

EL INSTITUTO QUINTANARROENSE DE LA JUVENTUD EN
COORDINACIÓN CON EL INSTITUTO TECNOLÓGICO DE CHETUMAL

CONVOCA

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

HACKATÓN JUVENTUD ESTADÍSTICAS E INDICADORES

OBJETIVO:

Desarrollar aplicaciones de software, capaces de coordinar e integrar eficientemente la estructura, los procesos y recursos de la función estadística de las problemáticas sociales de la juventud quintanarroense y georreferenciarla en el contexto estatal, mediante el uso de herramientas tecnológicas que sean accesibles para los actores públicos, sociales y privados, así como fomentar y promover el uso de software libre.

BASES:

Podrán participar alumnos inscritos en programas de tecnologías de la información y comunicación de instituciones de educación superior o media superior y sus egresados, en tanto tengan como máximo 29 años al cierre del evento.

Todos los alumnos participantes deberán estar inscritos en el HACKATÓN. Las inscripciones se llevarán a cabo del 29 de noviembre al 05 de diciembre de 2019 hasta las 14:00 horas. a través del formato en la dirección: <http://bit.ly/HackatonJuventud2019>

Completa tu registro, enviando al correo hackaton.juventud@gmail.com en una carpeta comprimida, las fotografías de cada uno de los integrantes del equipo en tamaño credencial, esta puede ser tomada con tu celular; cada una de las imágenes deberá contener el nombre completo del participante, como nombre de archivo.

El evento tendrá lugar del 06 al 09 de diciembre de 2019, iniciando a las 09:00 horas del día 06 y culminando el día 09 a las 10:00 horas.

Los participantes deberán presentarse una hora antes del inicio con una identificación oficial y su comprobante de inscripción al HACKATÓN JUVENTUD Estadísticas e Indicadores antes de iniciar el evento.

El equipo ganador se dará a conocer el día 09 de diciembre de 2019, y será acreedor a **\$15,000.00** pesos (Quince mil pesos 00/100 M.N.); la decisión será inapelable.

EQUIPOS:

Participará un máximo de 10 equipos, cada uno conformado por al menos tres y máximo cinco participantes, la participación máxima de equipos se determinará de acuerdo al día y hora de registro, quedando a consideración del comité organizador la aceptación de más participantes.

Los integrantes del equipo tendrán que nombrar un líder de proyecto, 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: Sistema que permita recopilar información sobre los Jóvenes, haciendo referencia a las problemáticas que imperan en el segmento poblacional, teniendo consideración en aspectos que se enlistan de forma enunciativa y no limitativa tales como:

- | | |
|-------------------|--------------------|
| a. Educación; | j. Arte y Cultura; |
| b. Salud; | k. Religión; |
| c. Economía; | l. Deporte; |
| d. Seguridad; | m. Política; |
| e. Identidad; | n. Civismo; |
| f. Familia; | o. Etnicidad; |
| g. Vivienda; | p. Asociación; |
| h. Derechos; | q. Migración; |
| i. Esparcimiento; | r. Medio Ambiente. |



Con la finalidad de establecer un banco de información sobre los Jóvenes y los temas que inciden en su desarrollo, construyendo un modelo estadístico, que permita a las Dependencias, Organizaciones, Organismos, Ayuntamientos y cualquier persona contar con datos suficientes y necesarios para el desarrollo de sus actividades institucionales, prestación de servicios y construcción de políticas públicas.

Desarrollo: Todo el desarrollo de las aplicaciones se deberá realizar en el plazo máximo del Hackathón IQJ 2019. 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 compatible para Android e 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 entornos 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 por tres docentes expertos de universidades de prestigio locales y un representante del Instituto Quintanarroense de la Juventud. 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. Ser propiedad exclusiva de los participantes.
8. No vulnerar, en ningún caso, los derechos de propiedad intelectual e industrial de terceros.
9. La aplicación no debe haber sido premiada en ningún concurso de carácter nacional o internacional.
10. 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 de la Administración Pública Estatal. 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.

¡Recuerda, son 72 horas ininterrumpidas, no olvides traer contigo tu SLEEPING BAG!

**HACKATÓN
JUVENTUD
ESTADÍSTICAS E INDICADORES**