

Bases del **HackSB**

- El evento es de asistencia gratuita. El único requisito de participación es haberse inscrito en el evento de EventBrite de VigoLabs antes de las 23:59h del jueves 25 de Febrero del 2016: <https://hacksb.eventbrite.es>
- Los equipos han de estar formados por un máximo de 6 personas (se aceptarán equipos previamente formados) y un mínimo de 3 personas.
- El objetivo principal es crear equipos multidisciplinares para desarrollar proyectos del IoT relacionados con el mar.
- Para la presentación de aplicaciones al concurso final, será imprescindible que se cumplan los siguientes requisitos:
 - Todos los participantes del grupo han de estar correctamente inscritos e identificados por la organización.
 - La aplicación ha de ser funcional, demostrando el correcto funcionamiento de la idea principal propuesta, excepto retoques finales de integración/visualización.
 - Se aceptarán tanto aplicaciones desarrolladas desde cero como aplicaciones ya empezadas que se quieran ampliar/mejorar. Pero en este último caso, ha de especificarse claramente al inicio del hackathon qué apartado se desea mejorar. A concurso, solo se presentará ese apartado, no la aplicación en sí.
 - Se permite el uso de frameworks, librerías de terceros y cualquier tipo de herramientas de desarrollo.
 - No se aceptarán a concurso aplicaciones con contenido sexual explícito, violencia explícita, contenido insultante o de incitación al odio, que vulneren la propiedad intelectual de terceros, que suplanten la identidad de otras personas o empresas, que promuevan los juegos de azar online o que realicen actividades ilegales.
 - Todos los miembros del equipo han de estar de acuerdo en la licencia del software desarrollado antes de empezar el hackathon.
 - Los participantes serán titulares exclusivos de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial vinculados con sus respectivos proyectos.
- Al final del día se mostrarán los resultados ante un jurado experto e imparcial que elegirá al/los equipo/s ganador/es, teniendo en cuenta criterios tales como la

originalidad de la idea, dificultad técnica, viabilidad del proyecto, diseño y usabilidad de la aplicación, etc.

- Los premios, de existir, serán publicados en la web del evento y se asignan en función de la decisión inapelable del jurado.
- Se respetará en todo momento las normas de convivencia del centro así como las instrucciones dadas por las personas responsables del mismo y de la organización.
- Cualquier acto realizado por cualquiera de los participantes es su propia responsabilidad. La organización no se hará responsable de cualquier acto inapropiado, realizada por cualquier participante.
- La organización no se hace responsable de los objetos personales de los participantes. Asimismo, el participante será responsable de dejar el centro en el mismo estado en el que se lo encontró.
- La no aceptación de estas bases supondrá la inhabilitación del participante para presentarse al concurso final, así como proceder a su expulsión del centro si las circunstancias lo requieren.
- Para optar a los premios finales, el equipo tendrá que realizar algún uso de las placas provistas por la organización. En este caso Udo Neo.
- Para el alquiler de las placas provistas por la organización se necesitarán completar las siguientes reglas:
 - Para la recepción de la placa, un miembro del equipo debe cumplimentar un recibí y tener un carnet de identidad en vigencia para el fotocopiado del mismo.
 - La persona encargada de la placa, está obligada a devolver el hardware en la noche del sábado.
 - El domingo después de la exposición de los proyectos, el equipo debe devolver el hardware a la organización.