

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 tres (3) integrantes, con un representante oficial para la comunicación.
- Todos los integrantes deben contar con un perfil activo en LinkedIn (obligatorio), y de preferencia en Instagram, Facebook y X.
- 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 @viamatica y usando los hashtags: #hackIAthon #IAenEcuador #vmtInnova #AgentelA

2. Forma de trabajo

- Todo el trabajo se gestionará a través de **No Country**, plataforma oficial del **hackIAthon**.
 - Cada integrante deberá:
 - Crear su perfil de usuario.
 - Subir los entregables requeridos.
 - Participar en reuniones de seguimiento

- Gestionar tareas en el tablero de trabajo del equipo
- El incumplimiento de estas actividades afectará la calificación final del equipo.

3. Entregables

Cada equipo deberá entregar los siguientes materiales a través de la plataforma oficial, antes del domingo 10 de agosto a las 23:59:

1. Video demo del agente IA desarrollado (máximo 3:00 min), publicado en YouTube.
2. Repositorio del proyecto en GitHub con su documentación clara.
3. Enlace (URL) del agente desarrollado y en ejecución.

4. Cronograma

- **Registro de equipos:** Del 1 al 20 de julio.
- **Anuncio de equipos seleccionados:** 22 de julio.
- **Live inicial:** 1 de agosto
- **Bootcamp de nivelación (virtual):** Del 4 al 6 de agosto.
- **hackIAthon:** Del 8 al 10 de agosto.
- **Cierre de entregables:** 10 de agosto – 23:59
- **Selección de finalistas:** 18 de agosto
- **Pitch Day (presencial – Guayaquil):** 22 de agosto

5. Propiedad intelectual

Todo el desarrollo realizado durante el evento, incluidos el código y el agente de IA, será entregado a la organización como parte del proceso de evaluación y documentación del **hackIAthon**.

Viamatica se reserva el derecho de uso no comercial y de difusión del material desarrollado exclusivamente con fines de promoción del evento y para futuras iniciativas tecnológicas.

6. Evaluación

- Los proyectos serán evaluados por un grupo de expertos del equipo organizador.
- Habrá una etapa de preselección tras la entrega, para elegir a los equipos finalistas.
- Los finalistas deberán presentarse presencialmente en el Pitch Day, el 22 de agosto en Guayaquil.

7. 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.

8. 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.