

# Guidelines

**Tema:** E-Learning English Platform

**Equipos:** Todos los miembros deberán ser mayor de 18 años. Los equipos deben contar con un máximo de 4 integrantes.

## 1. Reglas y Código de Conducta

- A. Equidad y Originalidad: Favor seguir los requerimientos para conocer lineamientos sobre avances del proyecto previo al hackathon.
- B. Está prohibido plagiar.
- C. Respeto e Inclusión: Fomenta un ambiente inclusivo donde todos se sientan bienvenidos.
- D. Respeto a las reglas establecidas por la Universidad Privada de San Pedro Sula sobre uso de instalaciones de la misma

## 2. Criterios de Evaluación

- A. Innovación y Creatividad: Evalúa cuán novedosa o única es la idea y si introduce un nuevo enfoque para un problema.
- B. Dificultad Técnica: Evalúa los aspectos técnicos y la complejidad del proyecto. Considera los desafíos de programación superados o el uso de tecnología avanzada.
- C. Practicidad y Usabilidad: Evalúa la usabilidad, factibilidad y el potencial de aplicación real del proyecto.
- D. Ejecución y Diseño: Considera el diseño general, la experiencia del usuario y la completitud del proyecto.
- E. Calidad de Presentación: Incluye un requisito de presentación o demostración, con puntos otorgados por comunicación clara, narración y la capacidad de transmitir impacto.

### **3. Flujo del Hackathon**

- A. Ceremonia de Inicio: Comienza con una sesión de bienvenida, explicando las reglas, los criterios de evaluación y presentando a mentores y jueces.
- B. Actualizaciones a Mitad del Evento: Ofrece a los equipos la oportunidad de presentar una actualización breve, recibir retroalimentación y corregir el rumbo si es necesario.
- C. Entregas Finales: Establece plazos claros para las entregas finales y especifica qué deben presentar los participantes (repositorio de código, video de demostración, diapositivas de presentación, etc.).

### **4. Cierre del evento:**

- A. Evaluación y Deliberación: Da a los jueces suficiente tiempo para revisar y puntuar los proyectos con base en criterios preestablecidos.
- B. Premiación y Ceremonia de Clausura: Anunciar a los ganadores y permitir que los equipos muestren sus proyectos. Reconoce a todos los participantes y fomenta un cierre positivo.
- C. Recopilación de Comentarios: Encuesta a los participantes para recoger ideas para futuras mejoras.
- D. Compromiso Post-Hackathon: Anima a los participantes a seguir trabajando en sus proyectos y entrega de premio.