

Zimateken bigarren Hackathon-a hemen dago! Gai izango al zara aurtengo erronkak gainditzeko?

lazko lehiaketako erroto batailaren arrakasta ikusita, zuen trebetasunak erakusteko aukera berri bat dakarkizuegu.

“Dakizueenez, iaz programatu zenituzten zimabotak gizakion kontra matxinatu ziren eta gu akatzen ari dira... 🤖💥. Indar militarrek ezin izan dute ezer ez egin, federazio galaktiko berak ere ezin izan ditu gelditu. Orain, geratzen zaigun irtenbide bakarra ihes egitea da, baina ez dugu denbora asko... ⏳ Ihes plan bat diseinatzeko gai diren buru argiak behar ditugu. Zimaboten eraso basatiari aurre egin eta gizadia salbatzeko gai zarela uste baduzu, hau da zure hackatoia. 🚀”

Arauk hurrengoak dira:

- Parte hartzea banaka edo taldeka izan daiteke, eta gomendagarria da taldekide batek behintzat Pythoneko ezagutzak izatea. Ez da beharrezkoa aurreko urteko hackatoian parte hartu izana.
- Parte hartzaile edo talde guztiek 3 ordu izango dituzte erronka gainditzeko, eta beste denboratxo bat gehiago 2-5 minutuko aurkezpen bat prestatzeko haien ebazpenen inguruan, lortutako emaitzak aipatuz. Aurkezpen hau *project pitch* baten itxura izatea gomendatzen da.
- Parte hartzea euskaraz, gazteleraz edo ingelesez egin daiteke.

Epaimahiak banaturiko bi sari egongo dira: bata 100€-ko baliokoa erronkak irabazten dituen taldearentzat, eta bestea 50€-ko baliokoa aurkezpen hoberenarentzat.

Aurten ez da parte hartzen duten taldeen kopurua mugatuko, eta lehiaketa **azaroak 29an egitea espero da**. Izena emateko, lehiaketaren eguna baino bi egun lehenago, **azaroak 27a** baino lehen, bete beharko da galdetegi hau:

<https://www.ehu.eus/es/web/forms/shared/-/form/48718406>.

Atxikituta lehiaketaren oinarriak azaltzen dira. Edozein zalantza izatekotan, idatzi posta elektronikoa honetara: [zimatek@ehu.es](mailto:zimatek@ehu.es).

Oinarriak

1. Parte hartzea banakakoa edo gehienez ere 4 lagunez osatutako taldeek. Aldez aurretik oinarritzko kodea ikusi duen edonork ezin izango du parte hartu. Talde bakoitzean Pythonekin ondo moldatzen den pertsona bat behintzat egotea gomendatzen du Zimatekek.
2. Talde bakoitzak gehienez ere 3 ordu izango ditu kodea idazteko.
3. Programak entregatu ondoren, talde bakoitzak 2-5 minutuko aurkezpen bat egingo du garapen prozesua eta programaren ezaugarriak azalduz. Taldeek behintzat 45 minutu izango dituzte aurkezpena prestatzeko.
4. Kodea entregatzeko epea jardunaldian bertan adieraziko da, eta ez dira onartuko ordu horretatik aurrera jasotako programak.

5. Bidalitako programa guztiek bete beharko dituzte ekitaldian azalduko diren jardun on batzuk. Zimatekek tranpa egiten duen edozein talde kanporatzeko eskubidea gordetzen du.
6. Aurkezpenak euskaraz, gazteleraz edo ingelesez egin daitezke.
7. Sariak:  
Bi kategoria desberdin daude eta bakoitzean sari bat banatuko da: lehiaketaren txapelduna eta aurkezpenik hoberena. Epaimahia Zimatekeko kideek osatuko dute. Kategoria bien epaitza apelaezina izango da, eta lehiaketaren amaieran ezagutaraziko da. 100€-ko baliodun saria kodigo hoberena duen taldearentzat izango da, egunean bertan azalduko den irizpideen arabera. 50€-ko baliodun saria aurkezpen hoberenarentzat izango da.
8. Zimatekek eta Fakultateak aurkeztutako lanak haien web-orrian argitaratzeko eskubidea gordetzen dute, beti ere egileen autoretza aitortuz, eta honen truke inolako ordainsaririk eman behar izan gabe.
9. Zimatekek lehiaketa zuzenean transmititzeko edota grabatzeko eta web-orrian publikatzeko eskubidea gordetzen du.
10. Parte hartu nahi duten taldeek aurretik izena eman behar dute. Izen emate hau Zimatekek emandako galdetegi baten bidez egingo da, eta taldekideen kontaktu datuak adierazi beharko dira.
11. Lehiaketan parte hartzeak oinarri hauek onartzea suposatzen du. Zimatekek [zimatek@ehu.es](mailto:zimatek@ehu.es) helbidera bidalitako zalantzak erantzungo ditu, baina ez du inongo kasutan gomendiorik edo laguntzarik emango lehiaketaren edukien inguruan.

-----  
¡Ya está aquí el segundo Hackathon de Zimatek! ¿Serás capaz de superar los retos de este año?

Después del éxito de la batalla de robots de la competición del año pasado, hemos decidido traeros una nueva oportunidad de demostrar vuestras habilidades.

“Como bien sabréis, los zimabots que programasteis en el hackaton del año pasado se volvieron contra los humanos y están arrasando con nosotros...🤖💣 La fuerza militar no ha podido con ellos, ni siquiera la federación galáctica los ha podido parar. Ahora la única opción posible es huir y a penas nos queda tiempo...🕒 Necesitamos mentes brillantes que sean capaces de diseñar un plan de huida. Si crees que puedes salvar a la humanidad de la feroz amenaza de los zimabots, este es tu hackaton.🚀”

Las reglas:

- La participación podrá ser individual o grupal, y se recomienda que al menos uno de los participantes tenga conocimientos previos de Python. No es necesario haber participado en el hackaton del año pasado.
- Los participantes tendrán 3 horas para superar los retos, y otro tiempo más reducido para preparar una presentación de 2-5 minutos sobre su resolución, concretando los resultados obtenidos. Esta presentación se realizará con forma de *project pitch*.

- La participación se podrá realizar en euskera, castellano o inglés.

El jurado repartirá dos premios: uno de 100€ para el grupo con la mejor resolución a los retos, y otro de 50€ para la mejor presentación.

Este año no se limitará el número de grupos participantes, y se espera que el concurso se realice el **29 de noviembre**. Para inscribirse, habrá que rellenar el siguiente formulario el **27 de noviembre**, dos días antes del concurso:

<https://www.ehu.eus/es/web/forms/shared/-/form/48718406>.

Adjuntadas se presentan las bases del concurso. En caso de tener cualquier duda, nos podéis contactar a través del siguiente correo electrónico: [zimatek@ehu.es](mailto:zimatek@ehu.es).

## Bases

1. Se podrán presentar al concurso individuales o grupos formados por un máximo de 4 personas. Todo aquel que haya visto el código base previamente no podrá tomar parte. Se recomienda la presencia de al menos una persona que se desenvuelva cómodamente con Python en cada grupo.
2. Cada grupo tendrá un máximo de 3 horas para escribir el código.
3. Después de entregar los programas, cada grupo realizará una presentación de 2-5 minutos explicando el desarrollo del proceso y las características de sus programas. Cada grupo tendrá al menos 45 minutos para preparar la presentación.
4. El plazo para entregar el código se marcará el mismo día del concurso, y no se aceptarán códigos recibidos después de esa hora.
5. Todos los programas enviados deberán ser resultado de buena práctica y deportividad. Cualquier grupo que haya realizado trampas podrá ser excluido del concurso.
6. Las presentaciones se podrán realizar en euskera, castellano o inglés.
7. Premios:  
Habrá dos categorías diferentes, teniendo cada uno de ellos un premio. El primero será el mejor código, y el segundo la mejor presentación. El jurado lo formarán socios de Zimatek. Los ganadores de ambas categorías serán inapelables y serán anunciados al final del concurso. El premio de 100€ corresponderá al grupo con la mejor resolución según los criterios que se presentarán el mismo día del concurso, y el premio de 50€ será para aquel grupo con una mejor presentación de su desarrollo creativo.
8. Zimatek y la Facultad se guardan el derecho para presentar los trabajos realizados en sus respectivas páginas web, siempre y cuando se exprese la autoría del código, sin ninguna compensación monetaria a cambio.
9. Zimatek se guarda el derecho a grabar, retransmitir y publicar el concurso en su página web y redes sociales.
10. Los grupos que quieran formar parte tendrán que inscribirse previamente a través de un formulario proporcionado por Zimatek. En este formulario se tendrán que señalar los datos de contacto para cada grupo.
11. La participación en el concurso supone la aceptación de estas bases. Zimatek responderá a las preguntas y dudas enviadas a [zimatek@ehu.es](mailto:zimatek@ehu.es), pero en ningún caso dará ayuda o consejos alrededor del contenido del concurso.

