

EL INSTITUTO DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE y
EL DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ

A través de la

LICENCIATURA EN DISEÑO DIGITAL DE MEDIOS INTERACTIVOS,
Y EL UACJ-CA-114 PROCESOS COMUNICATIVOS Y TECNOLOGÍAS EMERGENTES

CONVOCAN

A los estudiantes del programa de Diseño Digital de Medios Interactivos y programas
afines de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

A participar en el



HACKATHON

CONSTRUYENDO MUNDOS DIGITALES

5to Hackathon DDMI | CONSTRUYENDO MUNDOS DIGITALES

<https://www.uacj.mx/IADA/HackathonDDMI/>

<https://www.facebook.com/5toHackathonDDMI>

Se convoca a los estudiantes de la carrera Diseño Digital de Medios Interactivos, así como de carreras universitarias afines, a participar en este encuentro de desarrollo digital cuyo propósito es generar un espacio de aprendizaje, de creatividad y colaboración en torno a las aplicaciones para dispositivos móviles, diseño y desarrollo web, contenido interactivo y los videojuegos.

Los participantes deberán integrarse en equipos de 4 miembros con el objetivo de crear una solución planteada al inicio del evento y que corresponda a las categorías del Hackathon.

Categorías:

1. Desarrollo web y aplicaciones móviles: Se desarrollarán aplicaciones para dispositivos móviles o algún tipo de desarrollo web que permita aportar alguna solución a la problemática inicialmente planteada.
2. Videojuegos: Se desarrollarán videojuegos educativos que contribuyan a la información, prevención y sensibilización sobre el problema especificado.
3. Contenido multimedia interactivo: Crear soluciones de diseño digital con técnicas como animación 2D, 3D, realidad virtual, realidad aumentada, programación, audio, video, etc. para difundir o generar impacto social sobre el problema abordado en el evento.

Los equipos tendrán que seguir el siguiente orden de trabajo:

- 19 al 20 de marzo a partir de las 8:00 am: Desarrollo de su propuesta (trabajar de manera presencial los dos días de las 8:00 am a las 6:00 pm en el aula asignada por el comité organizador)
- 21 de marzo de las 8:00 am 12:00 horas: Conclusión y documentación de sus proyectos.
- 21 de marzo de las 12:00 horas a las 13:00 hrs: Entregar presentación y documentación por medio de la plataforma Microsoft Teams siguiendo las instrucciones del comité organizador.
- 21 de marzo de las 14:00 a las 18:00 hrs: Presentación de los proyectos ante el jurado evaluador, quien seleccionará a los ganadores de la competencia.

Finalmente se realizará la premiación donde se reconocerán a los dos o tres primeros lugares de las primeras dos categorías y un primer lugar para la 3er categoría (contenido interactivo).

Te invitamos a aportar con tu conocimiento y creatividad para proponer soluciones que desde una perspectiva seria o divertida sensibilicen sobre el reto planteado al inicio del evento.

Esperamos su participación con el mismo entusiasmo que lo han hecho en eventos anteriores.

FECHAS IMPORTANTES

Se abre la convocatoria y registro	26 de febrero 9:00 AM	https://www.uacj.mx/IADA/HackathonDDMI/
Cierre de registro	11 de marzo 09:00 pm	https://www.uacj.mx/IADA/HackathonDDMI/

5to Hackathon 2024	19 de marzo 8:30 am al 21 de marzo 13:00 hrs.	Presencial edificio K1 IADA y Microsoft Teams
Presentación y evaluación de proyectos	21 de marzo 14:00 a 18 hrs	Presencial edificio K1 IADA y Microsoft Teams
Premiación	22 de marzo 12:00 hrs	Audiovisual del edificio B de IADA.

REQUISITOS DE REGISTRO:

- Equipos de 4 integrantes, contar con al menos un estudiante programador/a por equipo.
- Pueden tener un integrante de otros programas de diseño e ingeniería de la UACJ o contar con un invitado externo siempre y cuando compruebe ser estudiante activo de otra institución educativa de la localidad.
- Se pueden registrar de forma individual y posteriormente se le asignará un equipo si no cuentan con uno.

REGISTRO: (enlace al formulario de registro)

Apertura de registro: 26 de febrero 9:00 am

Cierre de registro: 11 de marzo 09:00 Pm

- **DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO:**

- Nombre de los miembros del equipo.
- Nombre del tutor
- Nombre del proyecto.
- Plan de trabajo definiendo la participación de los miembros.
- Problema por resolver (delimitar).
- Conceptualización
- Narrativa
- Mecánicas del juego (en caso de los videojuegos)
- Áreas de conocimiento que involucra.
- Identidad gráfica
- Dossier de la propuesta (proceso en imágenes).
- Descripción breve de los procesos de diseño y desarrollo (pasos).
- Tecnología utilizada

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Importancia del problema	¿Cómo se aborda el problema que se busca resolver? ¿Qué tanto contribuye la solución al problema?	30%.
Innovación, estética y creatividad	¿Qué tan novedoso es el acercamiento que propone? ¿Cómo se distingue esta propuesta de solución en relación con otras?	30%.
Mérito técnico	¿Qué retos técnicos se enfrentaron y cómo se resolvieron? ¿Cómo se aprovecharon los conocimientos, herramientas tecnológicas y recursos? ¿Qué aspectos se implementaron internamente para satisfacer los requerimientos de la solución al problema?	40%.

DE LAS PROPUESTAS

- Todas las propuestas deben ser inéditas e iniciar el martes 19 de marzo a las 9:00 am
- Todas las propuestas deben pasar por una primera evaluación al cierre del evento.
- Todas las propuestas deben ser entregadas el jueves 21 de marzo a las 12:00 hrs y presentadas ante un comité evaluador a partir de las 14:00 hrs.
- Todas las propuestas deben ser presentadas al menos por un integrante del equipo ante los miembros del comité de evaluación.
- Las propuestas deben ser 100% originales.
- No pueden participar propuestas que se hayan presentados en otros concursos o proyectos de clase.

PATROCINADORES

- Pollo feliz (DIPSA)
- Key Firm
- GE Healthcare
- Binmatter
- Hivision Led

PREMIACIÓN

- **Se premiará el primer lugar por categoría.**
- Los premios van desde equipos electrónicos como bocinas inteligentes, audífonos inalámbricos, controles gamer hasta tarjetas de regalo, los cuales se harán públicos una semana antes del Hackathon.
- Se entregará reconocimiento al primero, segundo y tercer lugar obtenido en la competencia.
- Los participantes conservan la autoría de sus proyectos.
- Los proyectos serán difundidos con fines académicos bajo autorización de los autores.

COMITÉ EVALUADOR:

CATEGORÍA VIDEOJUEGOS

- 1 experto en desarrollo tecnológico de la UACJ.
- 1 empresario del giro de videojuegos.

CATEGORIA APPS

- 1 experto en desarrollo tecnológico de la UACJ.
- 1 empresario del giro de desarrollo web y aplicaciones.

CATEGORIA CONTENIDO INTERACTIVO

Comité organizador

GANADORES

Se publicarán en la página y redes sociales oficiales del evento y de DDMI.

- <https://www.uacj.mx/IADA/HackathonDDMI/>
- <https://www.facebook.com/5toHackathonDDMI>
- <https://www.facebook.com/LicDDMI>

COMITÉ ORGANIZADOR:

Dr. Ramón Iván Barraza Castillo	ramon.barraza@uacj.mx
Dra. Iris Iddaly Méndez Gurrola	iris.mendez@uacj.mx
Dra. Silvia Husted Ramos	shusted@uacj.mx
Dra. Gloria Olivia Rodríguez Garay	grodrigu@uacj.mx
Mtra. Alejandra Lucía de la Torre Rodríguez	lucia.delatorre@uacj.mx
Mtra. Anahí Solís Chávez	asolis@uacj.mx
Mtro. Rogelio Baquier Orozco	rogelio.baquier@uacj.mx
Dra. Martha Patricia Álvarez Chávez	malvarez@uacj.mx
Mtra. Tayde Edith Mancillas Trejo	tayde.mancillas@uacj.mx

Teléfono: 656 688 4820 ext. 4936 y 4436 correo: cddmi@uacj.mx