

CRITERIOS PARA JUZGAR LOS PROYECTOS

Los equipos serán juzgados según estos tres criterios. Los jueces sopesarán los criterios por igual. Durante la evaluación, los participantes deben tratar de describir lo que hicieron para cada criterio en su proyecto.

TEMÁTICA AGRIFOOD

- ¿Se cubre el challenge principal del Hackathon?
- ¿Cuántos sub-challenges se cubren con la solución?
- ¿Cuántos tipos de actores del sector se han tenido en cuenta?

TECNOLOGÍA

- ¿En qué consistió el hackeo?
- ¿Qué tecnologías se utilizaron?
- ¿Fue difícil solventar el problema técnico?
- ¿Qué herramientas proporcionadas se utilizaron para la solución final? ¿Cómo interconectan entre ellas?

IDEA, INNOVACIÓN Y CERCANÍA AL MERCADO

- ¿Cómo de buena es la idea?
- ¿Existen expectativas reales de llegar al mercado?
- ¿Existe capacidad real de adopción de los actores para implementar su utilización?
- ¿Qué es necesario para que tenga éxito?

Adicionalmente, se tendrán más en cuenta el diseño, la intuitividad y la usabilidad.

Estos criterios guiarán a los jueces pero, en última instancia, los jueces son libres de tomar decisiones basadas en su intuición sobre qué proyectos son los más impresionantes y los que mejor enfocan la temática de la Hackathon.

No importa si tu código es desordenado, o no está bien comentado, o usa algoritmos ineficientes. Hackear es jugar, cometer errores y aprender cosas nuevas. Si tu código no está listo para la producción, no lo vamos a marcar, aunque se requerirá de un **producto mínimo viable (MVP)**

Al inicio del Hackathon se proveerá a los equipos con una hoja de ruta para guiar en el desarrollo de los proyectos, algunos de los hitos de esa guía son obligatorios para que los proyectos sean candidatos a ser juzgados.

Los Jueces estudiarán una a una cada una de las soluciones propuestas con la información proporcionada por cada equipo para tenerla en cuenta en la votación final.