

Bases del Impact-thon USC

Benvidos ao Impact-thon USC, anteriormente coñecido como Hackathon ETSE. Se es estudante da escola e che interesa o desenvolvemento de software, esta é unha oportunidade única para involucrarte en proxectos de desenvolvemento en equipo desde o inicio da túa carreira. O Hackathon busca fomentar a práctica e o aprendizaxe a través da creación de solucións innovadoras que teñan un impacto real na sociedade.

Neste evento, terás a oportunidade de crear e desenvolver unha aplicación en colaboración con equipos emprendedores que presentarán ideas de negocio social. O Hackathon permitirá que os equipos de desenvolvemento participen na creación de aplicacións que resolvan problemas sociais, económicos ou ambientais. Este é un espazo para mellorar as túas habilidades e vivir a experiencia de traballar nun proxecto real con impacto social.

Bases

Obxectivo do evento

1. O Hackathon ETSE ten como obxectivo ofrecer aos estudantes de enxeñaría informática a oportunidade de participar nun proxecto de desenvolvemento de software, permitindo que as ideas de negocio social se transformen en solucións tecnolóxicas. O evento está aberto a todos os estudantes da ETSE.

Tema

2. O tema do evento céntrase na creación de solucións tecnolóxicas que resolvan problemas sociais, económicos ou ambientais. Os equipos deberán traballar en ideas de emprendemento e desenvolver aplicacións que se adapten ás necesidades do mercado social.

Os temas concretos a desenvolver serán propostos polos equipos de emprendemento o primeiro día da actividade en forma de pitches e despois serán emparexados con cadanseu equipo de desenvolvemento. Ademáis, os organizadores proporán un par de retos ou temáticas extra en caso de que o número de pitches de equipos de emprendemento non sexa suficiente.

Modalidades

3. A actividade está dividida en dúas modalidades:
 - a. Equipos de emprendemento: deberán propoñer unha idea de proxecto o primeiro día en forma de pitch. Esta idea debe encaixar coas temáticas definidas de impacto social. As ideas poden ser seleccionadas por algún equipo de desenvolvemento, ou non. O traballo dos equipos de emprendemento consiste en desenvolver conceptualmente estas ideas, xerando un plan de negocio e viabilidade a través das actividades guiadas.
 - b. Equipos de desenvolvemento: deberán esoller unha idea dos pitches de emprendemento, ou propia, que entre dentro das temáticas definidas de impacto social, e desenvolver unha solución tecnolóxica. Teñen total liberdade na elección de tecnoloxías, linguaxes de programación, etc...
 - c. Combinados. Os pares de equipos de emprendemento e desenvolvemento que traballen nun proxecto común, traballarán paralelamente en cadansúa parte, reuníndose unha vez ó día para poñer en común os avances e tomar decisións, nos "Daily's" indicados no programa.

Ambas modalidades son en equipo, e están planteadas para equipos de 4 personas. Isto é solo unha recomendación, pero moi encarecida, debido a que os premios están dispostos para equipos de 4 persoas.

Permítese a participación en ambas modalidades en equipos de 1-5 persoas.

Presentación dos proxectos

4. Os proxectos constan dun entregable dixital, presentado antes do xoves 13 ás 20:30, e unha exposición presencial, na mañá do luns 17, tal e como se indica no programa do evento.
 - a. Emprendemento: informe no que se explica detalladamente o modelo de negocio que se desenvolveu
 - b. Desenvolvemento: cartafol ou repositorio github co seguinte contido:
 - i. Un README que explica como executar a aplicación.
 - ii. Documentación que os participantes consideren necesaria sobre o proxecto.
 - iii. Cartafol do proxecto co código

Plazo de presentación

5. Calquera estudante interesado pode apuntarse antes do comezo da actividade no formulario publicado en redes sociais y na web do evento (disponible en <https://pasoinfousc.com/hackathon>), é dicir, antes do luns 10 de marzo.

Os entregables nas dúas modalidades deben ser presentados antes do xoves 13 ás 20:30. As exposicións serán presenciais, o luns 17 de marzo, no horario indicado no programa da actividade, disponible en redes e na web do evento.

Criterios de avaliación

6. O proceso de avaliación divídese en dúas partes:
 - a. Preevaluación dos entregables de desenvolvemento:

Os membros organizadores encargaranse de facer un pequeno resumo de cada proxecto de desenvolvemento. Este resumo farase en base á documentación e código entregados polos equipos, co obxectivo de facilitarlle ó xurado a toma de decisións durante as presentacións do Luns.
 - b. Avaliación por parte do xurado:

O xurado encargarse de xerar dúas listas ordenadas de gañadores: unha de emprendemento e outra de desenvolvemento. Se xorde calquera dúbida na orde de dous equipos, os xuíces do campo desa lista terán a última palabra.

Finalmente deberán realizar unha última lista só para os equipos completos onde se teña en conta as dúas listas anteriores.

En canto aos criterios en sí, cada xuíz deberá de valorar según a súa experiencia e profesionalidade no sector, respetando sempre a súa especialidade: un xuíz de desenvolvemento deberá de ter en conta conceptos como a dificultade técnica do proxecto ou a escalabilidade do mesmo; mentres que un xuíz de emprendemento deberá fixarse máis na viabilidade económica do proxecto ou no concepto xeral da idea. O peso que teñan cada un destes aspectos deixase a decidir polos xuíces.

Jurado

7. O xurado estará formado polos seguintes integrantes:

- Emprendemento
 - Berta Caro
 - Loreto Fernández
 - Luis Otero
- Desenvolvemento
 - Alberto Bugarín
 - María José Carreira

Premios

8. Os premios previstos para o hackathon, proporcionados pola AVTE e a vicerreitoría de estudantes e cultura da USC son os seguintes.

- a. Emprendemento:
 - i. Primeiro posto: catro tarxetas regalo de El Corte Inglés (unha por membro do equipo) de 50€.
 - ii. Segundo posto: catro periféricos para o equipo: dúas baterías portátiles e dous auriculares inalámbrico.
- b. Desenvolvemento: os mellores traballos de desenvolvemento serán recompensados con premios económicos provistos pola Vicerreitoría de Estudantes e Cultura da USC:
 - i. Primeiro posto: 300€ para o equipo
 - ii. Segundo posto: 200€ para o equipo
 - iii. Terceiro posto: 100€ para o equipo
- c. Combinado: merchandising de Google, proporcionado por GDG Santiago de Compostela.

Recompensarase a 18 participantes con detalles de Artesanía de Galicia provistos pola AVTE.

Ademais, a AVTE ofrece a posibilidade de asistir ao EIJE 2025, en Coimbra, con gastos pagos, a 5 equipos. Seleccionaranse 5 equipos de emprendemento ou, no caso de amosar interese, combinados en función da calidade e viabilidade dos seus proxectos para expoñer os seus proxectos no encontro.

O xurado resérvase o dereito a modificacións pequenas de última hora na distribución dos premios para acomodar diferenzas nos tamaños dos

equipos, calidade das presentacións, resultados igualados e outras posibles casuísticas; xustificando nese caso as modificacións e as súas causas.

Propiedad intelectual y publicación

9. Todos os proxectos deben ser orixinais e desenvolvidos polo propio equipo. En caso de detectarse plaxio ou fraude, o proxecto será descalificado do Hackathon.

Aceptación de las bases

10. Os proxectos presentados poderán ser publicados en formato dixital nas plataformas do Hackathon para garantir a transparencia e lexitimidade do mesmo.

Os participantes dan o seu consentimento para a publicación por participar na actividade.

Contacto y consultas

11. Calquer consulta, cuestión, opinión ou solicitude poderase expresar mediante os medios de contacto expostos na web do evento, no email oficial do paso de informática pasoinformaticausc@gmail.com, nas redes sociais de GDG Santiago de Compostela ou do Paso de Informática, ou personalmente a calquera dos organizadores do evento.