

HACKATÓN **MX**  
COMITÁN **2019**



# HACKATÓNMX



## HACKATONMX | COMITÁN 2019

### OBJETIVO:

Desarrollar propuestas innovadoras de software, capaces de dar soluciones a problemas específicos de la ciudad, mediante el uso de herramientas tecnológicas que sean accesibles para la población, así como fomentar y promover el uso de software libre para lograr una transformación gubernamental integral, en aras de mejorar la relación del gobierno con la sociedad a través de la adopción masiva de Tecnologías de la Información y Comunicación; promocionando servicios eficientes y de calidad a los ciudadanos, empresas y gobierno.

### Instituciones de Apoyo.

- Instituto Tecnológico de Comitán.
- Honorable Ayuntamiento de Comitán, a través de la Dirección de Proyección Municipal y la Coordinación de Prevención del Delito.

A continuación, se describe la convocatoria a seguir.

### BASES

1. Podrán participar los alumnos de las carreras de Ingeniería en Sistemas, Industrial, Gestión Empresarial y Tecnologías de la Información y Comunicación.
2. Las inscripciones se llevarán a cabo a partir de la presentación de la Convocatoria el día 01 de febrero, 2019 a través de la página: [comitan.hackatonmx.org](http://comitan.hackatonmx.org) o bien presentarse en la *Dirección de Sistemas Computacionales* del Instituto Tecnológico de Comitán.
3. El Comité Organizador se encuentra formado por *IoT MX* ([iotmx.pro](http://iotmx.pro)) y *Por un Lugar Mejor A.C.* ([porunlugarmejer.org.mx](http://porunlugarmejer.org.mx)). Cualquier duda puedes comunicarte vía correo electrónico a la cuenta [comitan@hackatonmx.org](mailto:comitan@hackatonmx.org).
4. La primera fase del evento tendrá lugar el día 20 de febrero del 2019, en las instalaciones del Instituto Tecnológico de Comitán. En esta fase se presentarán las necesidades y/o problemáticas del H. Ayuntamiento de Comitán. Los participantes deberán presentarse una hora antes del inicio con una identificación oficial y su comprobante de inscripción al **HackatonMX Comitán 2019** antes de



# HACKATÓNMX



iniciar el evento. Los equipos que no se presenten en la hora y fecha señalada quedarán descalificados automáticamente.

La segunda fase del evento tendrá lugar el día 09 de abril del presente año, en las instalaciones del Instituto Tecnológico de Comitán. En esta fase los equipos realizarán las presentaciones.

5. El equipo ganador se dará a conocer el día 07 de mayo, a través de las direcciones electrónicas: [comitan.hackatonmx.org](http://comitan.hackatonmx.org) y [www.itcomitan.edu.mx](http://www.itcomitan.edu.mx) y la decisión del jurado es inapelable.

## De los Equipos

1. Participará un máximo de 10 equipos, cada uno conformado por un mínimo de tres y un máximo de cinco participantes de la misma institución. El equipo debe ser multidisciplinario conformado por estudiantes de las carreras convocadas.
2. Todos deben ser estudiantes regulares o recién egresados (máximo 6 meses de haber egresado).
3. 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 equipos deberán contar con el equipo de trabajo necesario (laptops, hosting, hardware y otros materiales) para desarrollar su aplicación.
4. Los equipos contarán con el mentoring por parte del H. Ayuntamiento dependiendo de la problemática que se desee resolver.

**Tema:** Las propuestas deberán ir en cualquiera de las siguientes líneas temáticas de tecnologías aplicadas a la Ciudad.

1. Problemas de la Ciudad como; Seguridad, Servicios y Transporte Público.

## Desarrollo.

Todo el desarrollo de las aplicaciones se deberá realizar en el plazo del **HackatonMX Comitán 2019**, los equipos deberán presentar sus resultados, en no más de 15 minutos, ante el jurado para su evaluación



# HACKATÓNMX



y 10 minutos 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 de la primera fase.

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 del H. Ayuntamiento de Comitán, y dos representantes del Instituto Tecnológico de Comitán y un representante de la iniciativa privada. 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.

## **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 y escalabilidad.
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 **HackatonMX Comitán 2019**.
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.

Nota importante: Se considerará desierto el tema que solo tenga un solo equipo registrado para participar.

### **Imprevistos.**

Ningún miembro organizador será responsable de los proyectos que no lleguen a ser entregados como resultado 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, racista o moralmente ofensivo, amenazante, ilícitamente o ilegalmente el acosar a cualquier persona, sociedad o institución.

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.



# HACKATÓNMX



## **Propiedad intelectual y derechos de autor.**

Los participantes conservarán la propiedad intelectual, pero deberán proporcionar el código fuente del programa, así como la autorización por escrito para utilizar el programa en las áreas y direcciones del H. Ayuntamiento de Comitán. Los derechos se registrarán bajo el equivalente de una licencia Creative Commons (CC) y/o derechos de autor.

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

## **Premiación**

A todos los integrantes de los equipos registrados les será entregado un reconocimiento por su participación.

Se premiará al Primer Lugar de cada tema con un cheque de \$15,000.00 y reconocimiento por parte del H. Ayuntamiento y el Instituto Tecnológico de Comitán.

El segundo lugar con un cheque de \$10,000.00 y reconocimiento por parte del H. Ayuntamiento y el Instituto Tecnológico de Comitán.

El tercer lugar con un cheque de \$5,000.00 y reconocimiento por parte del H. Ayuntamiento y el Instituto Tecnológico de Comitán.