

BASES DEL CONCURSO. CAPGEMINI GAME OF CLOUD

1. El Capgemini GAME OF CLOUD es un evento tecnológico competitivo en modalidad "Hackathon", esencialmente en el ámbito de las TICS, con participación abierta y temática definida por los Organizadores del evento, que se celebrará el 24 de noviembre de 2017
2. El objeto del concurso Capgemini GAME OF CLOUD es premiar a la mejor solución tecnológica: elaboración de una puesta en escena llamativa, a partir de la consecución de movimientos (bailes o coreografías) tratados en tiempo real por el sistema y haciendo uso de las tecnologías puestas a disposición de los participantes. En este caso: Devonfw y Bluemix. Se propondrá la definición de un sistema basado en nuevas tendencias de mercado, como IoT-Microservices-Cloud, poniendo en práctica algunas de las tecnologías aportadas por Devonfw (framework estándar, basado en java, spring y Node-RED, para el desarrollo de software a medida de Capgemini) y haciendo uso de Bluemix como plataforma Cloud de IBM sobre la que apoyar los desarrollos. Para ello, se busca la generación de un sistema de captura de movimientos a través de cámaras específicas sobre un escenario cuadrado. Los datos obtenidos de este procesamiento, subirán a la nube de Bluemix por streaming, para ser tratados por un módulo Node-RED y con ello, generar un output visual y auditivo sobre una pantalla de televisión o proyector.
3. Todos los participantes del Capgemini GAME OF CLOUD tienen que ser mayores de edad.
4. El evento Capgemini GAME OF CLOUD es gratuito para los participantes, aunque la inscripción es obligatoria, por lo que no se tendrán en cuenta para el premio las inscripciones incompletas o que no cumplan lo previsto en estas bases.
5. Las inscripciones podrán realizarse hasta cubrir el aforo. Plazo máximo 14 de noviembre de 2017.
6. Las inscripciones se realizarán de forma individual por cada participante, indicando los datos de cada uno de los participantes y en su caso del equipo en el que van a participar. Cada equipo estará compuesto por un mínimo de 3 y un máximo de 5 personas.
7. En caso de no tener equipo la inscripción podrá hacerse de forma individual, sin referencia a equipo y la organización le asignará uno. En caso de no poder asignarse el equipo por indisponibilidad de equipos o porque ya están completos, esa persona no podrá participar en el Hackathon.
8. Solo se aceptarán proyectos que pongan en práctica algunas de las tecnologías aportadas por Devonfw y haciendo uso de Bluemix como plataforma Cloud de IBM.
9. La propiedad intelectual de todos los desarrollos realizados por los equipos en el marco de la Capgemini GAME OF CLOUD serán propiedad de Capgemini, Los participantes serán responsables de garantizar a Capgemini que la propiedad de los desarrollos no incumple derechos de terceros.
10. Para la elección del ganador se elegirá la aplicación que mejor puntuación tenga de las siguientes características:
 - Funcionalidad de la aplicación, mostrando el correcto funcionamiento de la idea principal.
 - Grado de finalización del proyecto
 - Originalidad de la idea
 - Dificultad técnica
 - Viabilidad del proyecto, diseño, usabilidad, etc.
11. Los participantes deberán acudir con todos los dispositivos electrónicos que puedan necesitar para el desarrollo de su actividad, a excepción del dispositivo necesario para la captura de movimiento. Las licencias serán aportadas por los Organizadores del evento.

12. El ganador de cada Universidad será elegido por un jurado compuesto por 4 expertos provenientes de: la universidad local, empresas del sector TIC, expertos del grupo Capgemini y expertos de IBM. En la elección del ganador a nivel nacional, se excluirá del jurado a los representantes de las universidades locales con el fin de buscar imparcialidad.

13. El equipo ganador local (uno por universidad), independientemente del número de miembros del mismo, será premiado con un cheque regalo de Amazon por valor de mil euros (1.000 €). El ganador nacional, elegido entre los 4 finalistas locales, se llevará otro cheque regalo de Amazon por valor de dos mil euros (2.000 €) para todo el equipo de trabajo.