

La Asociación Nacional de Instituciones de Educación en Tecnologías de la Información, A.C. (ANIEI), en el marco del XXX Congreso Nacional y XVI Congreso Internacional de Informática y Computación CNCIIC 2017

CONVOCA

A la comunidad estudiantil de instituciones de educación superior y media superior a participar en el:

"HACKATÓN ANIEI 2017"

OBJETIVO:

Desarrollar propuestas innovadoras de software, capaces de dar soluciones a problemas específicos de la sociedad, mediante el uso de herramientas tecnológicas que sean accesibles para la población, así como fomentar y promover el uso de software libre.

BASES:

Podrán participar alumnos inscritos en programas de tecnologías de la información de instituciones de educación superior o media superior.

Todos los alumnos participantes deberán estar inscritos en el Congreso.

Las inscripciones se llevarán a cabo del 07 de julio al 31 de agosto de 2017 hasta las 23:00 hrs. a través del formato en la dirección <http://aniei.unam.mx/hackaton/registro.php>.

El comité organizador se encuentra formado por: al menos por dos miembros de ANIEI, un representante de la industria del software, expertos del área y en los temas a desarrollar. Cualquier duda puedes comunicarte vía correo electrónico a la cuenta difusion_eventos@aniei.org.mx.

El evento tendrá lugar el 5 de octubre de 2017, de 9:00 a 20:00 h.

Los participantes deberán presentarse una hora antes del inicio con una identificación oficial y su comprobante de inscripción al Congreso antes de iniciar el evento.

El equipo ganador se dará a conocer el día 6 de octubre de 2017, durante la ceremonia de clausura del evento y la decisión será inapelable.

Equipos: Participará un máximo de 10 equipos, cada uno conformado por al menos dos y máximo cinco participantes de la misma institución.

Los miembros del equipo tendrán que elegir un representante, el cual será responsable de todas las comunicaciones entre su equipo y el comité organizador. Los participantes deberán traer sus propias laptops, hosting y otros materiales para construir su aplicación. Se proveerá el acceso a Internet, mesas de trabajo, conexiones eléctricas.

Tema: Las propuestas deberán ir en cualquiera de las siguientes líneas temáticas de tecnologías aplicadas a la educación, sobre cualquier temática:

- Repositorio de documentos académicos.
- Incorporación de las redes sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Recursos educativos abiertos.

Desarrollo: Todo el desarrollo de las aplicaciones se deberá realizar en el plazo del Hackatón ANIEI 2017. Es necesario que el desarrollo se lleve a cabo estrictamente en las **instalaciones del plantel** y deberán entregar su trabajo al jurado, en el formato especificado. En la mañana del día siguiente, los equipos deberán presentar sus resultados, en no más de 10 minutos, ante el jurado para su evaluación y para responder las preguntas del mismo. Los concursantes deberán realizar una aplicación para Web, Android o IOS a partir de los objetivos definidos al momento del inicio del evento, teniendo como único límite la hora de entrega que se especifica en el programa.

Los participantes tendrán que determinar antes de iniciar el desarrollo, la licencia abierta que van a utilizar. Las herramientas y los frameworks de los desarrolladores dependerán de cada uno.

Permanencia: Los participantes se podrán retirar en cualquier momento del concurso mediante notificación escrita a la organización, si se trata de un equipo con la firma de todos sus miembros. El retiro del concurso los excluye de obtener cualquier premio.

Jurado: Estará formado al menos por dos miembros de ANIEI, un representante de la industria del software, expertos del área y en los temas a desarrollar. El jurado calificador se reserva el derecho a rechazar contribuciones de los participantes por cualquier motivo que el jurado estime conveniente. La decisión del jurado será inapelable. Se estudiarán todas las participaciones al finalizar el concurso y se hará pública la resolución previa al acto de clausura

Evaluación: El jurado evaluará por cada proyecto, como mínimo lo siguiente:

1. Originalidad / Innovación de la propuesta.
2. Calidad en la conceptualización y definición.
3. Avance de las funcionalidades de la aplicación.
4. Viabilidad de implementación del proyecto.
5. Utilidad de la propuesta.
6. Experiencia de usuario.
7. Uso de determinadas tecnologías y datos facilitados por los organizadores y las empresas colaboradoras del Hackathon ANIEI 2017.
8. Ser propiedad exclusiva de los participantes.
9. No vulnerar, en ningún caso, los derechos de propiedad intelectual e industrial de terceros.
10. La aplicación no debe haber sido premiada en ningún concurso de carácter nacional o internacional.
11. No haber sido comercializada ni estar en proceso de comercialización con anterioridad a la celebración de este concurso.

Imprevistos: Ningún miembro organizador será responsable de los proyectos que no lleguen a ser entregados producto de problemas técnicos, fallas en la comunicación, pérdida o retraso.

Obligaciones: Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán ninguna contribución:

1. Falsa, inexacta o engañosa.
2. Que infrinja los derechos de autor de terceros, patentes, marcas registradas, secreto comercial u otros derechos de propiedad o derechos de publicidad o privacidad.
3. Que viole cualquier ley, estatuto, ordenanza o reglamento del país.
4. Que razonablemente puede ser considerado como difamatorio, calumnioso, odioso, racial o moralmente ofensivo, amenazante ilícitamente o ilegalmente acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.

El participante se compromete a no presentar contribuciones que contengan virus informático, gusano informático, spyware, u otro componente malicioso, engañoso o, diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de un computador y/o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación.

Sanciones: Todas las aplicaciones tendrán como fin el bien común. Quedarán descalificadas automáticamente las que promuevan actos ajenos al bienestar social y la ética.

Propiedad intelectual y derechos de autor: Los participantes conservarán la propiedad intelectual, pero deberán proporcionar el código fuente del programa, así como la autorización de utilizar el programa en las instituciones afiliadas a ANIEI. Los derechos se registrarán bajo el equivalente de una licencia Creative Commons (CC).

Lo no previsto en la convocatoria será evaluado por el Comité Organizador.