



**NASA**

# SPACE APPS

COLÓN, QUERÉTARO

# HACKATHON

3ª EDICIÓN



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN



## INFORMACIÓN RELEVANTE DEL EVENTO

- Lugar: Universidad Aeronáutica en Querétaro
- Fecha: Sábado 5 y domingo 6 de octubre 2024.

### Horarios relevantes:

- Registro de participantes y mentores: Sábado - 7:00 am
- Bienvenida e inauguración: 8:00 am
- Inicio de trabajo: 9:00 am
- **NO se permitirá el registro ni acceso a participantes después de las 9:00 am del día sábado.**
- Por seguridad, una vez los participantes hayan ingresado al evento, no podrán salir hasta la conclusión del mismo el día domingo. En caso de abandonar las instalaciones ya no se podrá participar en el evento.
- Se estima que el evento concluya a las 5 pm del día domingo.

En nuestra pagina encontraras más información:

<https://bit.ly/3X81Gvj>



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## INFORMACIÓN RELEVANTE DEL EVENTO

### Información adicional:

- **Alimentos:** La Universidad proveerá comida y cena el día sábado, y desayuno y box lunch el día domingo.
- **Café disponible durante el evento:** La Universidad esta comprometida en generar lo menos posible de desechos, por lo cual te solicitamos de favor traigas un termo o recipiente.
- **Servicio médico:** Contaremos con una ambulancia y paramédicos durante todo el evento.
- **Los equipos deberán tener mínimo 4 participantes y máximo 6, de no contar con el mínimo se añadirán participantes sin equipo, sin excepción.**
- **Se tendrá un área en donde se podrá resguardar el equipaje.**

**PARA INGRESAR A LAS INTALACIONES DE LA UNAQ DEBERÁS DE TRAER TU GAFETE IMPRESO.**

**Obtén tu gafete al registrarte en: <https://bit.ly/3X81Gvj>**



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## INFORMACIÓN RELEVANTE DEL EVENTO

### Información adicional:

- Es responsabilidad de cada equipo contar con el equipo necesario para trabajar en su proyecto, esto incluye equipo de computo, cargadores, extensiones, multicontactos, etc. **La Universidad no proveerá de este material a ningún equipo.**
- Está prohibida la entrada y el consumo de alcohol y otras sustancias ilegales dentro de las instalaciones de la Universidad.
- No se permite la entrada de objetos punzocortantes, como cuchillos o navajas.
- Está prohibido fumar dentro de las instalaciones de la Universidad.
- Se requiere un comportamiento respetuoso hacia todos los asistentes y el personal en las instalaciones de la UNAQ.

Estas políticas están diseñadas para proteger la salud y el bienestar de todos los miembros de la comunidad universitaria.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

**¿QUÉ ES NASA SPACE APPS CHALLENGE?**

NASA International Space Apps Challenge es el hackathon global más grande que se realiza anualmente. Este evento de dos días genera innovación a través de la colaboración internacional, brindando a los participantes la oportunidad de utilizar los datos gratuitos y abiertos de la NASA, así como los datos espaciales de sus agencias asociadas, para abordar problemas del mundo real tanto en la Tierra como en el espacio.

Durante el hackathon, los participantes del NASA Space Apps Challenge en todo el mundo se reúnen en cientos de eventos locales presenciales y virtuales para abordar desafíos presentados por expertos de la NASA (SMEs, por sus siglas en inglés). Estos desafíos varían en complejidad y temática, y los participantes se enfrentan a tareas que van desde la creación de visualizaciones artísticas de datos de la NASA hasta la conceptualización y el desarrollo de aplicaciones informativas y programas de software. Después del hackathon, las propuestas de proyectos son evaluadas por expertos de agencias espaciales, y se seleccionan ganadores para uno de los **10 Premios Globales**.

El NASA Space Apps Challenge inspira colaboración, creatividad y pensamiento crítico. Algunos participantes han llegado a formar empresas inspiradas por sus proyectos, desarrollar carreras profesionales mediante oportunidades de empleo o desarrollo de habilidades, y a establecer redes de contacto con personas de ideas afines en sus comunidades locales y alrededor del mundo.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN



## ¿Cuál es el tema del NASA Space Apps Challenge 2024?

El tema del NASA Space Apps Challenge 2024 es "El Sol toca todo", en colaboración con la Heliophysics de la NASA. Este tema está alineado con el Heliophysics Big Year, una celebración global de la influencia del Sol en la Tierra y en todo el sistema solar, tal como lo ha declarado la NASA.

Puedes aprender más sobre el tema de 2024 en el [blog de la NASA](#). 

## ¿Cómo puedo conectarme con la comunidad de NASA Space Apps?

¡Síguelos en [X](#) (anteriormente Twitter), [Facebook](#), [Instagram](#) y [YouTube](#) para conectarte con tu comunidad de NASA Space Apps! Comparte tu entusiasmo y experiencia en el hackathon usando #SpaceApps.



NASA  
SPACE APPS

COLÓN, QUERÉTARO

HACKATHON

3ª EDICIÓN

## ¿Quiénes son los socios espaciales para 2024?

Los socios espaciales del NASA Space Apps Challenge 2024 incluyen la Agencia Espacial Australiana, Agencia Espacial Brasileña, Agencia Espacial Canadiense, la Comisión de Comunicaciones, Espacio y Tecnología de Arabia Saudita, Agencia Espacial Europea, Organización de Investigación Espacial de la India, Agencia Espacial Italiana, Agencia de Exploración Aeroespacial de Japón, **Agencia Espacial Mexicana**, Comisión Nacional de Actividades Espaciales de Argentina, Agencia Nacional de Ciencias Espaciales de Bahrein, Agencia Espacial de Paraguay, Agencia Nacional Espacial de Sudáfrica, Agencia Espacial Española y la Agencia Espacial Turca.



NASA  
SPACE APPS

COLÓN, QUERÉTARO

HACKATHON

3ª EDICIÓN

## FECHAS IMPORTANTES

Para mantenerte informado sobre los próximos pasos en tu viaje de hackathon, visita la página del Hackathon 2024. Cuando inicies sesión en tu cuenta, podrás ver un recorrido personalizado que destaca los pasos que ya has completado y lo que aún te queda por hacer.

[PÁGINA DEL HACKATHON 2024](#) 

## CRONOGRAMA DEL EVENTO

SEPTIEMBRE 2024

- Mira los [tutoriales en video del Bootcamp Virtual](#) para aprender información valiosa sobre la experiencia del hackathon.
- Explora las [declaraciones de desafíos](#) para leer información detallada sobre los retos.
- Revisa las [Guías para Participantes](#) paso a paso para prepararte para el hackathon.
- Únete a [Space Apps Connect](#), una plataforma de comunicación colaborativa para la comunidad del NASA Space Apps Challenge.





**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## **CRONOGRAMA DEL EVENTO**

### **4 DE OCTUBRE DE 2024: INICIO DEL HACKATHON**

- Conéctate al video de bienvenida del NASA Space Apps a las 5:00 p.m. EST, con mensajes especiales de invitados de la NASA.
- Se lanzan las Ofertas de Colaboradores Globales, herramientas y recursos gratuitos opcionales que puedes usar para crear tus proyectos.

### **5 DE OCTUBRE DE 2024: PRIMER DÍA DEL HACKATHON**

- El hackathon comienza a las 9:00 a.m. (hora local). Los equipos pueden comenzar a trabajar en sus proyectos y se abre la presentación de proyectos.
- Los expertos en temas de la NASA, los socios de agencias espaciales, líderes locales, navegadores y el equipo GO **estarán disponibles en Space Apps Connect** para responder preguntas sobre el hackathon, los desafíos y los datos relevantes.

### **6 DE OCTUBRE DE 2024: SEGUNDO DÍA DEL HACKATHON**

- Todos los proyectos deben ser enviados al sitio web de NASA Space Apps Challenge o no serán elegibles para la evaluación global. **Para ser calificados por los jueces en la UNAQ deberán estar listos los proyectos antes de la 1:00 pm.**



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## **CRONOGRAMA DEL EVENTO**

### **OCTUBRE 2024: DESPUÉS DEL HACKATHON**

- Los certificados de participación estarán disponibles automáticamente en la página de perfil de usuario después de que los proyectos sean enviados. Los certificados **SOLO** se proporcionan a los participantes que envíen un proyecto.
- Se envía la Encuesta para Registrados a todos los inscritos en el hackathon.
- Se publica la [\*\*Infografía del NASA Space Apps Challenge 2024.\*\*](#)
- ¡Comienza la evaluación! Expertos de la NASA, socios de agencias espaciales y líderes de la industria evaluarán los proyectos y seleccionarán a los Nominados Globales.
- **Los Nominados Globales serán anunciados el 29 de octubre de 2024.**

### **NOVIEMBRE - DICIEMBRE 2024**

- Jueces globales y ejecutivos evaluarán los proyectos presentados por los Nominados Globales.
- Los Finalistas Globales y Menciones Honoríficas serán anunciados el 19 de noviembre de 2024.
- Comienza la evaluación ejecutiva para determinar los 10 ganadores globales.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## **CRONOGRAMA DEL EVENTO**

**ENERO 2025**

- Los Ganadores Globales serán anunciados en el evento de Anuncio de Ganadores Globales el 16 de enero de 2025.
- Se anuncian las fechas del NASA Space Apps Challenge 2025.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## RECURSOS PARA LA COMUNIDAD

### ¿QUÉ SON LAS GUÍAS PARA PARTICIPANTES?

Cada año ofrecemos guías paso a paso para ayudarte a navegar los hitos clave en tu viaje del hackathon. Proporcionamos las siguientes guías:

- [Guía de Formación de Equipos](#)
- [Guía de Space Apps Connect](#)
- [Guía de Envío de Proyectos](#)
- [Guía de Evaluación y Premios](#)

Todas las guías se encuentran en la [página de Recursos](#).

### ¿QUÉ ES EL BOOTCAMP VIRTUAL?

El [Bootcamp Virtual de NASA Space Apps](#) es una serie de tutoriales en video desarrollados por navegadores de NASA Space Apps, ganadores globales, socios de agencias espaciales, líderes locales, colaboradores y expertos en la materia (SMEs). Estos videos ofrecen consejos para una experiencia exitosa en el hackathon y orientación sobre los desafíos, recursos de apoyo y datos abiertos.

Puedes encontrar el Bootcamp Virtual en la página de [Recursos](#) y en el [canal de YouTube](#).



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## RECURSOS PARA LA COMUNIDAD

### ¿QUÉ ES SPACE APPS CONNECT?

*Space Apps Connect*, alojado en GitHub, es una plataforma que te permite interactuar con la comunidad de NASA Space Apps y obtener apoyo valioso para tu experiencia en el hackathon. *Space Apps Connect* estará disponible desde el 24 de septiembre de 2024 a las 5:00 p.m. hora del Este y permanecerá abierta hasta el 6 de octubre de 2024 (11:59 p.m. hora local).

Además de tus compañeros participantes, aquí encontrarás a los siguientes en *Space Apps Connect*:

- **Equipo de Organización Global (GO) de NASA Space Apps:** El equipo GO guía y apoya a los líderes locales y participantes durante su experiencia en NASA Space Apps y se involucra con los miembros de la comunidad durante todo el año.
- **Líderes Locales:** Los líderes locales organizan un evento local para una ciudad o pueblo específico, permitiendo la participación en el NASA Space Apps Challenge.
- **Navegadores:** Son personas con experiencia en el NASA Space Apps Challenge y/o en los datos abiertos de la NASA, que ayudan a guiar a los participantes durante su recorrido en el hackathon.
- **Expertos en la Materia (SMEs):** Los SMEs crean los desafíos y ofrecen su ayuda respondiendo preguntas de los participantes en tiempo real durante el evento.
- **Colaboradores Globales:** Son empresas u organizaciones que proporcionan herramientas y recursos gratuitos a los participantes para apoyar la creación de sus proyectos.

Encuentra las instrucciones detalladas sobre cómo navegar en *Space Apps Connect* en nuestra [Guía de Space Apps Connect](#).



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

**RECURSOS PARA LA COMUNIDAD**

**¿ES SPACE APPS CONNECT GRATUITO?**

Sí, *Space Apps Connect* es completamente gratuito para todos los usuarios. Al registrarte para obtener una cuenta en GitHub, este te preguntará qué plan deseas usar. Una cuenta gratuita te proporcionará todas las herramientas necesarias para participar en el NASA Space Apps Challenge. No es necesario hacer ninguna compra para disfrutar de todo lo que Space Apps Connect ofrece. Si te sugieren o piden comprar algo mientras usas GitHub, ten en cuenta que la NASA no es responsable de esas compras.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## ELECCIÓN DE UN DESAFÍO

Los desafíos son desarrollados por los Expertos en la Materia (SMEs) de la NASA y abarcan una amplia variedad de temas, desde ciencias de la Tierra y del espacio hasta las artes.

**¿SE PUEDE COMENZAR A TRABAJAR EN LOS DESAFÍOS TAN PRONTO COMO SE PUBLIQUEN?**

Apreciamos el entusiasmo de los participantes que desean comenzar lo antes posible. Sin embargo, los participantes **NO** deben comenzar a trabajar en su proyecto hasta que comience el hackathon el 5 de octubre de 2024 (9:00 a.m. hora local) para asegurar un proceso justo y equitativo.

**Dado que el NASA Space Apps Challenge se lleva a cabo en el transcurso de solo dos días, no se espera que los participantes entreguen un proyecto completamente desarrollado al final.**



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## ¿QUÉ HAGO SI TENGO PREGUNTAS SOBRE UNO DE LOS DESAFÍOS O CONJUNTOS DE DATOS?

Puedes hacer preguntas sobre los desafíos o recursos de apoyo en *Space Apps Connect* durante la semana previa y durante el hackathon. Los Navegadores de NASA Space Apps y los Expertos en la Materia (SMEs) de la NASA estarán disponibles para responder tus preguntas relacionadas con los desafíos y los datos.

Para obtener información sobre cómo acceder a *Space Apps Connect*, por favor lee nuestra [Guía de Space Apps Connect](#).

## ¿ES OBLIGATORIO ELEGIR UNO DE LOS DESAFÍOS? MI EQUIPO QUISIERA CREAR SU PROPIO PROYECTO.

Para ser elegible en la Evaluación Global y para los Premios Globales, los equipos deben responder a uno de los desafíos. Sin embargo, tienes la opción de seleccionar "Crear tu propio desafío" para desarrollar un proyecto basado en tu propia idea, pero los proyectos presentados en esta categoría **no serán elegibles para los Premios Globales**.

Los proyectos en la categoría "Crear tu propio desafío" pueden ser elegibles para premios locales, que son específicos de un evento local. Te alentamos a consultar con tu Líder Local para determinar si los Premios Locales son parte de tu evento y si los proyectos de la categoría "Crear tu propio desafío" son elegibles para recibir un Premio Local.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN



**¿PUEDE NUESTRO EQUIPO TRABAJAR EN MÁS DE UN DESAFÍO?**

No, los equipos solo pueden trabajar en un desafío.

## FORMACIÓN DE UN EQUIPO

Parte de la experiencia del NASA Space Apps Challenge es conectarte con solucionadores de problemas con ideas afines, tanto de tu comunidad como de todo el mundo. Se alienta a los participantes a formar equipos con personas de diversos conjuntos de habilidades y antecedentes. Un equipo diverso te brinda la oportunidad de aprender unos de otros y aumenta las posibilidades de éxito en el hackathon.

**¿NECESITO UN EQUIPO PARA PARTICIPAR?**

Sí. Hemos descubierto que los proyectos más exitosos provienen de equipos compuestos por individuos con una variedad de habilidades y antecedentes. Por ejemplo, alentamos a los participantes con antecedentes no técnicos a conectarse con desarrolladores, diseñadores y personas con conocimientos científicos para formar un equipo.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN



## ¿CUÁNTOS MIEMBROS PUEDE TENER UN EQUIPO?

Los equipos pueden tener de cuatro a seis personas. El mentor es una persona que apoya al equipo para resolver dudas y brindar apoyo, sin embargo, no forma parte del equipo. De no tener el mínimo de participantes requeridos se unirán aquellos que no cuenten con equipo.

## ¿IMPORTA QUIÉN DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO CREA OFICIALMENTE EL EQUIPO?

Sí. Una persona de cada equipo es responsable de crear y registrar el equipo. Esa persona se conoce como el "Propietario del Equipo". Ten en cuenta que el evento local del Propietario del Equipo representará al equipo y aparecerá en la página del respectivo evento local.

El evento local con el que esté asociado tu equipo afecta dos cosas:

1. **Horario de inicio y final del proyecto:** Todos los proyectos deben ser presentados el 6 de octubre de 2024. Nota: \*Si tu equipo está registrado para el Evento Universal, tu proyecto debe ser presentado de acuerdo con la hora local de la persona que creó el equipo.
2. **Evaluación del proyecto:** Durante la primera ronda de evaluación, el proyecto de tu equipo será evaluado por los jueces locales en el evento local para el que tu equipo esté registrado.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN



## NOTA IMPORTANTE PARA LOS PROPIETARIOS DE EQUIPO

Asegúrate de completar el campo "Información de contacto del Propietario del Equipo" al crear tu equipo. Esta será la única forma en que los nuevos miembros del equipo podrán contactarte a través del sitio web de NASA Space Apps. Cualquier información que pongas en este campo solo será visible para los miembros de tu equipo; no será visible al público en el sitio web.

## ¿CÓMO PUEDO ENCONTRAR COMPAÑEROS DE EQUIPO?

Te animamos a invitar a tus amigos y miembros de la comunidad a participar contigo, o a conectarte con tu Líder Local, quien puede conocer a otros participantes que buscan compañeros de equipo. También puedes encontrar un equipo a través de estos tres métodos:

1. [Página de Encontrar un Equipo](#)
2. [Página del Evento Local](#)
3. [Página de Desafíos](#)



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## ¿PUEDO ELIMINAR A ALGUIEN DE MI EQUIPO, SALIR DE UN EQUIPO O ELIMINAR MI EQUIPO POR COMPLETO?

Sí. Puedes eliminarte de un equipo seleccionando la opción "Salir del Equipo" en la parte inferior de la página. Aquí también es donde los Propietarios del Equipo pueden aprobar o denegar solicitudes de unirse pendientes o eliminar a miembros existentes. Los Propietarios del Equipo también pueden eliminar el equipo haciendo clic en el botón rojo "Eliminar Equipo" en la página de tu equipo.

*Si un Propietario del Equipo deja un equipo, necesitará identificar a un nuevo Propietario del Equipo para el mismo.*

## MI EQUIPO HA DECIDIDO ABORDAR UN DESAFÍO DIFERENTE. SIN EMBARGO, YA HEMOS CREADO NUESTRA PÁGINA DE EQUIPO. ¿QUÉ DEBEMOS HACER?

Si ya has creado un equipo pero has cambiado de opinión sobre qué desafío deseas abordar, puedes elegir un nuevo desafío. El Propietario del Equipo puede hacerlo seleccionando la opción azul "Editar Detalles" en la página "Acerca de" de tu equipo.



NASA  
SPACE APPS

COLÓN, QUERÉTARO

HACKATHON

3ª EDICIÓN

## ENVÍO DEL PROYECTO

El propósito del NASA Space Apps Challenge es inspirar ideas innovadoras y desarrollar proyectos orientados a soluciones en un entorno colaborativo y de equipo. **Por lo tanto, no se espera que los equipos presenten un proyecto completamente desarrollado al final del hackathon.** Animamos a todos los participantes a enviar lo que logren durante el transcurso del evento de dos días.

**ENCUENTRA INSTRUCCIONES PASO A PASO SOBRE CÓMO ENVIAR TU PROYECTO EN LA GUÍA DE ENVÍO DE PROYECTOS.**

**[LEER LA GUÍA DE ENVÍO DE PROYECTOS](#)** 

## ¿CÓMO SE ENVÍAN LOS PROYECTOS?

Cada equipo debe crear una página de proyecto en el sitio web de NASA Space Apps para describir el alcance de su trabajo. Animamos a los equipos a crear una página de proyecto tan pronto como comience el hackathon y a agregar información a medida que avanza el evento.

Para ser elegibles para la Evaluación Global, todos los miembros del equipo deben estar registrados para el hackathon, elegir un Evento Local o el Evento Universal, y ser identificados en la página del proyecto del equipo.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## ¿CUÁNDO SON LAS FECHAS LÍMITE PARA EL ENVÍO DE PROYECTOS?

La presentación de proyectos se abre el 5 de octubre de 2024 a las 9:00 a.m., de acuerdo con la hora local del Evento Local para el cual está registrado el Propietario del Equipo. En ese momento, su equipo podrá editar la página del proyecto del equipo y enviar su proyecto en la pestaña de proyectos de su equipo.

El envío de proyectos se cierra el 6 de octubre de 2024 a la 1:00 pm, de acuerdo con la hora local del Evento Local para el cual está registrado el Propietario del Equipo. Esto para que los jueces de la UNAQ puedan evaluar los proyectos de cada equipo.

Consulte con su Líder Local si tiene preguntas sobre la fecha límite para el Juicio Local y los Premios Locales de su Evento Local.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## ¿QUÉ SE ESPERA EN MI ENVÍO DE PROYECTO?

Todos los requisitos de envío de proyectos están descritos en la [Guía de Envío de Proyectos](#). Utilice esta guía para aprender cómo enviar su proyecto durante el hackathon.

Como mínimo, su proyecto debe responder a uno de los desafíos oficiales de la NASA Space Apps 2024 y mostrar claramente cómo se utilizaron los recursos de datos proporcionados dentro del desafío en su proyecto.

## ¿ES OBLIGATORIO CITAR MIS FUENTES?

**Sí.** Se requiere que cite todas las fuentes utilizadas en su proyecto, incluidas las fuentes oficiales que se enumeran en la página de su desafío y cualquier otra fuente que decida incorporar. Si está utilizando materiales protegidos por derechos de autor, debe proporcionar un permiso documentado para el uso de esos materiales en su proyecto.

## ¿TENGO QUE USAR CÓDIGO EN MI PROYECTO?

No es un requisito de envío de proyecto utilizar código. Sin embargo, el desafío en el que elijas trabajar puede influir en tu decisión de escribir código para tu proyecto. Ten en cuenta que los proyectos del hackathon de la NASA Space Apps Challenge deben ser de código abierto, lo que significa que el contenido original, incluido el código fuente y cualquier código que desarrolle tu equipo, se pone a disposición de forma gratuita y puede ser redistribuido y modificado.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## RECONOCIMIENTO, EVALUACIÓN Y PREMIOS.

Todos los participantes del NASA Space Apps Challenge que hayan enviado un proyecto recibirán un certificado que reconoce su participación poco después del hackathon. Los certificados estarán disponibles en la página de perfil de los usuarios para todos los participantes de equipos que hayan presentado un proyecto con éxito. Puedes encontrar una guía detallada sobre el proceso de Evaluación y Premios en la [Guía de Evaluación y Premios](#).

## EVALUACIÓN Y PREMIOS LOCALES

Después de finalizar el hackathon, los Líderes Locales y los Jueces Locales completan la primera ronda de evaluación para determinar los Nominados Globales, quienes avanzarán en el proceso de Evaluación Global.

Los Líderes Locales también pueden elegir ganadores locales durante una sesión opcional de presentación, retroalimentación o evaluación para sus Eventos Locales. Estas sesiones son distintas del proceso de selección de Nominados Globales.

Para más consultas, contacta a tu Líder Local. Si tienes preguntas adicionales, envía un correo a [info@spaceappschallenge.org](mailto:info@spaceappschallenge.org) o conecta con un miembro del equipo GO de NASA Space Apps en *Space Apps Connect*.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● COLÓN, QUERÉTARO

**HACKATHON**

3ª EDICIÓN

## EVALUACIÓN Y PREMIOS GLOBALES

Todos los Nominados Globales se anunciarán el 29 de octubre de 2024. Luego, serán revisados por un equipo de jueces expertos de NASA y de los socios de la NASA Space Apps para determinar a los Finalistas Globales y Menciones Honoríficas, que se anunciarán el 19 de noviembre de 2024. Una vez determinados los Finalistas Globales, los Ganadores Globales se anunciarán el 16 de enero de 2025, recibiendo un Premio Global en una de las diez categorías:

1. **Mejor Uso de la Ciencia:** El proyecto que hace el mejor y más válido uso de la ciencia y/o del método científico.
2. **Mejor Uso de los Datos:** El proyecto que mejor hace accesibles los datos espaciales o los utiliza para una aplicación única.
3. **Mejor Uso de la Tecnología:** El proyecto que ejemplifica el uso más innovador de la tecnología.
4. **Impacto Galáctico:** El proyecto con mayor potencial para mejorar la vida en la Tierra o en el universo.
5. **Mejor Concepto de Misión:** El proyecto con el concepto y diseño más plausible.
6. **Más Inspirador:** El proyecto que captura nuestros corazones.
7. **Premio a la Mejor Narración:** El proyecto que comunica de manera más creativa el potencial de los datos abiertos a través del arte de contar historias.
8. **Premio Conexión Global:** El proyecto que mejor conecta a las personas alrededor del mundo a través de la tecnología.
9. **Premio Arte y Tecnología:** El proyecto que combina de manera más efectiva habilidades técnicas y creativas.
10. **Premio Impacto Local:** El proyecto que demuestra el mayor potencial de impacto local.

**Nota:** NASA se reserva el derecho de cambiar las categorías de los Premios Globales en cualquier momento.



**NASA**  
**SPACE APPS**

● **COLÓN, QUERÉTARO**

**HACKATHON**

**3ª EDICIÓN**

## **CELEBRACIÓN DE GANADORES DE NASA SPACE APPS**

Los equipos ganadores y los Líderes Locales de los equipos ganadores pueden recibir una invitación para visitar un centro o instalación de NASA para una celebración especial de ganadores de NASA Space Apps.

**Detalles Importantes:**

- **Responsabilidad de los Invitados:** Los invitados a la celebración son responsables de organizar y financiar su propio viaje, visados, comidas, gastos incidentales y alojamiento.
- **Condiciones de Acceso:** Las invitaciones de los ganadores y el acceso a las instalaciones de NASA están sujetos a las revisiones de seguridad de NASA y a los controles y autorizaciones regulatorias de los Estados Unidos.

Esta celebración es una gran oportunidad para los equipos ganadores para conocer más sobre el trabajo que realiza NASA y celebrar su éxito en el hackathon.



# HACKATHON

3ª EDICIÓN



**NASA**

# SPACE APPS

📍 **COLÓN, QUERÉTARO**



NASA  
SPACE APPS

COLÓN, QUERÉTARO

HACKATHON

3ª EDICIÓN

TIPS



TODOS AVANZAMOS



# HACKATHON

## 3ª EDICIÓN

### ADAPTADORES Y ENCHUFES



- **ASEGÚRATE DE LLEVAR ADAPTADORES DE CORRIENTE SI ESTÁS UTILIZANDO DISPOSITIVOS CON ENCHUFES DE DIFERENTES TIPOS, ADEMÁS INCLUYE MULTICONTACTOS PARA TENER SUFICIENTE ACCESO A ENCHUFES EN TU ÁREA DE TRABAJO.**



# HACKATHON

3ª EDICIÓN

## EXTENSIONES ELÉCTRICAS



- **LLEVA EXTENSIONES ELÉCTRICAS ADICIONALES PARA ASEGURAR QUE TODOS LOS MIEMBROS DE TU EQUIPO TENGAN ACCESO A ELECTRICIDAD PARA SUS DISPOSITIVOS. ESTO ES ESPECIALMENTE IMPORTANTE EN CASO DE QUE LOS ENCHUFES DISPONIBLES NO ESTÉN CONVENIENTEMENTE UBICADOS EN TU ÁREA DE TRABAJO.**



# HACKATHON

## 3ª EDICIÓN

### CARGADORES Y BATERÍAS



- **LLEVA CARGADORES PORTÁTILES PARA ASEGURAR QUE TUS DISPOSITIVOS PERMANEZCAN PRENDIDOS DURANTE TODO EL EVENTO.**
- **NO OLVIDES LLEVAR PILAS ADICIONALES PARA DISPOSITIVOS QUE LAS NECESITEN.**



# HACKATHON

## 3ª EDICIÓN

### EQUIPOS Y MATERIALES



- **TRAJE TU PROPIO EQUIPO, COMO LAPTOPS, TABLETAS, Y OTROS DISPOSITIVOS NECESARIOS PARA TU TRABAJO.**
- **ES ÚTIL LLEVAR ALGUNOS ACCESORIOS ADICIONALES, COMO UN MOUSE EXTRA, TECLADO, Y AURICULARES SI ES NECESARIO.**



# HACKATHON

## 3ª EDICIÓN

### PREPARACIÓN Y ORGANIZACIÓN:



- **PREPARA UN CHECKLIST CON TODO LO QUE NECESITAS LLEVAR PARA EVITAR OLVIDAR ELEMENTOS IMPORTANTES.**
- **ORGANIZA TUS PERTENENCIAS DE MANERA EFICIENTE PARA FACILITAR EL ACCESO A LOS ARTÍCULOS ESENCIALES.**



# HACKATHON

## 3ª EDICIÓN

### ALOJAMIENTO Y SEGURIDAD



- **RECUERDA TRAER UNA CASA DE CAMPAÑA PARA PODER TOMAR DESCANSOS SI ASÍ LO CREES NECESARIO.**
- **RECUERDA QUE, POR SEGURIDAD DE LOS PARTICIPANTES, NO SE PERMITIRÁ LA SALIDA DE LA INSTITUCIÓN HASTA QUE EL EVENTO HAYA TERMINADO.**



# HACKATHON

## 3ª EDICIÓN

### ALIMENTOS Y BEBIDAS



- **LLEVA ALGUNOS SNACKS PARA MANTENERTE ENERGIZADO Y ENFOCADO DURANTE EL HACKATHON.**
- **LLEVA UN TERMO PARA MANTENERTE HIDRATADO DURANTE EL HACKATHON.**



# HACKATHON

## 3ª EDICIÓN

### COMPORTAMIENTO Y COLABORACIÓN



- **MANTÉN UNA ACTITUD COLABORATIVA Y ABIERTA CON OTROS PARTICIPANTES; RECUERDA QUE EL HACKATHON ES UNA OPORTUNIDAD PARA APRENDER Y COMPARTIR CONOCIMIENTOS.**
- **RESPETA LAS NORMAS Y HORARIOS ESTABLECIDOS PARA ASEGURAR UN EVENTO FLUIDO Y SEGURO PARA TODOS.**



# HACKATHON

## 3ª EDICIÓN

### MEDICACIÓN Y SALUD



- **NO OLVIDES TRAER TODO EL MEDICAMENTO QUE PUEDES NECESITAR DURANTE LOS DOS DÍAS DEL EVENTO.**
- **HABRÁ PERSONAL DE SALUD DISPONIBLE DURANTE TODO EL EVENTO, ASÍ COMO UNA AMBULANCIA PARA CUALQUIER EMERGENCIA.**



# HACKATHON

## 3ª EDICIÓN

### SUMINISTROS PERSONALES



- **ASEGÚRATE DE TENER TODOS LOS PRODUCTOS DE HIGIENE PERSONAL QUE NECESITES PARA TU COMODIDAD.**



**NASA**

# SPACE APPS

● **COLÓN, QUERÉTARO**

# HACKATHON

3<sup>a</sup> EDICIÓN