

The logo for ihackatic@UM features the text in a white, sans-serif font against a dark blue background with a network of glowing purple and blue lines connecting various points, suggesting a digital or technological theme.

# ihackatic@UM

## **Bases y condiciones concurso iHackaTIC@UM**

La Universidad de Montevideo es la organizadora del concurso denominado **iHackaTIC@UM** en asociación con Portones Shopping

Los participantes deberán ser menores de 20 años y deberán estar cursando 4º, 5to o 6to año de liceo de todo el país, (UTUs o Liceos Militares) de cualquier orientación y cualquier institución educativa.

El desafío se jugará en forma grupal, no permitiéndose jugar en forma individual. Para ello, los participantes deberán formar equipos de mínimo 3 y máximo 5 jugadores.

### **Inscripción:**

El Certamen tiene una inscripción muy sencilla y no tiene costo. Es un certamen gratuito en el que pueden participar jóvenes de todo el país.

Cada uno de los participantes de cada grupo participante deberá registrarse individualmente, completando sus datos en <https://um.edu.uy/ihackaticum>

El grupo debe estar conformado por estudiantes del mismo nivel educativo. No se permite mezclar estudiantes de distintos niveles. Por ejemplo, todos los miembros de un grupo pueden estar en 4to; en 5to o en 6to.

Luego que se anoten todos los participantes deberán adjuntar una autorización de uso de imagen y reconocimiento a la UM como productor y titular trabajos y soluciones que surjan del certamen, que deberán firmar sus padres o responsables. Dicho documento será enviado por mail a cada uno de los participantes luego de la inscripción.

### **Modalidad de juego:**

El juego consiste en proponer una solución a un desafío o problema concreto que la organización les planteará, en un lapso de tiempo limitado.

Se categorizarán los equipos por nivel educativo, diferenciando los conformados por estudiantes de 4º, 5º y 6º.

El juego consta de dos etapas. La primera ronda del juego se ofrecerá online y se jugará desde la hora 00:00 del día 18 de junio a la hora 23:59 del día 19 de junio. La ronda final será sobre mediados de julio o principios de agosto de manera presencial.

#### *Primera ronda*

- Cada grupo recibirá mediante correo electrónico un video que postula un problema concreto.
- Los desafíos serán propuestos por la propia UM y por Portones Shopping.
- El correo desafío se enviará el día viernes 17 de junio.
- Una vez recibido el desafío, el grupo deberá trabajar en una solución para el desafío planteado, respetando todas las pautas asignadas por la empresa.
- Cada grupo debe postular una única solución.

# ihackatic@UM

- La solución deberá enfocarse en la aplicación de las Tecnologías de la Información y Conocimiento para la resolución del desafío.
- La solución propuesta por cada grupo deberá enviarse por mail, teniendo como plazo máximo para su envío el día 19 de junio a las 23:59. Las soluciones recibidas luego de esa hora no se tomarán en cuenta.
- El formato de las soluciones debe ser de tal forma que permita su evaluación, pudiendo ser una presentación, un video, un documento o una combinación de los anteriores. Los participantes no tienen que ejecutar la solución si no plantear la misma, por lo que no deben gastar dinero para el planteo de la solución.
- Todas las soluciones recibidas dentro del plazo estipulado serán evaluadas por un jurado conformado por Profesores y/o personal de la UM, y representantes de Portones Shopping
- El jurado evaluará los siguientes aspectos de las soluciones:
  - Creatividad
  - Ingenio
  - Aplicación de las TICs
  - Cumplimiento del presupuesto (Este presupuesto es ficticio presentado por las empresas. Los participantes no tienen que hacer ningún gasto para proponer una solución)
  - Factibilidad
  - Presentación de la solución
- El jurado elegirá hasta 4 grupos finalistas por nivel (4º, 5º y 6º), quienes pasarán a la ronda final.
- El fallo del jurado se comunicará en la página web de la UM el día viernes 8 de julio.
- El fallo del jurado será inapelable.

## *Segunda ronda (final):*

- La ronda final se desarrollará en forma presencial (siempre que las condiciones sanitarias lo permitan).
- La fecha de la segunda ronda se determinará luego del cierre de la primera ronda.
- En la final, cada equipo finalista deberá presentar al jurado su solución al desafío planteado, pudiendo el jurado realizar preguntas para una mejor comprensión.
- Para la final, el grupo deberá realizar una nueva presentación de su solución. Esta presentación puede ser diferente a la ya entregada en la primera ronda, pero la solución debe ser la misma.
- La presentación deberá realizarse en un tiempo máximo de 8 minutos. Luego de ello, el jurado realizará las preguntas.
- El jurado evaluará
  - La calidad de la presentación
  - La claridad de los presentadores
  - El desarrollo de las ideas
  - La creatividad de la solución y de la presentación

# ihackatic@UM

- El tiempo máximo de la presentación
- El jurado determinará un ganador por grado (4º, 5º y 6º), un segundo puesto y un tercer puesto.
- El fallo del jurado será inapelable

## *Premios:*

Todo participante que complete la primera ronda obtendrá un vale obsequio de \$10.000 de uso personal e intransferible, para ser usado en carreras UM para grado 2023 (participantes que estan cursando 6º), grado 2024 (participantes que estan cursando 5º) y grado 2025 (participantes que están cursando 4º). \*A partir de la segunda cuota y pudiéndolo usar hasta julio. \*\*Los descuentos de voucher se aplicarán de acuerdo a la política de admisiones UM. \*\*\* El alumno podrá presentar hasta 3 vouchers de descuento obtenidos por las participaciones en certámenes o competencias organizadas por la UM. \*\*\*\* Los descuentos para estudiar una carrera de la UM se aplicarán de acuerdo a la política de admisiones de la UM.

La Universidad de Montevideo otorgará los siguientes premios a los finalistas:

- A los primeros premios, una bonificación de un 60% en la cuota para estudiar Lic. Informática, Ing. Informática o Ing. Telemática en la UM. Este premio es personal e intransferible y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 6º, dos años para los de 5º y tres años para los estudiantes de 4º. Esta bonificación se aplica durante todo el transcurso de la carrera.
- En caso que los estudiantes ganadores estudien otra carrera en la UM tienen un descuento de un 20% para cualquier carrera que estudien en la Universidad de Montevideo. Este premio es personal e intransferible y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 6º, dos años para los de 5º y tres años para los estudiantes de 4º. Esta bonificación se aplica durante todo el transcurso de la carrera.
- A los segundos premios, una bonificación de un 40% en la cuota para estudiar Lic. Informática, Ing. Informática O Ing. Telemática en la UM. Este premio es personal e intransferible y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 6º, dos años para los de 5º y tres años para los estudiantes de 4º. Esta bonificación se aplica durante todo el transcurso de la carrera.
- En caso que los segundos puestos estudien otra carrera en la UM tienen un descuento de un 15% para cualquier carrera que estudien en la Universidad de Montevideo. Este premio es personal e intransferible y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 6º, dos años para los de 5º y tres años para los estudiantes de 4º. Esta bonificación se aplica durante todo el transcurso de la carrera.
- A los terceros premios, una bonificación de un 10% en la cuota de carrera que cada estudiante curse en la UM. Este premio es personal e intransferible, y deberá utilizarse en un plazo máximo de un año para los estudiantes de 6º, dos años para los de 5º y tres años para los estudiantes de 4º.

Adicionalmente, Portones Shopping podrá entregar premios a los participantes, los que serán debidamente informados previo al comienzo del mismo.

The logo for 'ihackatic@UM' is displayed in white text on a dark blue background. The background features a network of glowing blue and purple lines connecting various points, creating a digital or network-like aesthetic. The text 'ihackatic@UM' is centered and rendered in a clean, sans-serif font.

# ihackatic@UM

La Universidad de Montevideo se reserva el derecho de admisión y de hacer las modificaciones a las bases y condiciones que considere pertinentes. Asimismo, la Universidad de Montevideo se compromete a tratar los datos personales de los participantes de acuerdo a lo previsto en la ley 18.331 (PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES Y ACCIÓN DE "HABEAS DATA").