Tema:** Los concursantes deberán realizar una aplicación Web y/o una App Mobile sobre el tema que se transmitirá el día del evento, teniendo como único límite la hora de entrega que se especificará el día del evento (24 horas de trabajo) y las definiciones técnicas indicadas más adelante. El tema de la aplicación será el mismo para todos los equipos.

**Equipos:** Los participantes se deberán agrupar en equipos de como máximo 4 personas. Cada participante podrá pertenecer sólo a un equipo.

**Definiciones Técnicas:**

1. Se debe desarrollar una aplicación web, basada en un modelo de tres capas, con el siguiente marco tecnológico.
  - a. Capa de Presentación: se recomienda utilizar las siguientes tecnologías: Bootstrap y Angular.js. Es posible utilizar librerías como JQuery u otras que permitan facilitar el desarrollo (atención punto 2 de este apartado)
  - b. Capa de Integración: es necesario desarrollar una API de comunicación entre el Front-end y el Back-end para separar los desarrollos y propiciar la futura reutilización desde otras aplicaciones.
  - c. Base de Datos: se recomienda el uso de MongoDB o MySQL.
  - d. Runtime Web / API: se recomienda el uso de Java o NodeJS, privilegiando el uso de Spring o Express respectivamente.
  - e. Desarrollo Mobile: el desarrollo debe ser de tipo híbrido, pudiendo usar frameworks como Cordova o Ionic. Los desarrollos deben ser empaquetados para ser ejecutados sobre iOS y Android.
2. En el caso de utilizar librerías para agilizar el desarrollo, se debe asegurar que estás sean open-source y que no será necesario pagar licencias por su uso en el futuro.
3. Las aplicaciones desarrolladas serán implantadas en una plataforma cloud de tipo PaaS (Platform as a Service) que comunicaremos oportunamente.

**Entregables:**

- Se entiende por entregable, todos los artefactos de software, ya sean desarrollados por los equipos o librerías externas, necesarias para el funcionamiento de la aplicación.
- En caso que existan condiciones de ejecución especiales o supuestos a considerar, estos deberán ser informados y documentados en un momento a convenir.
- En caso de tener que entregar alguna máquina virtual o entorno más elaborado, será coordinado al momento del cierre.

**Derechos:** Los derechos sobre el software desarrollado están regulados por los términos de la licencia open-source “MIT License”. Para más información <https://opensource.org/licenses/MIT>

**Otros aspectos a considerar:**

1. Los participantes deberán traer sus propios equipos (preferentemente portátiles). No olvidar los cargadores y cables ethernet en caso de que sea necesario.
2. Cada equipo participante contará con un padrino perteneciente al equipo de Everis, con el fin de asesorarlos en aspectos técnicos o para transmitir las dudas funcionales al equipo de Fundación Teletón.

**Consultas, dirigirse a:**

**Nicolás Pérez**  
**Coordinador Canal Educación**  
**Fundación Teletón**  
[nperez@teleton.cl](mailto:nperez@teleton.cl)  
**9-63349088**