

BASES DEL BLUE WEEKEND

BASES DEL HACKATHON

Blueweekend se desarrollará entre el 4-6 de mayo de 2018, siendo en el espacio TF Cowork IN de INTECH, en la dársena pesquera del muelle de Santa Cruz.

El evento será gratuito para los participantes, siendo el aforo limitado a 50 personas, no admitiendo más inscripciones cuando se llene el cupo.

PARTICIPANTES

Podrá participar cualquier persona que lo desee, siendo los únicos requisitos:

- Tener entrada o acreditación para el Blueweekend y no pertenecer a la organización del mismo.
- Formar equipo con un mínimo de 5 personas. Los equipos deben de estar formados al inicio del hackathon, en la jornada del día 18 de noviembre.
- Aunque la organización proveerá mesas y sillas, y material específico como kits de arduino e impresoras 3D para su uso durante el hackathon, cada participante deberá llevar su equipo informático.
- La entrada da derecho a los caterings previstos durante el evento.

FORMACIÓN DE EQUIPOS

Los equipos deben estar formado por 5 integrantes. Pueden venir formados de antemano o no. Se puede venir al hackathon de manera individual y formar equipo antes del inicio. En ese caso la organización podrá ayudar a formar equipo en base a los perfiles técnicos que se requieran entre los participantes que lo deseen. Una vez formados los equipos se debe comunicar a la organización.

NORMAS GENERALES

- Si un participante decide abandonar durante el hackathon deberá comunicarlo a la organización.
- Si la organización detecta nulo avance en un proyecto podrá retirar de la competición a los miembros del equipo.
- No se aceptará mal comportamiento. Todos los participantes seguirán las instrucciones de la organización y de los responsables del centro en todo momento.
- Cualquier acto realizado por cualquiera de los participantes es su propia responsabilidad. La organización no se hará responsable de cualquier acto inapropiado, realizada por cualquier participante.
- La organización no se hace responsable de los objetos personales de los participantes. Asimismo, el participante será responsable de dejar el centro en el mismo estado en el que se lo encontró.

- La no aceptación de estas bases supondrá la inhabilitación del participante para presentarse al concurso final, así como proceder a su expulsión del centro si las circunstancias lo requieren.

NORMAS TÉCNICAS

- Los retos se comunicarán durante la primera jornada el día 4 de mayo.
- Se puede desarrollar en cualquier tecnología y cualquier dispositivo, el cómo resolver el reto está en la imaginación de los participantes.
- Si se trata de una aplicación web, deberá funcionar sobre los principales navegadores actuales.
- Las aplicaciones móviles deberán funcionar sobre dispositivo (aportado por el equipo participante) o emulador, siendo válida cualquier plataforma.
- No se aceptarán aplicaciones/web ya publicadas en cualquier medio, o trabajos anteriores ya realizados.
- Se permite el uso de lenguajes, frameworks, librerías de terceros y cualquier tipo de herramientas de desarrollo.
- Durante el desarrollo de la competición, los participantes podrán solicitar ayuda en temas concretos a quien crean conveniente o realizar búsquedas por Internet.
- Se valorará el uso de las diferentes tecnologías a disposición de los participantes (kits arduino, impresión 3d) a la hora de resolver los retos.
- No se requerirá que los prototipos estén completamente terminados durante el hackathon, aunque se valorará el grado de funcionalidad alcanzada y que se aporten diseños que permitan ver la evolución de los apartados que falte completar.
- No se aceptarán a concurso aplicaciones con contenido sexual explícito, violencia explícita, contenido insultante o de incitación al odio, que vulneren la propiedad intelectual de terceros, que suplanten la identidad de otras personas o empresas, que promuevan los juegos de azar online o que realicen actividades ilegales.

NORMAS DE USO DE LAS IMPRESORAS 3D

- En el hackathon Blueweekend tendrás la posibilidad de emplear impresión 3D en la resolución de tus retos. Para ello contaremos con varias impresoras 3D y el apoyo profesional de LPA Fabrika Maker Space que te asesorarán en todo momento para el desarrollo de tus prototipos.

Para el uso de la impresión 3D tendremos las siguientes normas:

- Se imprimirán proyectos presentados con formato STL.
- Las piezas a imprimir serán del tamaño máximo que la impresora permita, valorando impresiones con tamaño pequeño/mediano que impliquen un menor tiempo.
- Expertos Makers de LPA Fabrika te asesorarán sobre la viabilidad de tus desarrollos antes de la impresión.
- El orden de la impresión es por orden de entrega de los archivos.

- El material y color de las impresiones dependerá del material disponible durante el evento.
- El uso de las impresoras siempre se realizará mientras esté personal de LPA Fabrika presente.

NORMAS DE USO DE LOS KITS DE ARDUINO.

- Durante la competición estará disponible un kit de arduino máximo por equipo para el desarrollo de sus prototipos.
- Para hacer uso de los kits provistos por la organización, un miembro del equipo debe cumplimentar un recibí y tener el D.N.I. en el momento de la retirada.
- La persona encargada del kit, está obligada a devolver el hardware a la finalización del evento.

COMPOSICIÓN DEL JURADO

- El jurado estará formado por expertos en el sector marino – marítimo, expertos en tecnología y en innovación, expertos en emprendimiento y desarrollo de proyectos.
- El jurado tendrá potestad para declarar los premios desiertos, deshacer empates o dar menciones especiales.
- La decisión del jurado será inapelable.

VALORACIÓN

El jurado valorará los siguientes apartados:

- Originalidad de la idea
- Dificultad técnica
- Diseño y usabilidad del proyecto
- Proyección del equipo
- Uso de las diferentes tecnologías puestas a disposición de los participantes

Cada miembro del jurado dará de 1 a 10 puntos en cada uno de estos apartados a cada proyecto. La suma total de los puntos será la que computará para seleccionar los ganadores.

PREMIOS

- Los premios se anunciarán en la web de evento y en las redes sociales.

PUBLICACIÓN DE LOS GANADORES

- El domingo a las 13:30 el jurado hará pública las puntuaciones y por tanto los ganadores en la misma sala dónde se ha desarrollado el hackathon.
- Los nombres e imágenes de los ganadores podrán ser publicados en diferentes medios de Internet, redes sociales o prensa, por lo que los participantes autorizan expresamente el uso de su imagen para estos fines.

ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La inscripción en el evento implica necesariamente la aceptación íntegra e incondicional de los términos y condiciones expresados en las presentes bases reguladoras, así como la interpretación que de las mismas lleve a cabo la organización.