

BASES LEGALES HACKATHON ZERO

PRIMERO. OBJETO.

Este documento tiene por objeto establecer las bases reguladoras del evento online "Hackathon Zero" organizado el 16 de mayo de 2020 por GeeksHubs. Se trata de un evento online que durará más de 10 horas y se compondrá de las siguientes partes: explicación de reglas del juego, Katas¹ en directo, retos grupales, charlas en directo de empresas invitadas y por último la superación del proyecto final que será validado a través de un software automático desarrollado especialmente para el evento llamado "El Oráculo²". Además de participantes, habrá mentores que ayudarán a éstos a superar los retos. El ganador recibirá el premio reflejado en este documento.

SEGUNDO. REGISTRO DE LOS PARTICIPANTES.

Para participar en los retos del Hackathon, los participantes deberán registrarse a través del formulario de la web oficial. El periodo de inscripción de los equipos será hasta el día 15 de mayo a las 15:00h CEST o hasta completar aforo. A partir de ese momento ya no se podrán realizar registros.

Se creará un registro con los datos de todos los participantes. Tras la inscripción, el participante recibirá una comunicación por vía electrónica días antes del Hackathon con toda la información que necesita saber antes de empezar. Así mismo se le dará acceso durante la misma semana por niveles a canales de Slack de entre 35-40 dónde se encontrarán con sus mentores.

GeeksHubs se reserva el derecho de ampliar el plazo de registro y participación si lo considerara necesario.

TERCERO. PRESENTACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DEL HACKATHON.

El Hackathon Zero empieza a las 9:00 en streaming a través del canal de Youtube de GeeksHubs Academy. El orden del día es el siguiente:

9:00 - 10:00 Presentación y explicación de las reglas del juego. ¿Cómo entregar el código?

10:00 - 11:00 Kata 1: Entorno de Desarrollo

11:15 - 12:15 Kata 2: Entendiendo Python

12:30 - 13:30 Kata 3: Bot con Python

13:30 - 14:30 Kata 4: Aplicación Gráfica con Pygame

¹ Kata: Es un ejercicio en programación que ayuda a los desarrolladores a mejorar sus habilidades a través de práctica y repetición. "Katas de código" fue introducido por primera vez por Dave Thomas, co-autor del libro - The Pragmatic Programmer-, combinando el concepto Japonés de Kata de las artes marciales.

² Oráculo: Es un validador de código online que mediante varios pasos y test irá comprobando si se has pasado cada reto. Tienes que ser el más rápido y además estar dado de alta como participante para poder acceder al premio.

El Oráculo se abre a las 14:30 para que los alumnos puedan empezar a pasar los 4 retos divididos en mini-pruebas El Oráculo te va a ir validando si pasas los retos.

16:30 – 17:30 Reto 1: Rock, Paper, Scissors Game

17:30 – 18:30 Oportunidad laboral en las empresas con Python

Daniel Martos: Recruitment Manager en **TravelPerk**

Mariano Minoli: Technical Team Lead en **Hiberus**

Gianluca Rosania: Global Technical Recruitment Lead en **Glovo**

Alex Bradley: Talent Manager en **Typeform**

18:30 – 20:30 Reto 2: Password Generator

Reto 3: Bot de Telegram

Reto 4: Snake

20:00 - 00:00 Proyecto con Validación con Oráculo

CUARTA. PREMIO.

El participante que resuelva los retos en el menor tiempo se llevará el premio: una Beca del 100% para el Bootcamp Online Full Stack Developer que consiste en: [Bootcamp Online Frontend React](#) + [Bootcamp Online Backend Express](#) + [Bootcamp Online Agile Software](#) publicados en la página web de GeeksHubs Academy. El premio está valorado en más de 1500€ y se considera con los contenidos propios para empezar una carrera profesional como desarrollador.

La comunicación del ganador se hará a través del canal privado vía email y a través del canal público vía redes sociales de GeeksHubs. Concretamente, el lunes 18 de mayo a través de su canal de Youtube en el que se celebrará un especial #MeetupsGeeksHubs para anunciar al ganador públicamente con el CEO de GeeksHubs, Chaume Sánchez y el Community Leader, Manuel S. Lemos.

QUINTO. PUBLICIDAD Y DIFUSIÓN.

GeeksHubs podrá proceder a la divulgación y publicación de los retos ganadores, así como a la difusión de distinto contenido audiovisual proveniente del evento. También en las comunicaciones que realice de carácter informativo o divulgativo a través de los medios que considere más adecuados y oportunos.

En caso de que GeeksHubs lo estime conveniente para la promoción del evento, podrá tomar imágenes de los participantes y utilizarlas con el exclusivo objeto de difundirlo en los canales que considere oportunos.

Para la gestión y promoción del Hackathon Zero los datos de los participantes podrán ser comunicados a los patrocinadores y colaboradores del mismo.

SEXTO. ACEPTACIÓN DE CONDICIONES Y TÉRMINOS LEGALES.

El simple registro en este evento supone la aceptación de estas bases en su totalidad. GeeksHubs se reserva el derecho de interpretar, modificar las

condiciones del presente evento en cualquier momento, e incluso de anularlo o dejarlo sin efecto, siempre que concurra causa justificada para ello.