

Reglamento de la Hackaton de Robótica y Automatización

1. Introducción

La Hackaton de Robótica y Automatización es un evento que reúne a equipos de estudiantes, desarrolladores y profesionales de la tecnología para trabajar en soluciones innovadoras a problemas de robótica y automatización. El evento es una oportunidad para que los participantes pongan a prueba sus habilidades y conocimientos, y para que se inspiren en otros que comparten su pasión por la tecnología.

2. Objetivo

El objetivo de la Hackaton de Robótica y Automatización es fomentar la innovación y el desarrollo en el campo de la robótica y la automatización. El evento proporciona a los participantes una oportunidad para trabajar en proyectos reales con la orientación de expertos en el sector. También les brinda la oportunidad de establecer contactos con potenciales empleadores, socios y clientes.

3. Participantes

- ❖ La Hackaton de Robótica y Automatización está abierta a equipos de estudiantes, desarrolladores y profesionales de la tecnología de cualquier edad y nivel de habilidad.
- ❖ Los equipos deben estar formados por un mínimo de dos y un máximo de cinco miembros, deberán registrarse previamente y no se permitirán cambios de integrantes una vez iniciada la competencia
- ❖ Cada equipo deberá tener un nombre y designar un líder responsable de comunicarse con los organizadores.

4. Inscripción

Las inscripciones estarán abiertas desde el momento de la publicación del presente reglamento hasta el 20 de noviembre.

El registro al evento se realizará mediante la plataforma TAIKAI. El Buildathon funciona con un "doble registro":

- ❖ Registro de participante: regístrese en el desafío como participante ([instructivo](#))
- ❖ Registro de equipo: solo UN miembro del equipo, registra el proyecto con nombre, descripción y TODOS los miembros (

[instructivo](#))

5. Modalidad de la competencia

La Hackatón se llevará a cabo en los predios del Auditorio de la Carrera Informática de la UMSA, el jueves 30 de noviembre y viernes 1 de diciembre del 2023. La competencia se realizará en dos etapas:

- ❖ Talleres virtuales: del 22/11 al 29/11
 - Charlas troncales
 - Página del evento
- ❖ Building (presencial): 30/11 y 01/12 en la UMSA
- ❖ Pitch day (presencial): 01/10 a las 14:00 en la UMSA

6. Línea de tiempo

- ❖ Etapa virtual
 - 22/11/2023 : Inicio de charlas de orientación en línea.
 - 29/11/2023: Fin de charlas de orientación en línea.
 - (quedarán grabados en nuestras redes sociales)
- ❖ Contenido troncal necesario para la entrega:
 - Descripción del problema
 - Objetivos del proyecto
 - Arquitectura del sistema
 - Tecnologías utilizadas
 - Plan de implementación
 - Diagrama de flujo
 - Plan de pruebaS
 - Resultados esperados
 - Beneficios y aplicaciones
 - Conclusiones
- ❖ Etapa de Buildathon
 - 30/11/2023 : Inicio de Buildathon presencial con mentorías.
 - 01/12/2023: Fin de Buildathon presencial con mentorías.
- ❖ Envío de entrega (presentación)
 - Hasta el 01/12/2023 a las 12:00 PM.

❖ Premiación

➤ 01/12/2023.

7. Temáticas y proyectos

Los participantes podrán elegir libremente las temáticas y proyectos dentro del ámbito de la robótica y la automatización. Cada equipo deberá presentar una descripción detallada y una maqueta o prototipo funcional de su proyecto en la etapa de exposición y evaluación.

8. Evaluación

El jurado calificador evaluará los proyectos en base a los siguientes criterios:

- a) Innovación y originalidad.
- b) Funcionalidad y viabilidad técnica.
- c) Impacto y relevancia en la sociedad.
- d) Presentación y exposición del proyecto.

El fallo del jurado será inapelable.

9. Premiación

Se otorgarán premios a los equipos ganadores, los cuales serán anunciados al cierre de la competencia. Los premios podrán incluir reconocimientos, becas de estudio y/o acceso a programas de emprendimiento.

10. Derechos de autor

Los participantes conservarán todos los derechos de autor sobre sus proyectos presentados.

Los participantes autorizan a la Universidad Mayor de San Andrés a utilizar, difundir y promocionar los proyectos presentados, mencionando siempre a sus creadores.

11. Disposiciones finales

Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos de manera discrecional por los organizadores.

El incumplimiento de cualquiera de las normas establecidas en el reglamento puede resultar en la descalificación del participante o equipo involucrado.

12. Contacto

Para obtener más información sobre la Hackaton de Robótica y Automatización, comuníquese con Anahi Raysel Mamani Fernández al 71237312