

## HACKATHON de LCAmálaga 2 y 3 de diciembre de 2023

Hackathon de producción creativa digital.

grabar + crear + editar + mostrar + entregar

### Tema:

El tema se comunicará el sábado día 2 a las 10h durante la presentación del hackathon

### Proyecto:

Un hackathon es un encuentro de programadores, creativos, artistas, etc., en el que se busca, a través de su trabajo colaborativo, dar una respuesta a un reto o problema técnico de una organización en tiempo récord. Esta respuesta será una solución en forma de prototipo terminado para una pieza artística, producto, servicio o modelo de negocio innovador.

En este proyecto, tanto profesionales como amantes del mundo de la creación visual compartirán experiencias y sabiduría en la creación de lenguajes visuales digitales y virtuales. Aprenderemos sobre los programas y programaciones necesarias para llevar a cabo estas creaciones. Además, organizaremos un emocionante HACKATHON de producción digital, donde todo vale para alcanzar la creación visual del siglo XXI.

El arte visual digital y virtual ha evolucionado rápidamente en el siglo XXI. Exploraremos la importancia y las posibilidades de la creación visual en el entorno digital actual. Descubriremos cómo el uso de lenguajes visuales nos permite transmitir ideas y emociones de una manera impactante y memorable.

### Objetivo del proyecto:

Explorar nuevas formas de expresión: El objetivo de este proyecto es empujar los límites de la creación visual y descubrir nuevas formas de expresión digital y virtual. A través de la colaboración y el intercambio de conocimientos, buscaremos impulsar la innovación en este campo.

Inspira y motiva a la comunidad creativa: Queremos inspirar y motivar a los profesionales y a los jóvenes artistas de la creación visual al compartir experiencias. Creemos que al conectarnos e intercambiar ideas podemos alcanzar un nivel superior de excelencia en nuestras creaciones.

Fomentar el uso de programas y programaciones visuales de última generación: Nos enfocaremos en el aprendizaje y la utilización de programas y programaciones necesarias para la creación visual. Queremos brindar las herramientas y los recursos necesarios para que los artistas puedan llevar a cabo sus ideas creativas de manera efectiva.

Exploraremos algunos de los programas fundamentales para la creación visual en el entorno digital y virtual. Desde software de diseño gráfico hasta técnicas de programación, descubriremos las herramientas y los conocimientos necesarios para llevar a cabo nuestras ideas creativas con éxito.

## Desarrollo del HACKATHON de producción digital

*"Prepárate para sumergirte en el mundo de programas y códigos que revolucionan la creación visual."*

### Desafío creative

Organizaremos un emocionante HACKATHON de producción digital donde los participantes tendrán que enfrentarse a un desafío creativo. Se les presentará un problema o una idea para resolver, y tendrán un tiempo limitado para crear una creación visual que cumpla con los requisitos establecidos.

### Colaboración y competencia

El HACKATHON fomentará la colaboración entre los participantes, quienes trabajarán en equipos para crear creaciones visuales únicas. Además, habrá una competencia amistosa para premiar a los proyectos más impresionantes y creativos.

### Jurado experto.

Contaremos con un jurado compuesto por expertos en la creación visual que evaluarán y seleccionarán los mejores proyectos. Los participantes tendrán la oportunidad de recibir retroalimentación valiosa de profesionales destacados en el campo.

## Objetivos y reglas del HACKATHON

Tiempo para el desarrollo del proyecto lanzado en el HACKATHON : 24h

**Los equipos:** Para participar los equipos deberán **inscribirse**, cada persona y equipo deberán contar con sus herramientas de programación, diseño, equipos necesarios para desarrollar la solución al reto propuesto. El equipo estar **formado por un mínimo de dos personas y al menos una de ella deberá ser menor de 35 años.**

**Criterios y jurado:** Los jueces evaluarán cada presentación, inmediatamente después de su demostración, los jueces calificarán el desempeño de cada equipo de acuerdo con los siguientes **criterios de evaluación:**

- Dar solución creativa al reto: **Comunicación inmediata y su relación con los medios audiovisuales.**
- Duración del proyecto no superior a un minuto.
- Innovación técnica.

- Los proyectos visuales deben basarse en el arte contemporáneo y las tendencias actuales.
- Las imágenes deberán servir de base a otros creadores visuales relacionados con la música y las proyecciones, video mapping y Vj.
- Sólo se admitirá un proyecto por Equipo. El proyecto debe ser entregable en un dispositivo pendrive en formato compatible para youtube / mp4

Cada proyecto se puntuará, según los siguientes criterios con una puntuación mínima de 0 y máximo de 100 puntos, en base a los criterios de evaluación, siendo el puntaje final el promedio de los puntajes de los jueces. En caso de empate, se escogerá al equipo que tenga el mayor puntaje en la solución al reto, que es el primer factor de evaluación, o al que tenga el mayor puntaje en la funcionalidad y diseño o al siguiente criterio hasta que se rompa el empate y solo exista un único ganador.

### El proyecto visual a entregar deberá:

- a. Cumplir con los términos de servicio según este acuerdo y las reglas establecidas al comienzo de la Hackathon.
- b. No violar los términos y condiciones de ningún software o servicio incorporado utilizado por su demostración.
- c. No contener ningún código malicioso o puertas traseras.
- d. No debe contener, representar o referirse a ningún lenguaje, actividad u otro contenido grosero, vulgar, obsceno, despectivo, discriminatorio, ofensivo, ilegal o de otra manera inadecuada (todo según lo determinen los organizadores a su criterio exclusivo).
- e. No contener, representar o hacer referencia a ningún contenido que menoscabe o haga referencia negativa al Organizador, de la Hackathon o cualquier otra persona o entidad (todo según lo determine el organizador a su criterio).
- f. No incluir ningún contenido que viole las leyes o los derechos de terceros (incluidos los derechos de privacidad, personalidad y propiedad intelectual).

Premio:  
Temporalización

### Sábado 2

10:00h Presentación del Hackathon y de los profesionales que imparten las charlas.

### CHARLA 1

10:30h

Irene Molina y Fran Toré:

- La creación visual 3D + IA
- Inteligencia Artificial y nuevos medios

Presentación de las bases del hackathon para participantes e inscripción.

## HACKATHON

### 11:30h Inicio

En las aulas asignadas por La Caja Blanca, los participantes se dividirán en equipos, según inscripciones, para trabajar en los proyectos.

Los proyectos se deberán tener la duración de 1' (un minuto)

El tema de propuesta para el Hackathon se dará a conocer el sábado día 2 a las 10h, durante la presentación. La organización de LCAmálaga permanecerá en La Caja Blanca, para resolver dudas y realizar ejercicios de seguimiento y mentoría durante todo el evento.

## Domingo 3

### CHARLA 2

#### 13:30h

DUROVINO (Carmen Morales y Miguel Retamero)

- Creación de Video proyecciones y música
- Video DJ y tecnología Kinect

### Fin de HACKATHON

#### 18:00h

Presentación de los proyectos de los participantes.

#### 18:45h a 19:45h

Visionado

Clasificación final y entrega de premio.

La Casa Amarilla otorga un único premio de 500€ + impuestos (Total 605€) al mejor proyecto. que se hará entrega a través de ingreso en cuenta bancaria.

El proyecto ganador será mostrado en #ESTIVAL 2024 Muestra del Arte contemporáneo de Málaga, dentro de la programación de audiovisuales.