



## Hackathon



# HACKATHON 2023



aula smact



El Hackathon es un maratón de programación, que tendrá lugar durante 9 horas ininterrumpidas, el lunes 6 de noviembre de 2023 en la Escuela Superior de Informática. El horario previsto es de 9:30h a 19:00h.

El objetivo de la competición será superar el mayor número de retos de programación. Las pruebas consistirán en resolver problemas lógicos, matemáticos y similares mediante la realización de pequeñas aplicaciones. Aquel equipo que complete todas las pruebas correctamente o que consiga la mayor puntuación al terminar el tiempo estipulado será el ganador.

### ¿Estoy preparado?

Si sabes programar en un lenguaje de programación de propósito general, estás preparado para probarte a ti mismo y disfrutar de la experiencia.

### ¿Cómo funciona?

El evento se realizará del estilo BYOD (*“Bring Your Own Device”*), es decir, los participantes deben traer su propio equipo para realizar las pruebas, la organización proporcionará las infraestructuras necesarias para la realización de la actividad, tales como mesas, sillas, tomas de corriente, etc.

Los equipos participantes estarán formados por un máximo de 2 personas, que podrán trabajar cada uno con su equipo. Para la resolución de las pruebas, se podrá utilizar los lenguajes y entornos de programación que cada equipo considere oportuno para la resolución de dicha prueba. Las pruebas serán planteadas para que puedan ser resueltas con cualquier lenguaje de programación.

Para participar tienes que inscribirte en el siguiente formulario <https://forms.office.com/e/hg4k67tqyk> La organización del evento se reserva el derecho



de cerrar la inscripción cuando se haya llegado al máximo aforo posible para el desarrollo del hackathon.

## ¿Qué puedo ganar?

En esta competición están previstos los siguientes premios, patrocinados por el aula SMACT:

- Primer Premio al equipo ganador un premio en metálico de 1.000 €
- Segundo Premio con un premio en metálico de 500 €
- Tercer Premio con un premio en metálico de 200 €

Además, habrá algunos premios menores correspondientes a pruebas especiales que se irán descubriendo a lo largo de la competición.

## Bases

1. Los participantes deberán ser estudiantes de la Escuela Superior de Informática de Ciudad Real que se inscriban hasta completar el aforo del evento.
2. La participación se realizará en equipos de hasta 2 personas.
3. Cada equipo participante deberá inscribirse en el plazo de inscripción en el enlace habilitado para tal efecto en la web de la Escuela Superior de Informática. En la inscripción deberán facilitar la siguiente información:
  - Nombre, apellidos y email de los participantes, un teléfono de contacto
  - Todos los datos facilitados serán tratados de acuerdo con lo establecido en la legislación sobre protección de datos personales con la única finalidad de gestionar la participación en el torneo.
4. De entre las inscripciones recibidas, la organización realizará una selección de los participantes por orden de inscripción, hasta completar aforo.
5. Estructura del torneo:

La organización del evento Hackathon 2023 propondrá una serie de retos con una puntuación cada uno a resolver durante el tiempo que dura la competición. Los equipos deberán ir resolviendo los retos y acumulando los puntos que valga cada reto. Los equipos que obtengan mayor puntuación al acabar el tiempo serán los ganadores.
6. La comunicación de ganadores y entrega de premios se realizará en el acto de entrega de premios.
7. El Jurado estará formado por una comisión delegada por el director de la Escuela Superior de Informática, dirigida por:
  - Manuel Ángel Serrano Martín
  - José Antonio Cruz Lemus
  - José Ángel Martín Baos
8. El Jurado hará público su fallo, que será inapelable, el día de la entrega de premios.
9. La participación en este concurso supone la aceptación de las presentes bases.
10. El Jurado resolverá sobre cualquier imprevisto no contemplado en estas bases.