



HACKATÓN ORGANIZADO POR  AudienceView

AVINNOVATE DIRECTRICES DE LA COMUNIDAD HACKATÓN

INFORMACIÓN GENERAL

AVInnovate es un desafío tecnológico de dos días de duración, en el que, a través de una competencia organizada por equipos, se espera que los participantes diseñen soluciones innovadoras para problemas específicos de alto impacto para el negocio de venta de entradas de eventos. El propósito central de este desafío es desarrollar y descubrir talentos en el campo tecnológico en diferentes áreas, como el diseño de soluciones, el impacto de estas, la organización del trabajo y la presentación de resultados, entre otras.

Además, es crucial que los organizadores fomenten la creatividad de la comunidad en la incubación de soluciones que aborden problemas apremiantes, con un impacto positivo utilizando diferentes tecnologías.

Se espera que los equipos desarrollen un prototipo para el problema dado, utilizando las herramientas proporcionadas para la competencia, y presenten sus soluciones a un comité de evaluación. En base a un criterio de evaluación, se otorgarán puntuaciones a las soluciones de los diferentes equipos, y se premiarán las puntuaciones más altas.

El evento se realizará de manera presencial en un lugar designado. Los participantes contarán con acceso a wifi y conexiones eléctricas. Cada participante deberá contar con su propio dispositivo de trabajo (equipo electrónico). Las herramientas y recursos específicos para la competición serán informados oportunamente por la organización. Para garantizar una comunicación efectiva entre los participantes y la organización, los participantes deben visitar la página oficial del evento y también pueden recibir comunicaciones por correo electrónico de los organizadores del evento.

PARTICIPANTES Y FORMACIÓN DEL EQUIPO

Los requisitos para una solicitud válida son:

- Regístrate como individuo o grupo
- Si te registras como individuo, serás asignado a un grupo
- Si te registras como grupo, define un nombre de equipo
- Los grupos no pueden tener más de 5 participantes
- Todos los miembros del equipo deben tener un dominio medio del inglés
- Cada miembro debe tener 18 años o más
- No hay restricción en el perfil profesional o estudiantil de los participantes
- Todos los integrantes deberán contar con recursos suficientes para desplazarse a las dependencias físicas del hackatón los dos días del evento

- Los socios deberán disponer de un dispositivo electrónico (notebook o similar) adecuado para la competición
- Deben tener acceso a una cuenta de correo electrónico para recibir y revisar información relevante sobre la competencia
- Como que la formación de equipo se mantendrá para el evento, si te inscribes con tu gente se mantendrán como equipo juntos

Cada participante debe registrarse a través de la página de registro del evento. Es fundamental leer y aceptar estas Normas de la comunidad, ya que sólo las aplicaciones que sigan los pasos correctos se considerarán válidas. En total hay 80 vacantes para el concurso.

ETAPAS DEL HACKATHÓN

- **Solicitud individual o grupal:** todos los participantes deben registrarse antes de la fecha límite el domingo 29 de septiembre de 2024.
- **Formación de los Equipos:** Los equipos del hackatón serán seleccionados según los criterios establecidos en "Participantes y formación de equipos".
- **Hackatón:** La competición propiamente dicha, celebrada los días 5 y 6 de octubre de 2024.
- **Premiación:** Etapa que se llevará a cabo al finalizar la presentación de las soluciones de cada uno de los equipos participantes 6 de octubre de 2024.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar el tiempo de desarrollo del concurso, cada uno de los grupos deberá contar con un prototipo funcional de la solución propuesta, este será admisible a la etapa de presentaciones finales. Los grupos tendrán de un tiempo determinado para presentar sus resultados o novedades al comité evaluador. Este comité estará formado por expertos en tecnología e innovación. Luego de la presentación de todos los grupos, el comité evaluador se reunirá para decidir los ganadores de las diferentes categorías de premios, en base a una pauta de evaluación que considera:

- **Desempeño en la Presentación:** Claridad y persuasión de la presentación del equipo.
- **Nivel de Impacto:** Relevancia y potencial transformador de la solución en el sector, incluidos los beneficios sociales.
- **Nivel de Innovación:** Diferenciación y creatividad de la solución propuesta.
- **Nivel de uso de la tecnología:** integración innovadora y efectiva de tecnologías, incluidos LLM, servicios en la nube y arquitectura.
- **Riesgos y capacidad para abordarlos:** identificación y gestión de posibles limitaciones e implicaciones de los premios por implementación.

COMUNICACIÓN

La comunicación oficial del concurso se realizará vía correo electrónico a los participantes. Además, habrá información complementaria disponible en la página oficial del evento. En caso de dudas sobre el proceso, escribir al correo oficial: eventsupport@audienceview.com.

CRITERIOS DE ELIMINACIÓN DE COMPETENCIA

Tanto los organizadores como los asistentes asociados esperan que los participantes compitan en igualdad de condiciones y de acuerdo con la ética. Con base en lo anterior, se explicitan los siguientes criterios que establecen un marco común de competencia. El incumplimiento de al menos uno de ellos podría sancionar a todo el equipo con la descalificación y eliminación de la competición:

- Copiar parcial o totalmente la solución propuesta por otro equipo.
- Mal comportamiento o agresión de cualquiera de los participantes de un equipo, con otro participante o miembro de la organización.
- Utilice el apoyo de expertos externos para el evento.

PROPIEDAD INTELECTUAL Y FUTURO DE LOS PROYECTOS

Los equipos conservan todos los derechos sobre las soluciones que desarrollen durante el hackatón, pudiendo continuar su desarrollo y comercialización después del evento, siempre y cuando no incorporen propiedad intelectual restringida suministrada como material durante el evento. En esos escenarios, las decisiones sobre las soluciones con dichos materiales se tomarán en conjunto con los dueños de los materiales y el comité organizador.

POLÍTICA DE PROTECCIÓN DE DATOS Y PRIVACIDAD DURANTE EVENTO

Recopilamos los datos personales necesarios para el evento y los utilizamos únicamente con fines organizativos y comunicativos. Nos comprometemos a manejar esta información de acuerdo con las leyes de privacidad, sin compartirla con terceros sin consentimiento, excepto por necesidad operativa o requisito legal.

POLÍTICA DE DERECHOS DE IMAGEN

Se solicita a cada participante de forma individual que autorice el uso y cesión de los derechos de imagen en fotografía y vídeo dentro del formulario de inscripción. El material obtenido durante el evento será utilizado únicamente para difundir la actividad en diferentes plataformas y/o podrá ser compartido con medios de comunicación con ese único fin de difusión.