



**ARTEMIS CLUB**

# **CODETHON II**

Buscamos a jóvenes apasionados por la tecnología para crear la mayor comunidad open-source de España



## Índice.

<b>1.- ¿Quiénes somos?.....</b>	<b>3</b>
1.1.- Artemis Code.....	3
1.2.- Nuestro proyecto.....	3
<b>2.- Codethon II .....</b>	<b>4</b>
2.1.- Objetivo principal.....	4
2.2.- Bases principales.....	4
2.3.- Características a valorar .....	5
2.3.1.- Rúbrica de Evaluación de Proyectos .....	6
1. Sostenibilidad (10 puntos) .....	6
2. Creatividad (10 puntos) .....	6
3. Diseño (20 puntos) .....	7
4. Dificultad (20 puntos).....	8
5. Viabilidad (10 puntos).....	9
6. Trabajo en Equipo (10 puntos) .....	9
2.3.2.- Sistema de puntuación. ....	10
2.4.- Cronograma de desarrollo. ....	10
2.4.1.- Fase de Preinscripción.....	10
2.4.2.- Fase de Inscripción. ....	11
2.4.3.- Fase del Proceso.....	11
2.4.3.1.- Gala de Bienvenida .....	12
2.4.3.2.- Mentorías.....	12
2.4.3.3.- Charlas.....	13
2.4.4.- Fase Final.....	13
2.4.3.1.- Presentación de Proyectos.....	13
2.4.3.2.- Tribunal de evaluación.....	14
2.4.3.3.- Feria de Proyectos.....	14
2.4.3.4.- Gala de Entrega de Premios.....	15
<b>3.- Participantes .....</b>	<b>16</b>
<b>4.- Reglas del Codethon .....</b>	<b>17</b>



---

## **1.- ¿Quiénes somos?**

---

### 1.1.- Artemis Code.

---

Artemis Code S.L., una startup en la industria tecnológica fundada en mayo de 2023. Nos especializamos en el desarrollo de software y actualmente formamos parte de Lanzadera, donde dedicamos nuestros esfuerzos al desarrollo de nuestro proyecto principal, Belos.

Belos tuvo sus inicios en la Universidad Politécnica de Valencia, específicamente en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática. Este proyecto tomó forma en el Espacio de Emprendimiento Start.Inf., consolidando así nuestra conexión con la universidad y marcando el punto de partida de nuestra travesía en el mundo tecnológico.

### 1.2.- Nuestro proyecto.

---

Desde Artemis Code, nos enorgullece manifestar nuestro compromiso en ayudar a los jóvenes en su incursión al ámbito laboral, respaldándolos en su proceso de aprendizaje al integrar conocimientos prácticos a la base teórica adquirida. Por ello, en febrero de 2024 comenzamos con la iniciativa del Codethon, siendo esta la primera edición.

Este proyecto innovador, respaldado por la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSINF) de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), el Master en Diseño digital y Diseño de Proyectos Interactivos (iFab UPV) y el Centro de Formación Profesional, Aula Campus.

Este proyecto se despliega en un formato de tres meses. Invitamos a estudiantes universitarios y de módulos formativos a participar en equipos y enfrentarse a retos. Con el respaldo esencial de un mentor profesional, cada equipo se sumergirá en la ejecución de su proyecto, enriqueciendo su experiencia con charlas de apoyo que brindarán la perspectiva de profesionales de diversos sectores a través de mentorías. La culminación de este proceso será la evaluación y puntuación de los proyectos, marcando el éxito de esta emocionante e instructiva iniciativa.

Esta iniciativa no solo busca promover la innovación tecnológica, sino también fomentar la conexión entre la academia y la industria. Este vínculo fortalecerá la formación de los estudiantes y contribuirá al desarrollo de soluciones tecnológicas.



---

## **2.- Codethon II**

---

### **2.1.- Objetivo principal.**

---

El propósito de esta segunda edición está en proceso de definición en estos momentos. Sin embargo, al igual que en la edición anterior, se mantendrá el enfoque en nuestra ciudad, Valencia.

El objetivo primordial del proyecto es impulsar soluciones tecnológicas innovadoras que aborden desafíos específicos de nuestra comunidad. Se espera que los participantes no solo presenten propuestas tecnológicas avanzadas, sino que también consideren la viabilidad y la sostenibilidad a largo plazo de sus soluciones.

La integración de nuevas tecnologías deberá estar fundamentada en un análisis crítico de los impactos sociales, económicos y ambientales que puedan surgir. Es fundamental que las soluciones propuestas no solo sean eficientes desde el punto de vista tecnológico, sino que también generen un impacto positivo y sean beneficiosas para la comunidad en su conjunto.

### **2.2.- Bases principales.**

---

Este proyecto ofrece la flexibilidad de participación tanto de manera individual como en equipos, con un límite máximo de seis participantes por equipo, buscando un equipo multidisciplinar. Se busca involucrar a estudiantes de grado universitario, un máster universitario o alumnos de formación profesional, fomentando la diversidad de habilidades y conocimientos.

Dado que las plazas para el Codethon son limitadas, se ha establecido un máximo de equipos, cada uno de los cuales contará con un mentor dedicado. Estos mentores desempeñarán un papel fundamental al brindar orientación y apoyo a los equipos a lo largo de los tres meses del proyecto.

La inscripción estará abierta a partir del día 17 de febrero. Los participantes pueden registrarse individualmente o como parte de un equipo, completando el formulario disponible en el sitio web oficial (<https://artemisclub.es/codethon>) u otras plataformas designadas para compartir la información del proyecto.



Se ha tomado en cuenta a los participantes de la primera edición, quienes tendrán la oportunidad de preinscribirse, semanas antes, para esta nueva edición. Este privilegio reconoce su participación anterior y les ofrece la ventaja de asegurar su lugar en el evento antes de la apertura de inscripciones al público general.

Durante este período, los equipos contarán con el respaldo continuo de sus mentores, quienes se reunirán regularmente con los equipos para realizar un seguimiento del progreso y proporcionar retroalimentación constructiva. Además, se llevarán a cabo charlas especializadas con mentores expertos en diversas áreas, enriqueciendo así la experiencia de aprendizaje de los participantes.

Este enfoque estructurado y colaborativo garantiza que los participantes, independientemente de su formación académica, puedan aprovechar al máximo el Codethon, fomentando el desarrollo de habilidades, la colaboración efectiva y la generación de soluciones tecnológicas innovadoras.

Es importante resaltar que los equipos y sus mentores asignados tendrán un contacto directo mediante diversas plataformas de comunicación, lo que permitirá un seguimiento continuo durante los meses de desarrollo del proyecto. Además, se ha creado un servidor en la aplicación Discord para reunir a todos los participantes en un mismo espacio virtual, facilitando así la comunicación, coordinación y difusión de información relevante.

### 2.3.– Características a valorar.

---

Dado que los proyectos pueden abarcar diversas áreas como ciencia de datos, videojuegos, realidad virtual (VR), aplicaciones móviles y más, hemos adaptado nuestra rúbrica de evaluación para reflejar esta diversidad y asegurar una evaluación justa y detallada. Esta rúbrica ayudará a los evaluadores a destacar la calidad y el impacto potencial de cada propuesta, considerando las particularidades de cada tipo de proyecto.

La evaluación se centrará en seis aspectos principales: Sostenibilidad, Creatividad, Diseño, Dificultad, Viabilidad y Trabajo en Equipo. Cada aspecto cuenta con criterios específicos que permitirán sumar puntos en función de la realización de objetivos concretos. Los aspectos de Diseño y Dificultad tendrán un peso doble en la evaluación, reflejando la importancia de estos elementos en la calidad general del proyecto.



## 2.3.1.– Rúbrica de Evaluación de Proyectos

---

### 1. Sostenibilidad (10 puntos)

- **Impacto Ambiental**
  - Implementación de tecnologías para la reducción de emisiones de carbono (1 punto)
  - Uso de materiales reciclados o sostenibles en el desarrollo del proyecto (1 punto)
  - Integración de prácticas ecológicas en los procesos y operaciones del proyecto (1 punto)
  - Diseño de sistemas que promuevan el ahorro energético (1 punto)
  - Estrategias para la reducción de residuos durante la producción y el ciclo de vida del producto (1 punto)
- **Impacto Social**
  - Desarrollo de soluciones que mejoren la calidad de vida de la comunidad local (1 punto)
  - Inclusión de funcionalidades o accesos para grupos vulnerables (1 punto)
  - Programas educativos o iniciativas de concienciación ambiental integradas en el proyecto (1 punto)
  - Fomento de la equidad social a través del proyecto (1 punto)
  - Creación de empleo sostenible y apoyo a la economía local (1 punto)

### 2. Creatividad (10 puntos)

- **Originalidad**
  - Desarrollo de una idea completamente nueva que no se haya implementado antes (1 punto)
  - Aplicación innovadora de tecnología existente para nuevos usos (1 punto)
  - Planteamiento de un enfoque único y disruptivo para resolver el problema (1 punto)
  - Propuestas que rompen con las soluciones convencionales del mercado (1 punto)
  - Presentación original y atractiva del proyecto (1 punto)



- **Innovación**

- Integración de tecnología de vanguardia (ej. blockchain, IoT, AI) en el proyecto (1 punto)
- Desarrollo e implementación de nuevas metodologías para abordar el problema (1 punto)
- Creación de herramientas o métodos únicos que no existen en el mercado (1 punto)
- Propuestas que introducen cambios significativos en el sector o industria (1 punto)
- Incorporación de múltiples disciplinas (ingeniería, diseño, ciencias sociales) en la solución (1 punto)

3. Diseño (20 puntos)

- **Estética**

- Diseño visual atractivo que sigue las mejores prácticas de diseño gráfico (2 puntos)
- Coherencia en el estilo visual a lo largo de todo el proyecto (2 puntos)
- Uso adecuado de colores, tipografía y otros elementos de diseño (2 puntos)
- Diseño adaptado a las necesidades y preferencias del usuario final (2 puntos)
- Detalles estéticos bien cuidados que muestran atención al detalle (2 puntos)

- **Usabilidad**

- Interfaz intuitiva que facilita la navegación y el uso (2 puntos)
- Diseño de navegación clara y sencilla que mejora la experiencia del usuario (2 puntos)
- Accesibilidad para personas con discapacidades (cumplimiento de normas de accesibilidad) (2 puntos)
- Funcionalidad efectiva que cumple con los objetivos del proyecto (2 puntos)
- Evaluación de la experiencia del usuario y optimización basada en retroalimentación (2 puntos)



#### 4. Dificultad (20 puntos)

- **Complejidad Técnica**
  - Implementación de algoritmos avanzados y soluciones matemáticas complejas (2 puntos)
  - Integración de inteligencia artificial y aprendizaje automático (2 puntos)
  - Desarrollo de soluciones que combinan hardware y software de manera efectiva (2 puntos)
  - Uso de tecnologías emergentes y avanzadas (ej. realidad aumentada, computación cuántica) (2 puntos)
  - Superación de problemas técnicos complejos durante el desarrollo (2 puntos)
- **Innovación Técnica**
  - Introducción de nuevas tecnologías que no están ampliamente utilizadas (2 puntos)
  - Desarrollo de soluciones escalables y sostenibles a nivel técnico (2 puntos)
  - Uso de técnicas avanzadas de programación y desarrollo de software (2 puntos)
  - Implementación de principios de ingeniería innovadores y disruptivos (2 puntos)
  - Aplicación de soluciones técnicas que demuestran un alto nivel de conocimiento y habilidad (2 puntos)
- **Desafíos Superados**
  - Resolución de problemas técnicos inesperados de manera efectiva (2 puntos)
  - Adaptación a nuevas exigencias y cambios en el proyecto de manera eficiente (2 puntos)
  - Innovación en la resolución de problemas críticos del proyecto (2 puntos)
  - Desempeño del proyecto en condiciones adversas o exigentes (2 puntos)
  - Implementación de medidas de seguridad avanzadas y protección de datos (2 puntos)



## 5. Viabilidad (10 puntos)

- **Practicidad**
  - Facilidad de implementación del proyecto en un entorno real (1 punto)
  - Diseño de sistemas que permitan el mantenimiento y la escalabilidad a largo plazo (1 punto)
  - Compatibilidad del proyecto con infraestructuras existentes (1 punto)
  - Adaptabilidad del proyecto a diferentes contextos y escenarios (1 punto)
  - Potencial de implementación a corto plazo con resultados tangibles (1 punto)
- **Costo**
  - Rentabilidad económica del proyecto y retorno de inversión claro (1 punto)
  - Estrategias de ahorro de recursos y costos a largo plazo (1 punto)
  - Presupuesto realista y bien definido para todas las fases del proyecto (1 punto)
  - Acceso a fuentes de financiación y sostenibilidad económica (1 punto)
  - Análisis de coste-beneficio favorable que justifique la inversión (1 punto)

## 6. Trabajo en Equipo (10 puntos)

- **Colaboración**
  - Comunicación efectiva y constante entre los miembros del equipo (1 punto)
  - Resolución efectiva de conflictos y desacuerdos dentro del equipo (1 punto)
  - Participación equitativa y aprovechamiento de las habilidades de cada miembro (1 punto)
  - Motivación y cohesión del equipo a lo largo del proyecto (1 punto)
  - Responsabilidad compartida y liderazgo colaborativo (1 punto)
- **Distribución de Tareas**
  - Asignación clara y justa de tareas entre los miembros del equipo (1 punto)
  - Cumplimiento de plazos y objetivos establecidos (1 punto)



- Flexibilidad y adaptabilidad ante cambios y nuevas necesidades (1 punto)
- Documentación detallada y seguimiento constante del progreso (1 punto)
- Evaluación y mejora continua de procesos y metodologías de trabajo (1 punto)

La rúbrica de evaluación del Codethon está diseñada para proporcionar una evaluación exhaustiva y equitativa de los proyectos presentados, considerando la variedad de áreas tecnológicas en las que pueden destacarse los participantes. Al centrarse en aspectos críticos como la sostenibilidad, creatividad, diseño, dificultad, viabilidad y trabajo en equipo, la rúbrica asegura que cada propuesta sea valorada por su calidad técnica y su potencial impacto.

### 2.3.2.- Sistema de puntuación.

---

El sistema de puntuación para determinar los ganadores se estructurará de la siguiente manera:

- **Valor del proyecto:** 80%.
- **Charlas:** 10%.
- **Mentorías:** 10%.

Esta metodología asegura una evaluación integral, reconociendo no solo la calidad del proyecto desarrollado, sino también la participación y aprendizaje adquirido a través de las charlas y mentorías. La combinación de estos elementos busca destacar el esfuerzo y la excelencia en todas las facetas del Codethon.

### 2.4.- Cronograma de desarrollo.

---

El cronograma de desarrollo del Codethon se divide en varias fases clave para asegurar una organización eficiente y una participación exitosa. A continuación, se presentan las fases del cronograma:

#### 2.4.1.- Fase de Preinscripción.

---

La fase de preinscripción se llevará a cabo **entre el 10 y el 17 de febrero**. Durante este periodo, los participantes de la primera edición del Codethon tendrán la oportunidad de inscribirse para la segunda edición. Esta fase les



brinda una ventaja inicial al permitirles registrarse antes que otros interesados.

Sin embargo, es importante destacar que, aunque tengan prioridad en la preinscripción, esto no garantiza su selección automática en la fase de selección de equipos. La preinscripción ofrece un reconocimiento a los participantes previos, pero todos los aspirantes deberán pasar por el proceso de selección para formar parte de los equipos finales.

#### 2.4.2.– Fase de Inscripción.

---

La fase de inscripción estará abierta **del 17 de febrero al 27 de febrero** y permitirá que cualquier persona interesada en participar en la segunda edición del Codethon se registre. Durante este periodo, los organizadores del evento visitarán las clases de la ETSINF y del máster iFab para impartir minicharlas informativas.

Estas presentaciones tienen como objetivo proporcionar detalles sobre la segunda edición del Codethon, explicar el proceso de inscripción y motivar a los estudiantes a participar. La fase de inscripción busca atraer a una amplia variedad de participantes, fomentando una mayor diversidad y creatividad en los proyectos presentados.

#### 2.4.3.– Fase del Proceso.

---

En esta fase intermedia, los participantes se sumergen en la ejecución del proyecto. Se llevan a cabo sesiones de trabajo, reuniones regulares con mentores. Esta fase es la columna vertebral del Codethon, donde las ideas toman forma y se desarrollan las soluciones propuestas.

Los participantes contarán con la asesoría constante de un mentor dedicado, quien desempeñará un papel integral en su proceso de aprendizaje. Este mentor ofrecerá orientación continua y conducirá sesiones de aclaración de dudas sobre el proyecto, programadas cada dos semanas. Además, se llevarán a cabo diversas charlas diseñadas para introducir a los alumnos al mercado laboral, proporcionándoles conocimientos prácticos sobre el uso de las habilidades demandadas por las empresas.

Este enfoque integral, combinando la guía personalizada del mentor con sesiones educativas, busca brindar a los participantes una experiencia



enriquecedora y prepararlos para enfrentar los desafíos del mundo laboral con confianza y habilidades actualizadas.

#### 2.4.3.1.- Gala de Bienvenida.

---

La jornada de bienvenida del Codethon está programada para **el 6 de marzo** en las instalaciones de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV). Este evento inaugural tiene como objetivo proporcionar información crucial sobre el proyecto, asignar mentores a los equipos y elegir al capitán de cada equipo, quien será el punto de contacto principal para coordinar las mentorías.

Durante esta jornada, se realizará una presentación detallada por parte de los organizadores del proyecto, explicando quiénes somos y nuestra visión para el Codethon. Se destacarán los aspectos clave del formato general que los participantes deben tener en cuenta para asegurar una participación exitosa.

Se presentarán a los mentores asignados a cada equipo, proporcionando una descripción de sus perfiles y experiencias. También se detallarán las charlas y sesiones de formación planificadas a lo largo del proyecto, las cuales están diseñadas para apoyar el desarrollo de los proyectos de los equipos.

Finalmente, se guiará a los equipos en el proceso de formación y se facilitará la elección del capitán, una figura esencial para asegurar la comunicación efectiva con los mentores y coordinar las mentorías. La jornada de bienvenida no solo es un punto de partida para el Codethon, sino también una oportunidad para que los participantes se familiaricen con los recursos y el apoyo que tendrán a su disposición a lo largo del evento.

#### 2.4.3.2.- Mentorías.

---

Las mentorías, programadas para realizarse cada dos semanas los jueves, ofrecerán flexibilidad al poder llevarse a cabo de forma online o presencial, según la preferencia del equipo. La comunicación con el mentor se gestionará a través del capitán del equipo, quien coordinará la ubicación y el horario de la reunión, siempre dentro de los días acordados.

Estas mentorías representarán un componente crucial del Codethon, contribuyendo significativamente al desarrollo del proyecto. Con un peso del 10% en la calificación final, las sesiones de mentoría proporcionarán



orientación personalizada, oportunidades para aclarar dudas y un espacio para evaluar y mejorar el progreso del equipo.

Los mentores, expertos en sus respectivas áreas, aportarán conocimientos y experiencias valiosas que ayudarán a los equipos a enfrentar desafíos técnicos y estratégicos, garantizando que los proyectos se desarrollen de manera efectiva y cumplan con los objetivos establecidos.

#### 2.4.3.3.- Charlas.

---

Las charlas, programadas cada dos semanas con una duración aproximada de 1:30 horas, seguirán un formato teórico-práctico. La asistencia a estas sesiones constituirá el 10% de la calificación final del proyecto.

El calendario de las charlas y los temas abordados será el siguiente:

Cada charla será liderada por expertos en el tema correspondiente, brindando a los participantes la oportunidad de adquirir conocimientos 9 fundamentales y aplicarlos de manera práctica en el desarrollo de sus proyectos.

#### 2.4.4.- Fase Final.

---

La fase final del Codethon es una etapa crítica que culmina con la evaluación, presentación y celebración de los proyectos desarrollados por los equipos. A continuación, se detallan las subfases incluidas en esta fase, con fechas clave para cada una:

- **Presentación de Proyectos:** Hasta el 16 de mayo a las 23:59h.
- **Tribunal de evaluación:** Del 21 y 22 de mayo.
- **Feria de Proyectos y Gala de Entrega de Premios:** 29 de mayo.

#### 2.4.3.1.- Presentación de Proyectos.

---

Hasta **el 16 de mayo a las 23:59h**, los equipos deberán presentar sus proyectos a través de una plataforma de compartir archivos. Esta presentación incluye dos componentes esenciales:

- **Video Explicativo:** Cada equipo debe grabar un video de máximo 10 minutos que detalle y explique la aplicación desarrollada. Este video debe cubrir aspectos clave del proyecto, como el problema que aborda, la solución propuesta, las tecnologías utilizadas, y una demostración del funcionamiento de la aplicación.



- **Ubicación/URL del Repositorio:** Los equipos deben proporcionar la ubicación o el enlace del repositorio donde se encuentra el código fuente del proyecto. Este repositorio debe estar bien organizado y documentado, facilitando a los evaluadores el acceso y la revisión del código.

Esta metodología asegura una evaluación consistente y eficiente, permitiendo a los evaluadores revisar cada proyecto de manera exhaustiva y siguiendo la rúbrica establecida. Al disponer de un video explicativo y del acceso al código fuente, los evaluadores pueden entender mejor la solución propuesta y su implementación técnica.

#### 2.4.3.2.– Tribunal de evaluación.

---

Entre **el 21 y el 22 de mayo**, los equipos deberán exponer sus proyectos ante un tribunal compuesto por los diferentes responsables de categoría. Podrán visualizar y preguntar a los participantes cualquier duda. Cada uno de los puntos a evaluar será supervisado por un miembro de Artemis Club, el cual será el encargado de evaluar una categoría en conjunto con el tribunal de esta.

- **Presentación Formal:** Los equipos realizarán una presentación formal de sus proyectos ante el tribunal. Esta presentación debe resumir los aspectos clave del video explicativo.
- **Sesión de Preguntas y Respuestas:** Después de la presentación, los evaluadores realizarán preguntas para aclarar dudas y profundizar en aspectos técnicos, funcionales y estratégicos del proyecto. Los equipos deben estar preparados para explicar en detalle sus decisiones de diseño, los desafíos enfrentados y cómo los superaron.
- **Feedback y Evaluación:** El tribunal proporcionará feedback constructivo y evaluará los proyectos según la rúbrica establecida, considerando criterios como sostenibilidad, creatividad, diseño, dificultad, viabilidad y trabajo en equipo.

#### 2.4.3.3.– Feria de Proyectos.

---

El **29 de mayo** se llevará a cabo la Feria de Proyectos, un evento donde los equipos tendrán la oportunidad de presentar sus proyectos al público y a las empresas patrocinadoras e invitadas.



- **Exposición Pública:** Los proyectos serán expuestos en stands, permitiendo a los equipos demostrar sus aplicaciones en tiempo real. Esta exposición pública brinda una plataforma para que los equipos muestren sus innovaciones a una audiencia amplia, incluidas empresas, académicos, y potenciales inversores.
- **Interacción con Empresas:** Las empresas patrocinadoras e invitadas tendrán la oportunidad de interactuar directamente con los equipos, probar los proyectos desarrolladas y proporcionar feedback inmediato.
- **Networking:** La feria también será un espacio de networking, donde los participantes pueden establecer contactos valiosos con profesionales de la industria y otros estudiantes, fomentando un ambiente de colaboración e intercambio de ideas.

#### 2.4.3.4.- Gala de Entrega de Premios.

---

El 30 de mayo, se celebrará la Gala de Entrega de Premios. Esta gala marca la culminación del Codethon y es un evento para celebrar los logros de todos los participantes.

- **Entrega de Premios:** Se otorgarán recompensas monetarias a los tres primeros equipos destacados, reconociendo su excelencia en innovación, implementación técnica y colaboración en equipo.
- **Celebración y Cierre:** La gala incluirá discursos de los organizadores, mentores y patrocinadores, celebrando el esfuerzo y la dedicación de todos los equipos. Será una oportunidad para reflexionar sobre el recorrido del Codethon, compartir experiencias y motivar a los participantes a continuar desarrollando sus habilidades y proyectos.



---

## 3.- Participantes.

---

Para fomentar la participación en el Codethon, hemos establecido una serie de incentivos y premios que van más allá de simplemente ganar. Los participantes podrán disfrutar de una experiencia enriquecedora que incluirá:

- **Créditos ECTS:** Los participantes podrán optar créditos ECTS como reconocimiento a su dedicación y aprendizaje durante el Codethon.
- **Oportunidades de contratos con empresas:** Los participantes tendrán la posibilidad de ser considerados para contratos laborales con empresas colaboradoras, brindándoles una entrada directa al mundo laboral. Si los participantes son estudiantes se optará por oportunidades de prácticas en empresas.
- **Formación a través de charlas:** Las charlas especializadas no solo serán informativas, sino también formativas, proporcionando a los participantes valiosos conocimientos y habilidades prácticas.
- **Aprendizaje y seguimiento de los mentores:** Los participantes se beneficiarán del apoyo continuo y la orientación de mentores expertos, permitiéndoles un aprendizaje práctico y personalizado.
- **Participación en equipos multidisciplinarios:** El Codethon abarcará diversas especialidades, como robótica, datos, telecomunicaciones y diseño gráfico, brindando una oportunidad única para la intersección de conocimientos y habilidades en un entorno colaborativo y multidisciplinario.
- **Certificados de participación:** Todos los participantes recibirán certificados de participación, reconociendo su compromiso y contribución al proyecto.

Estos incentivos están diseñados para crear una experiencia integral que no solo motive a los participantes durante el evento, sino que también contribuya a su crecimiento y desarrollo a largo plazo en el ámbito tecnológico y laboral.



---

## **4.- Reglas del Codethon**

---

### **Importación de Repositorios:**

No está permitido importar repositorios completos para ofrecer una interfaz o código de programación.

### **Penalizaciones por Retrasos:**

Se penalizará a los equipos con una reducción en la nota final si existen retrasos en la entrega de sus proyectos o componentes de este.

### **Conducta y Trato:**

Las conductas indebidas o malos tratos entre los miembros del equipo serán castigados con la expulsión inmediata del Codethon.

### **Resolución de Conflictos:**

Cualquier conflicto dentro del equipo que no pueda resolverse entre los integrantes debe ser comunicado al mentor correspondiente para su resolución.

### **Colaboración y Trabajo en Equipo:**

Se fomenta la colaboración y el trabajo en equipo. La falta de cooperación y el comportamiento individualista que afecte negativamente al equipo serán evaluados y podrán ser penalizados.

### **Plagio y Originalidad:**

El plagio está estrictamente prohibido. Todos los trabajos presentados infracción resultará en la descalificación.

### **Uso de Recursos:**

Se espera que los equipos utilicen los recursos proporcionados de manera responsable y eficiente. El mal uso de los recursos podrá resultar en sanciones.

### **Participación Activa:**

Todos los miembros del equipo deben participar activamente en el desarrollo del proyecto. La falta de participación puede resultar en una evaluación negativa individual.



**Mentoría:**

Los equipos deben asistir a todas las sesiones de mentoría programadas y seguir las recomendaciones de sus mentores. La falta de asistencia sin justificación podrá ser penalizada.

**Entrega Final:**

Los proyectos deben ser presentados de manera profesional y completa, siguiendo las directrices proporcionadas. La presentación final será un factor clave en la evaluación del proyecto.

**Gastos del Proyecto:**

No se permite gastar dinero en el desarrollo del proyecto. Todos los recursos utilizados deben ser gratuitos o proporcionados por la organización del Codethon.