



HACKATHON VIRTUAL 2022: HACKWEEK

“Innovación para el Desarrollo Económico y Social”

I. PRESENTACIÓN

La Secretaría de Innovación y Desarrollo Económico, en colaboración con la Dirección de Turismo y Dirección de Innovación y Emprendimiento, de Gobierno del Estado de Chihuahua, a través del Instituto de Innovación y Competitividad del Gobierno del Estado de Chihuahua, con el patrocinio principal de Microsoft presentan el segundo Hackathon Virtual denominado “Innovación para el Desarrollo Económico y Social”. Este espacio promueve la participación de estudiantes, docentes, profesionales emprendedores, y expertos del área técnica e ingeniería, con la finalidad de construir propuestas tecnológicas que permitan solucionar las problemáticas planteadas en cada uno de los retos propuestos.

II. RETOS

Para este evento tendremos disponibles dos retos que son: Smart Cities y Turismo, donde cada equipo podrá seleccionar el reto a participar de su preferencia.

Los retos serán presentados por el facilitador el día 1 del evento y contendrán los siguientes puntos:

- Problema
- Objetivo del Reto
- Entregable / Productos esperados
- Otros puntos a considerar

Smart Cities

Crear una solución que permita facilitar e incentivar que las personas sean beneficiarias de los distintos programas de apoyos económicos, y que hagan uso de estos consumiendo productos y servicios locales, buscando un modelo escalable, de bajo mantenimiento y fácil adopción. Que ayude al comercio local a promover sus productos y servicios, que generen incentivos por el uso de la herramienta y que permitan evaluar el uso de cada apoyo y el desempeño de cada comercio.

Turismo

Crear una solución que permita monitorear las actividades al aire libre como senderismo, escalada o deportes afines, que permitan mantener registro y contacto con los participantes en la actividad, así como contar con rutas, protocolos de emergencia y sobre todo dar certidumbre a la persona y sus seres queridos

V. INSCRIPCIONES

La pre inscripciones de los equipos participantes se realiza a través liga: <https://hackweek22.boletia.com/>

En esta liga el participante deberá dejar un correo de contacto que revise con frecuencia, al cual se les enviará Instrucciones como guía del evento.

V. PROCESO DE CLASIFICACIÓN DE EQUIPOS

El proceso de clasificación establecido para los equipos participantes es el siguiente:

Fase 1: Primera evaluación.

Explicación de la idea-solución, justificada, se sube la información en forma de texto a la plataforma de evaluación del Hackathon.

Fase 2: Evaluación técnica

Desarrollo del prototipo, entrega de las evidencias del prototipo en un alto porcentaje de avance.

Fase 3: Presentación Final

Explicación-demo del prototipo y pruebas funcionales del proyecto ante el jurado.

VI. ELEMENTOS A EVALUAR

Cada solución será evaluada tomando en consideración los siguientes criterios:

- a. Capacidad tecnológica

- b. Creatividad e Innovación
- c. Viabilidad (La propuesta sea realizable)
- d. Prototipo y su funcionalidad.

Jurado Calificador: Los trabajos serán evaluados por un jurado designado por el comité organizador, el cual contará con autonomía para sus deliberaciones.

El Jurado Calificador determinará tres proyectos ganadores, es decir que será un ganador por cada reto.

VII. DESARROLLO DEL HACKATHON 2022

Sede del evento:

La segunda edición del ° HACKATHON VIRTUAL 2022 “Innovación para el Desarrollo Económico y Social” se llevará a cabo de manera virtual por la plataforma que el comité organizador les indique cercano al día del evento.

Equipamiento:

Los equipos participantes deberán disponer de su propio software y hardware, como laptops, tabletas, hosting y otros elementos. Las herramientas tecnológicas frameworks, lenguajes de programación, y otros, así como los formatos de deployment o demostración serán elegidos por los equipos participantes.

Consultas:

El Organizador del evento será el órgano facultado para responder dudas, aclaraciones e interpretaciones que los interesados formulen respecto a las presentes bases.

Las consultas podrán dirigirlas a la coordinación del evento con atención a Bani Carrasco por correo electrónico a livinglab@chihuahuit.org

Premiación:

La ceremonia de premiación se realizará el día final del Hackathon. El premio se otorgará a los equipos ganadores a razón de un ganador por cada uno de los retos.

El premio a otorgar consiste en una dotación o (o Kit) de artículos electrónicos para cada uno de los equipos ganadores. Donde dotación tendrá un valor estimado de 30,000.00 mil pesos

VIII. ASPECTOS LEGALES A CONSIDERAR.

- a. Los datos proporcionados por los participantes deben ser correctos, veraces y completos, asumiendo toda responsabilidad sobre la falta de veracidad o exactitud de los mismos.
- b. Los participantes autorizan que la información obtenida a partir de su participación en el hackathon se utilice en el material de difusión relacionado

con el presente Concurso, incluido internet, sin recibir contraprestación alguna.

- c. Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan en sus soluciones son de su creación original y que no infringe derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, incluido sin límites, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero; o que viole cualquier ley o normativa vigente.
- d. Los participantes aseguran no haber comercializado ni estar en proceso de comercialización con anterioridad a los días del evento la solución presentada.
- e. La propiedad de la idea pertenece a los desarrolladores, pero el ganador dará su consentimiento para que el desarrollo sea utilizado y publicado por las instancias que propuso el reto.
- f. Las instancias que propuso el reto darán continuidad y seguimiento del proyecto con el equipo ganador o participantes posterior al cierre del mismo. En los casos que se considere pertinente se invitará a los desarrolladores para que expongan en reuniones con autoridades y empresas interesadas en la solución y en foros locales, nacionales e internacionales.
- g. La continuidad del proyecto depende exclusivamente de la disponibilidad del equipo ganador, así como de la instancia que propuso el reto
- h. La convocatoria esta sujeta a cambios sin previo aviso.