



Planteamiento de problemas

Los planteamientos de problemas se darán a conocer al inicio de la competencia.

Desarrollo de soluciones

Los participantes podrán codificar en cualquier lenguaje sin restricciones para desarrollar una solución al planteamiento del problema que hayan elegido. Se recomienda que una solución pueda utilizarse en una de las siguientes plataformas:

- Dispositivo *Android* (tal como un teléfono inteligente, tableta, Google Glass, etc.)
- Dispositivo *iOS* (tal como un teléfono inteligente, tableta, etc.)
- SMS
- Dispositivo telefónico *Windows* (tal como un teléfono inteligente, tableta, etc.)
- Dispositivo *Blackberry*
- Web o web móvil (*Ionic*, *PhoneGap* también se acepta)
- Computadora de escritorio "*Windows*"
- Computadora de escritorio "*Mac*"
- *Kindle*
- Otros dispositivos "*hardware*" que incluyan un componente de programa informático "*software*" desarrollado por el Fabricante (incluyendo pero no limitado tecnología portátil, programas "*hardware*" de código abierto, etc.).

Las soluciones desarrolladas por los participantes en el Zoohackathon deben cumplir con los siguientes términos:

- Las soluciones deben reflejar el trabajo original de los participantes. Se permite aprovechar datos y códigos abiertos, pero los participantes deberán crear soluciones originales y, si se utilizan materiales de terceros, deberán ser transparentes respecto a qué elementos son originales y de cuáles se han servido.
- Los participantes cuyas soluciones incluyan materiales de terceros (tales como datos y códigos de fuente abierta) deben poder proporcionar, a solicitud de los Patrocinadores, la documentación correspondiente a todos los permisos/licencias/consentimientos y exoneraciones pertinentes para haber usado esos materiales de terceros. Si un equipo no puede utilizar esa documentación, los Patrocinadores se reservan el derecho, a su entera discreción, de descalificar a ese equipo así como la solución que haya desarrollado.



< ZOOHACKATHON >

- Las soluciones no podrán contener códigos informáticos maliciosos (que a veces se denominan “programas malignos”, “virus” o “gusanos”).
- Las soluciones no deben violar ni transgredir derechos de tercero alguno ya sean de propiedad intelectual, privacidad, publicidad u otros derechos reconocidos legalmente.
- Las soluciones no pueden incluir anuncios ni solicitudes.
- Las soluciones no podrán contener nada que, a criterio de los Patrocinadores, se interprete o pueda interpretarse como: (i) amenaza, hostigamiento, degradación u odio; (ii) difamación; (iii) fraude o actos ilícitos; (iv) obsceno, indecente, sexualmente explícito, irrespetuoso o cuestionable por otras causas; o (v) protegido por un derecho de propiedad intelectual u otro derecho de titularidad exclusiva sin el consentimiento previo y expreso del titular de tal derecho.
- Las soluciones deberán cumplir lo establecido por las leyes de Estados Unidos y cualquiera otras leyes aplicables y ser congruentes con normas de expresión civilizadas. El contenido de una solución deberá ser adecuado para una audiencia global y pública.
- Las soluciones no podrán incluir contenidos que puedan dar lugar a responsabilidad penal o civil o que aliente conductas constitutivas de delito.
- Las soluciones no podrán ser objeto de posibles pretensiones o acciones legales o de acciones que estén en curso.
- Las soluciones, por lo demás, deberán cumplir con estas Reglas en todos los aspectos.

Presentación de su solución

Antes de que concluya cada evento, cada equipo presentará su solución ante un jurado. El objetivo de estas presentaciones es ayudar a los equipos a formar camaradería, difundir información sobre las soluciones que desarrollaron y permitir el diálogo sobre el enfoque creativo que adoptaron para crear las soluciones. Cada equipo utilizará soportes visuales digitales (p.ej., un video, un conjunto de láminas en *Microsoft PowerPoint*) para presentar su solución. El soporte para la presentación debe tener una duración de 5 a 7 minutos e incluir la información siguiente en este orden:

- El planteamiento del problema elegido que pretende resolver su solución
- Introducción a su solución
- Cómo funciona
- Qué recursos se necesitan para implementar su solución
- Formas en que su solución puede implementarse



< ZOOHACKATHON >

- Una situación de la vida real que su solución se propone abordar y el impacto que resultará para la comunidad/ciudad/país

Cada equipo debe estar preparado para una sesión de preguntas y respuestas con el jurado de al menos dos minutos de duración.

Importante: Antes de exponer de manera virtual ante el jurado, cada equipo deberá presentar a www.zoohackathon.com (*sitio en inglés*) el soporte visual que utilizará en la presentación. **No intente enviar la solución propiamente dicha; el envío debe incluir solamente el soporte visual para la presentación.** Todo lo que envíe luego se difundirá públicamente en www.zoohackathon.com. Las soluciones de los participantes que no envíen sus soportes visuales para las presentaciones antes de exponer en el evento no serán consideradas para el Premio Global 2021.