

REGLAMENTO DE LA HACKATHON TALENTO TECH REGIÓN 2

PRIMERO: La participación en la Hackathon se realizará en equipos, los cuales deben estar conformados por un mínimo de 3 y un máximo de 5 campistas de Talento Tech Región 2.

SEGUNDO: La Hackathon contará con dos modalidades de participación: virtual y presencial.

- Equipo virtual: compuesto por campistas que participen exclusivamente a través de los medios virtuales habilitados para el evento.
- Equipo presencial: integrado por campistas que asistan físicamente a las aulas designadas en los horarios establecidos para el desarrollo de la Hackathon.

PARÁGRAFO: Si un equipo cuenta con campistas en ambas modalidades, deberá inscribirse en la modalidad donde tenga la mayoría (la mitad más uno) de sus integrantes. En consecuencia, participará por el premio correspondiente a esa modalidad, siempre y cuando cumpla con todos los requisitos establecidos.

TERCERO: Los integrantes de los equipos participantes deben ser **campistas activos y estar en proceso de formación de Talento Tech - Región 2 (Antioquia, Caldas, Risaralda, Quindío y Chocó)**. Si alguno de los miembros no cumple con esta condición, el equipo completo quedará inhabilitado para participar.

PARÁGRAFO: Se considera **activo** al campista que tenga sus actividades y asistencia al día en la plataforma de formación de Talento Tech Región 2.

CUARTO: Cada integrante del equipo debe estar previamente registrado en la plataforma oficial habilitada para el desarrollo de la Hackathon.

QUINTO: Los campistas que hayan sido parte de un equipo ganador en una Hackathon, ya sea virtual o presencial, del programa Talento Tech Región 2, no podrán participar en futuras ediciones de Hackathons dentro del programa.

SEXTO: Las inscripciones se recibirán únicamente dentro de las fechas establecidas, las cuales serán comunicadas previamente a través de los medios oficiales del programa Talento Tech Región 2.

SÉPTIMO: Criterios de desempate: En caso de empate, se tendrán en cuenta dos factores esenciales para determinar al equipo ganador:

1. La puntualidad del equipo, tanto en asistencia (presencial o virtual, según la modalidad del equipo) como en la entrega del proyecto que resuelve el reto asignado.
2. La inclusión de mujeres dentro del equipo y la cantidad de participantes femeninas.

OCTAVO: Los retos serán seleccionados exclusivamente en el momento de la apertura oficial de la Hackathon, y en ningún caso antes de dicha apertura.

NOVENO: La solución al reto solo será revisada una vez esté cargada en la plataforma habilitada para tal fin.

DÉCIMO: El plazo máximo para entregar la solución al reto será al final de las 18 horas programadas para la Hackathon. Los horarios específicos se proporcionarán al inicio de las jornadas. No se evaluarán soluciones entregadas fuera de los horarios establecidos.

DÉCIMO PRIMERO: Para que el proyecto presentado pueda ser evaluado por los jurados y eventualmente, seguir a la etapa de finalistas, este debe tener el 70% de avance en plataforma.

PARÁGRAFO 1: De los equipos habilitados y seleccionados por los jurados como finalistas, al menos 5 en cada modalidad deberán realizar el Pitch.

DÉCIMO SEGUNDO: El equipo de IU Training y el MinTIC no intervendrán en la resolución de disputas entre los miembros de un mismo equipo ni entre equipos, relacionadas con participación, cooperación, contribución, distribución de premios o propiedad intelectual.

DÉCIMO TERCERO: Si el equipo va a utilizar programas o librerías de terceros, cada participante acepta y certifica que cuenta con las licencias y/o autorizaciones necesarias para usarlos en la creación de una nueva solución. El equipo será descalificado si el equipo de IU Training considera que se han violado los términos de este párrafo. La universidad podrá auditar, en cualquier momento y durante horas hábiles, los términos y condiciones de cualquier licencia de terceros para verificar el cumplimiento de lo establecido por el participante.

DÉCIMO CUARTO: El campista participante comprende y autoriza que las imágenes y videos generados durante la Hackathon puedan ser transmitidos, exhibidos, reproducidos, editados, utilizados y distribuidos por el equipo de IU Training y MinTIC, a través de Internet y/o cualquier otro medio de comunicación actual para fines de promoción. Esta autorización incluye expresamente el uso de su nombre, imagen y/o voz.

DÉCIMO QUINTO: El campista participante es responsable de asistir a los eventos de socialización y exposición de la Hackathon, los cuales serán previamente definidos e informados a través de los medios oficiales. Además, debe familiarizarse con la plataforma de inscripción y desarrollo de la Hackathon, realizar consultas a través del espacio dispuesto para ello y revisar el material disponible en la plataforma, como videos tutoriales, presentaciones en PDF y otros recursos compartidos.

PARÁGRAFO: Durante el desarrollo de la Hackathon, los participantes podrán solicitar mentorías y consultas a través de los medios establecidos, los cuales serán informados previamente en los eventos de socialización y explicación mencionados anteriormente.



Es importante cumplir con las fechas y reglas establecidas para evitar contratiempos, ya que no se contemplarán excepciones ni extensiones de los plazos o actividades, tanto antes como durante la Hackathon.

ACLARACIONES: El equipo de IU Training, en alianza con la empresa P45, es responsable de la implementación de las Hackathons, apoyando una comunidad de emprendimiento e innovación que ofrece herramientas y metodologías para el desarrollo de prototipos a partir de ideas de negocio, permitiendo su prueba en un entorno real.

Los retos están diseñados tomando en cuenta las necesidades específicas de la Región 2, por lo que no requieren niveles previos de los Bootcamps, sino que se centran en el desarrollo creativo de los participantes.

En las Hackathons regionales, los equipos deberán estar conformados al 100% por campistas del mismo departamento.

Para la Hackathon nacional, se proporcionarán indicaciones por parte de MinTIC, que serán comunicadas oportunamente a los campistas.