

1. PARTICIPANTES

- El hackIAthon está dirigido a personas de 18 a 55 años.
- Todos los integrantes deben residir en Ecuador durante el evento.
- Los integrantes del equipo deben contar con experiencia en proyectos de inteligencia artificial.
- Los equipos deben estar conformados por un **mínimo de dos (2) y un máximo de tres (3) integrantes**, con un representante oficial para la comunicación.
- El registro del equipo no garantiza la participación confirmada en el evento. Una vez completado el registro, cada equipo **recibirá un reto inicial que deberá resolver** y entregar en el plazo indicado. Este reto tiene carácter clasificatorio y permitirá a la organización seleccionar a los equipos que avanzarán al hackIAthon.
- Todos los integrantes deben contar con un perfil activo en LinkedIn (obligatorio), y de preferencia en Instagram o Facebook.
- En caso de retiro de un miembro antes del inicio oficial del hackIAthon, el equipo deberá notificarlo a la organización e indicar si continuará con los integrantes restantes o si opta por retirarse.
- Si todo el equipo decide retirarse, deberán comunicarlo formalmente al correo oficial del evento hola@viamatica.com con el asunto "Retiro de postulación al hackIAthon". Esto permitirá liberar el cupo para otros equipos en lista de espera.
- Los equipos deben:
 - Repostear contenido oficial del hackIAthon
 - Compartir las historias entregadas por la organización
 - Publicar actualizaciones de su progreso durante el evento, etiquetando a **@hackiathon** y **@viamatica**, adicionalmente debe usar los hashtags: **#hackIAthon #AgentelA #retohackIAthon**

2. FORMA DE TRABAJO

Los equipos desarrollarán su solución de manera virtual, utilizando las herramientas de IA de su elección. Como parte del proceso, deberán documentar el uso de cada herramienta: propósito, aplicación y resultados obtenidos, en un PDF que formará parte de los entregables oficiales.

El incumplimiento de estas actividades afectará la calificación final del equipo.

3. ENTREGABLES

Cada equipo deberá crear un documento en **el espacio colaborativo de Notion del evento**, **antes del miércoles 27 de mayo a las 23:59**, consolidando los siguientes enlaces:

- Video demo del agente IA desarrollado (máximo 3:00 min), enlace de YouTube.
- Repositorio del proyecto: enlace de GitHub con documentación clara.
- Enlace del agente desarrollado y en ejecución.
- PDF con el detalle de las herramientas de IA utilizadas durante el desarrollo.

4. CRONOGRAMA

- **Registro de equipos:** Del 1 al 20 de mayo.
- **Acceso a retos hackIAthon:** lunes 25 de mayo
 - **Entrega de proyectos:** miércoles 27 de mayo
- **Anuncio de equipos finalistas:** 1 de junio.
- **hackIAthon - Pitch Day:** viernes 5 de junio
 - **Guayaquil:** Universidad Tecnológica de Guayaquil, Auditorio del Campus UTEG
Avenida del Bombero km 6.5 vía a la Costa
 - **Quito:** Edif. Aseguradora del Sur - Sala Asegur
Av. De los Naranjos N44-463 y De las Azucenas

5. PROPIEDAD INTELECTUAL

El desarrollo realizado durante el evento será presentado ante el sponsor que plantea el reto, como parte natural del proceso del hackIAthon. Viamatica actuará como facilitador de este vínculo, reservándose el derecho de difundir el material desarrollado con fines de promoción del evento y documentación de impacto, sin uso comercial por parte de la organización.

6. EVALUACIÓN

- Los proyectos serán evaluados por un panel conformado por expertos del equipo organizador y representantes del sponsor que plantea el reto.

- Habrá una etapa de preselección tras la entrega, para elegir a los equipos finalistas.
- Los finalistas deberán presentarse presencialmente en el Pitch Day, el viernes 5 de junio en las sedes designadas en Guayaquil y Quito
 - **Guayaquil:** Universidad Tecnológica de Guayaquil, Auditorio del Campus UTEG
Avenida del Bombero km 6.5 vía a la Costa
 - **Quito:** Edif. Aseguradora del Sur - Sala Asegsur
Av. De los Naranjos N44-463 y De las Azucenas

7. USO DE IMAGEN Y MATERIAL AUDIOVISUAL

Al registrarse en el hackIAthon, los participantes aceptan que la organización podrá hacer uso de su imagen, voz y declaraciones captadas durante el evento, ya sea en fotografías, videos, transmisiones en vivo o cualquier otro formato audiovisual para fines de difusión, promoción y documentación del evento en canales oficiales del hackIAthon y Viamatica, incluyendo redes sociales, sitio web y materiales de comunicación institucional.

Este uso no implica contraprestación económica y se realizará siempre con respeto a la integridad y dignidad de los participantes.

8. CÓDIGO DE CONDUCTA

No se permitirá lenguaje ofensivo, discriminación, ni conductas inapropiadas en ninguna instancia del evento.

Se prohíbe el plagio y el uso de contenido no autorizado.

9. CAUSALES DE DESCALIFICACIÓN

No entregar los materiales a tiempo.

Inasistencias injustificadas a mentorías o actividades obligatorias.

Comportamientos inapropiados, difamatorios o fuera de la ética del evento.