

1ª HACKATHON DE APPS MÓVILES LCSIT-UMH

BASES:

- El objetivo de la Hackathon es el desarrollo de una app para teléfonos móviles en un tiempo máximo de 8 horas. Como condición, la app deberá hacer uso de una API concreta, que se facilitará a los equipos participantes.
- Los equipos podrán estar formados por 1, 2 o 3 miembros. La fecha límite de inscripción es el miércoles 18 de septiembre.
- Los participantes deberán traer sus propios ordenadores para realizar la programación de las apps.
- La app podrá desarrollarse para los sistemas operativos Android o iOS, dependiendo de las preferencias o experiencia de cada equipo.
- El lugar de celebración de la competición será el edificio Quorum V de la Universidad Miguel Hernández (campus de Elche).
- La competición se desarrollará en dos jornadas:
 - o Jornada 1, jueves 19 de septiembre (de 10:00 a 13:00): se proporcionará a todos los equipos la API sobre la que habrá que construir la app. Cada equipo podrá solicitar la API para Android o para iOS. También se proporcionará una aplicación de ejemplo para que sea más sencillo comenzar a trabajar con la API.
 - o Jornada 2, viernes 20 de septiembre (de 9:30 a 17:30): se indicará a los equipos el tipo de aplicación que deben realizar y dispondrán de 8 horas para desarrollarla. El mismo día, a las 19:30, se realizará la entrega de premios.
- El jurado estará compuesto por personal de la UMH y de la empresa Supertruper.
- Los criterios de valoración serán los siguientes:
 - o Originalidad.
 - o Facilidad de uso.
 - o Aspecto estético.
 - o Fiabilidad/estabilidad de la app.
- Para poder evaluar las aplicaciones, los equipos deberán entregar tanto el ejecutable de la app (.ipa o .apk) como el proyecto completo.
- El premio consistirá en un dispositivo Google Nexus 7 para el equipo ganador. En función de la calidad de la aplicación presentada, el premio podría complementarse con una beca financiada por la empresa Supertruper.
- La empresa Supertruper se reserva el derecho de poder utilizar el código de las apps presentadas al concurso.

INSCRIPCIÓN

- Para inscribir un equipo en la Hackathon, basta con rellenar el siguiente formulario: [INSCRIPCIÓN](#)