Bases v2 - 26-09-2025

Hackathon 2025 | MTO Community x Mantaro

1. **Requisitos de los participantes:**
    a. Deben ser estudiantes universitarios o egresados de los últimos 2 años.
    b. Los participantes deben ser estudiantes de UTP y tener disponibilidad para asistir a la sede de UTP Chiclayo durante la jornada presencial.
    c. Garantizar que no usará software malicioso, programas que no respeten derechos de autor o violen la privacidad de terceros.
    d. Contar con los materiales y equipos para desarrollar su propuesta.
    e. La participación implica aceptar todas las reglas de esta convocatoria.
2. **Requisitos de los equipos**
    a. Cada equipo debe tener entre 4 y 6 integrantes.
    b. Por cada equipo, al menos 2 integrantes deben pertenecer a una carrera STEM (Sistemas, Electrónica, Industrial, etc.).
    c. No se podrá cambiar de equipo una vez iniciada la competencia.
3. **Formato y duración**
    a. La hackathon tendrá una duración total de 48 horas, distribuidas así:
        i. Fase virtual: Inicio remoto, planificación, diseño y desarrollo del proyecto.
        ii. Fase presencial:
            1. Cada Jornada presencial tendrá un control de asistencias en ciertas horas, que se les notificará al

iniciar el día. Los participantes pueden ausentarse siempre y cuando estén para el control de asistencia.

2. La competencia tendrá dos jornadas presenciales:
    a. Jornada 1: El día jueves 2 de octubre de 10am a 6pm
    b. Jornada 2: El día viernes 3 de octubre de 10am a 2pm
3. Las presentaciones de las soluciones serán el día viernes 3 de octubre de 3pm a 6pm
    a. Deben estar presentes y puntuales en el ambiente de presentación el cual se les comunicará el primero de octubre.
    b. No es un requisito que todos los miembros del equipo presenten, eso queda a criterio de cada equipo.

b. La organización proporcionará un cronograma detallado previo al evento.
c. Todos los equipos deberán asistir de manera presencial el día indicado. La no asistencia será motivo de descalificación, al menos 4 integrantes por cada equipo.

4. Sobre los proyectos

a. El reto principal o temática general será revelado el día 01 de Octubre del 2025 a las 14:00
b. Los equipos deberán desarrollar un MVP (producto mínimo viable) funcional.
c. Se permite el uso de frameworks, APIs y librerías externas.

d. No se permite el uso de proyectos ya desarrollados o presentados en otros eventos.
e. El uso de herramientas de IA generativa está permitido, siempre que no suplante el trabajo del equipo.
f. Cada equipo deberá entregar:
    i. Link al repositorio del proyecto (GitHub/Gitlab) o Un archivo en formato ZIP.
    ii. Enlace a un video con la demo de su aplicación (máximo 5 minutos)
    iii. Diapositivas para su presentación en formato PDF.
g. La presentación durará máximo 15 minutos y se estructurará de la siguiente forma:
    i. 5 minutos - Propuesta de valor.
    ii. 5 minutos - Propuesta técnica.
    iii. 5 minutos - Preguntas del Jurado.

5. Evaluación y jurado

a. El jurado estará compuesto por profesionales del ámbito tecnológico y académico, seleccionado por los organizadores.
b. Se evaluará según los siguientes criterios:

Criterio	**Puntos**
Impacto del proyecto	25 pts
Funcionalidad técnica	25 pts
Innovación y creatividad	20 pts
Diseño y experiencia de usuario	15 pts
Claridad del pitch y trabajo en equipo	15 pts

c. El fallo del jurado es definitivo e inapelable.

6. Premios y reconocimientos

a. Se premiará sólo al mejor equipo.
b. Todos los participantes recibirán certificado de participación digital.
c. Los proyectos realizados podrán ser presentados públicamente en redes o eventos de la comunidad Many To One Community y las redes sociales de Mantaro Systems. En estas presentaciones se reconocerá la autoría de cada equipo participante.
d. El código fuente e ideas desarrolladas durante la competencia será íntegramente de los equipos. Solo se compartirá el código fuente bajo una licencia GPL-3 (o posterior) o MIT si el equipo lo solicita explícitamente.

7. Conducta y descalificación

a. No se permitirá el uso de lenguaje ofensivo, discriminación o actitudes irrespetuosas.
b. Se prohíbe el plagio de código, ideas o presentaciones.
c. El incumplimiento de entregas, la inasistencia a la jornada presencial o el incumplimiento de las reglas será causal de descalificación.
d. La organización se reserva el derecho de intervenir ante situaciones no previstas en estas bases.

8. Links importantes

a. Las inscripciones se realizan a través del siguiente formulario: http://hackathon.mtocommunity.com/inscripcion
b. Para consultas o dudas:

contact@mtocommunity.com

c. Las bases pueden ser actualizadas en cualquier momento previo a la Hackathon, está leyendo el documento “v2” de las bases, para saber si es el último documento oficial, puede ir a: http://hackathon.mtocommunity.com/bases