

La **Universidad Politécnica Metropolitana de Hidalgo**,
a través de la Dirección de
Ingeniería en Tecnologías de Información e Ingeniería en Animación y Efectos Visuales

CONVOCA

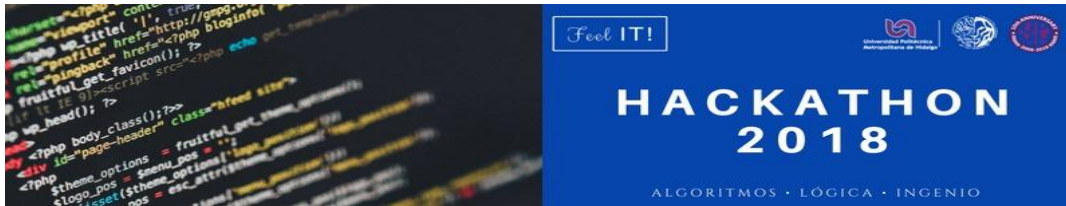
A todos los alumnos de nivel medio superior y superior de instituciones públicas y privadas a participar en el:

HACKATHON 2018

Que se realizará el **martes 30 de octubre de 2018** a partir de las **8:00 a.m.** en las instalaciones de la Universidad bajo las siguientes bases:

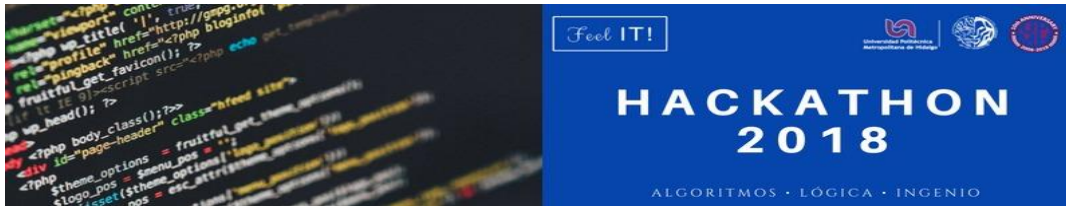
| Base del Hackathon 2018 | |
|--|---|
| Objetivo | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Propiciar la participación y competencia académica en los jóvenes estudiantes de nivel medio superior y superior a través de la programación de aplicaciones de software, dándoles la oportunidad de aplicar sus conocimientos, ingenio, creatividad y técnicas de diseño de algoritmos y programación para construir una solución automatizada eficiente. |
| Requisitos generales de participación | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser alumno de una institución educativa de nivel medio superior o superior. ▪ Integrar un equipo de alumnos de acuerdo a cada categoría. ▪ Nombrar a un asesor del equipo. ▪ Registrar su equipo en el portal de la UPMH ▪ Efectuar el pago correspondiente para el registro del equipo en el Hackathon 2018 |
| Sobre las Categorías | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Categoría A – Bachillerato. Podrán participar alumnos que cursen quinto y/o sexto semestre de bachillerato. ▪ Categoría B – Universidad. Podrán participar alumnos que cursen de segundo a sexto cuatrimestre/semestre de la universidad. ▪ Categoría C – Abierta. Podrán participar todos los alumnos que tengan las habilidades para desarrollar aplicaciones Web en entorno abierto o cerrado (ASPX o PHP) y móviles con Android. |





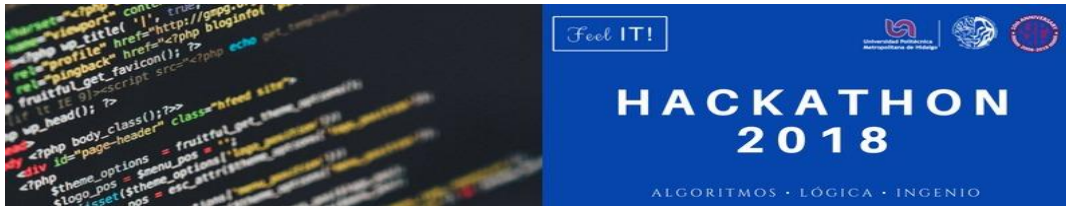
| | |
|---------------------------------------|--|
| <p>Sobre el Hackathon 2018</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Una vez proporcionado el reto por categoría, el objetivo es que los equipos diseñen una solución (algoritmo) que se pueda programar mediante un lenguaje de programación. ▪ Las etapas serán: <ul style="list-style-type: none"> ○ Teórica: Deberán diseñar un algoritmo mediante la técnica de diagrama de flujo que demuestre la solución del equipo. ○ Práctica: Construirán un programa de cómputo aplicando uno de los lenguajes de programación considerados (consultar el registro del equipo) ▪ Cada equipo participante debe tener 1 sola computadora para la construcción del programa de cómputo (propia o asignada por el comité organizador) ▪ Las plataformas válidas del programa de cómputo son: Aplicación de Consola y Aplicación de Escritorio; para la categoría C será plataforma Web y/o Móvil. ▪ El reto de las categorías A y B no implica el uso de internet, celulares o smartphones; al equipo que se le sorprenda haciendo uso de estos servicios o dispositivos, será descalificado. ▪ También serán causa de descalificación los equipos que durante el Hackathon: <ul style="list-style-type: none"> ○ Platiquen con otros equipos ○ Platiquen con sus asesores o familiares |
| <p>Sobre los participantes</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Podrán participar todos los alumnos de educación media superior y superior en equipos integrados por un mínimo de 2 personas y un máximo de 3 que hayan cubierto el costo de la inscripción de \$300 MX ▪ Los alumnos interesados en participar deberán registrarse en la siguiente dirección: www.upmh.edu.mx a partir de la publicación de esta convocatoria y hasta el 19 de octubre. ▪ Al iniciar el Hackathon 2018, el comité organizador asignará (a los equipos que lo requieran) una computadora para poder construir su programa, la cual tendrá instalados los lenguajes de programación válidos para el evento: C++, Visual C#, PHP, Java y VStudio.Net. ▪ Los equipos participantes podrán utilizar 1 sola computadora portátil (laptop) de su propiedad, la cual deberá tener instalado previamente el lenguaje de programación que utilizarán. ▪ Los equipos podrán traer bibliografía de consulta para el concurso. |





| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> Los equipos no requerirán el uso de internet durante el concurso. |
| <p>Sobre la evaluación</p> | <ul style="list-style-type: none"> Los equipos deben asegurarse de entregar toda la documentación, código fuente y archivos que consideren necesarios para su evaluación. El equipo ganador de cada categoría (A y B) será quien obtenga el mayor puntaje sumando las dos etapas (teórica y práctica). Para la categoría C se aplicarán rubros de exposición breve de su propuesta técnica. En el transcurso de la competencia, los equipos deberán trabajar sin la ayuda de su asesor, de lo contrario el equipo será descalificado. Los jueces evaluadores serán designados por el comité organizador el día del evento y su fallo será inapelable. |
| <p>Registro de participantes</p> | <p>El registro de los equipos participantes se realizará en un vínculo a través del portal web de la Universidad: www.upmh.edu.mx con fecha límite el día 19 de octubre de 2018.</p> |
| <p>Costo</p> | <p>\$300 pesos por equipo.</p> <p>Favor de depositar el monto de registro al banco BBVA BANCOMER:</p> <p>Cuenta: 0163809617 Cliente: 88395112 Nombre: Universidad Politécnica Metropolitana de Hidalgo</p> <p>Y enviar el recibo de pago escaneado (o foto de celular entendible) al correo: 153110847@upmh.edu.mx Karina Jazmín Del Villar González</p> |
| <p>Premios</p> | <ul style="list-style-type: none"> Serán definidos por las empresas patrocinadoras del evento. Todos los equipos participantes y su asesor recibirán diploma de participación. |
| <p>Información adicional o dudas</p> | <p>Teléfonos: 01 (743) 741-10-15 o 01 (743) 791-18-60 Extensión: 138</p> <p>Dr. Víctor Manuel Zamudio García vzamudio@upmh.edu.mx</p> |





| | <p>Karina Jazmín Del Villar González 153110847@upmh.edu.mx</p> <p>Gisselle Zuleyma Cruz Torres 141110232@upmh.edu.mx</p> <p>Uriel Buendía Rodríguez 143110481@upmh.edu.mx</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|--------------------------------------|------|----------------|--|-----------|----------|--|-----------|---------------------------|--|-----------|----------------------|--|------------|--|--|-------------|--|--|-------------|--|--|-------------|--|--|-------------|--|--|-------------|--|--|-------------|------------------|--|-------------|-----------------------|--------------------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--|--|-------------|--|--|-------------|-----------------------|--|
| <p>Programa de actividades</p> | <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="407 737 609 821">HORA</th> <th colspan="2" data-bbox="609 737 1482 821">HACKATHON 2018</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="407 821 609 863">8:00-8:45</td> <td colspan="2" data-bbox="609 821 1482 863">REGISTRO</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 863 609 905">8:45-9:00</td> <td colspan="2" data-bbox="609 863 1482 905">BIENVENIDA e INAUGURACIÓN</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 905 609 947">9:00-9:30</td> <td colspan="2" data-bbox="609 905 1482 947">INICIO DEL HACKATHON</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 947 609 989">9:30-10:00</td> <td colspan="2" data-bbox="609 947 1482 989"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 989 609 1031">10:00-10:30</td> <td colspan="2" data-bbox="609 989 1482 1031"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1031 609 1073">10:30-11:00</td> <td colspan="2" data-bbox="609 1031 1482 1073"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1073 609 1115">11:00-11:30</td> <td colspan="2" data-bbox="609 1073 1482 1115"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1115 609 1157">11:30-12:00</td> <td colspan="2" data-bbox="609 1115 1482 1157"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1157 609 1199">12:00-12:30</td> <td colspan="2" data-bbox="609 1157 1482 1199"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1199 609 1241">12:30-13:00</td> <td colspan="2" data-bbox="609 1199 1482 1241">FIN DE HACKATHON</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1241 609 1283">13:00-13:30</td> <td data-bbox="609 1241 1101 1577" rowspan="6">EVALUACIÓN DE EQUIPOS</td> <td data-bbox="1101 1241 1482 1577" rowspan="6">ACTIVIDADES CULTURALES, TECNOLÓGICAS</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1283 609 1325">13:30-14:00</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1325 609 1367">14:00-14:30</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1367 609 1409">14:30-15:00</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1409 609 1451">15:00-15:30</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1451 609 1493">15:30-16:00</td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1493 609 1535">16:00-16:30</td> <td data-bbox="609 1493 1101 1577"></td> <td data-bbox="1101 1493 1482 1577"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1535 609 1577">16:30-17:00</td> <td data-bbox="609 1535 1101 1577"></td> <td data-bbox="1101 1535 1482 1577"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="407 1577 609 1619">17:00-17:30</td> <td colspan="2" data-bbox="609 1577 1482 1619">PREMIACIÓN Y CLAUSURA</td> </tr> </tbody> </table> | | HORA | HACKATHON 2018 | | 8:00-8:45 | REGISTRO | | 8:45-9:00 | BIENVENIDA e INAUGURACIÓN | | 9:00-9:30 | INICIO DEL HACKATHON | | 9:30-10:00 | | | 10:00-10:30 | | | 10:30-11:00 | | | 11:00-11:30 | | | 11:30-12:00 | | | 12:00-12:30 | | | 12:30-13:00 | FIN DE HACKATHON | | 13:00-13:30 | EVALUACIÓN DE EQUIPOS | ACTIVIDADES CULTURALES, TECNOLÓGICAS | 13:30-14:00 | 14:00-14:30 | 14:30-15:00 | 15:00-15:30 | 15:30-16:00 | 16:00-16:30 | | | 16:30-17:00 | | | 17:00-17:30 | PREMIACIÓN Y CLAUSURA | |
| HORA | HACKATHON 2018 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8:00-8:45 | REGISTRO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8:45-9:00 | BIENVENIDA e INAUGURACIÓN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9:00-9:30 | INICIO DEL HACKATHON | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9:30-10:00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10:00-10:30 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10:30-11:00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11:00-11:30 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11:30-12:00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12:00-12:30 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12:30-13:00 | FIN DE HACKATHON | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13:00-13:30 | EVALUACIÓN DE EQUIPOS | ACTIVIDADES CULTURALES, TECNOLÓGICAS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13:30-14:00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14:00-14:30 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14:30-15:00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15:00-15:30 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15:30-16:00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16:00-16:30 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16:30-17:00 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17:00-17:30 | PREMIACIÓN Y CLAUSURA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Transitorios</p> | <p>Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

