



HACKATHON

Pack de Jueces · Viernes 2 de octubre

ERES JUEZ

4

Criterios

7

Min. por equipo

50%

Decisión

Este año la mayoría de participantes son estudiantes de U-tad. Han tenido una sesión online de introducción, pero para muchos será su primer contacto real con la tecnología. Valorad la ambición y el aprendizaje, no solo el acabado.

Agenda del día

1

10:00 – 10:15

Introducción al evento

2

10:15 – 10:30

Tecnología y programa invitado

3

10:30 – 10:45

Tips & Tricks

4

10:45 – 11:00

Reglas del evento

5

11:00 – 17:00

Hackathon

6

17:00 – 18:30

Presentaciones finales

Cómo

se gana

— La mecánica

Cómo se decide

01

Panel de jueces: Microsoft, sponsors y comunidad

02

7 minutos por equipo: 5 de pitch y 2 de preguntas

03

Máximo 7 equipos. Puntuad sobre la marcha, no al final

50 / 50

50%
Jurado

50%
Equipos

40
Puntos máx.

Puntuáis los 4 criterios sobre 10: 40 por equipo. Los equipos dan una nota global de 40 a los demás. El total es vuestra media más la suya, así que las dos pesan igual.

Los

critérios

Criterios (1 de 2)

¿HAN SOLUCIONADO EL PROBLEMA?

Cada equipo escogió un problema al empezar: ¿cómo de cerca se han quedado? ¿La solución que han presentado sirve para ese problema? ¿Se ha entendido el mensaje con claridad?

TECNOLOGÍAS MICROSOFT

La tecnología escogida debe alinearse con el problema que quieren resolver. ¿La solución se puede redistribuir fácilmente? ¿Están utilizando varias tecnologías Microsoft?

Crterios

(2 de 2)

TRABAJO EN EQUIPO

¿Se nota que el equipo ha trabajado unido para crear la solución? Es importante que se note que todos los integrantes han contribuido y, sobre todo, que se lo han pasado genial.

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Pensar "out of the box" es clave. ¿Qué equipos sorprenden con ideas arriesgadas combinando distintas tecnologías? El uso inteligente de la tecnología es determinante.

Cómo se puntúa

Hoja de puntuación

Criterio	Qué mide	Escala	Quién
Resolución del problema	Encaje solución / problema	0 - 10	Jurado
Tecnologías Microsoft	Alineación y redistribución	0 - 10	Jurado
Trabajo en equipo	Contribución de todos	0 - 10	Jurado
Creatividad e innovación	Riesgo e ingenio técnico	0 - 10	Jurado
TOTAL DEL JURADO	Suma de los cuatro	0 - 40	Media
Nota de los equipos	Una nota global por equipo	0 - 40	Media

VUESTRA HERRAMIENTA

La hoja de puntuación

Rellenadla mientras presentan. Cuatro criterios de 0 a 10 por equipo, total sobre 40.

Hoja de puntuación • JURADO

Puntúa a cada equipo según los cuatro criterios. Cada criterio, de 0 a 10.

Juez: _____ Fecha: _____

Rellena mientras presentan, no al final.
La deliberación es corta y no da tiempo a reconstruir impresiones de memoria.
Tu total por equipo es sobre 40. La organización hará la media de todos los jueces.

EQUIPO	Problema	Tecnología	Trabajo en equipo	Creatividad	TOTAL /40
EQUIPO 1					
EQUIPO 2					
EQUIPO 3					
EQUIPO 4					
EQUIPO 5					
EQUIPO 6					
EQUIPO 7					

- Qué mira cada criterio
- Problema — ¿la solución resuelve el problema que eligieron? ¿Se entendió el mensaje?
 - Tecnología — ¿encaja con el problema? ¿Usan varias tecnologías Microsoft? ¿Se puede redistribuir?
 - Trabajo en equipo — ¿se nota que han trabajado juntos? ¿Han contribuido todos?
 - Creatividad — ¿ideas arriesgadas? ¿uso inteligente de la tecnología?

Notas

Entrega esta hoja a la organización al terminar las presentaciones. bizzsummit.es • #BizzSummit2026

— Soporte

¿Dudas?

01

Esríbelas en el canal de coordinación
[POR CONFIRMAR]

02

La rúbrica es una propuesta por validar

03

Y recordad: lo importante es DISFRUTAR

¡Gracias!

Redes sociales y contacto



<https://bizzsummit.es>



<https://twitter.com/bizzsummites>



<http://youtube.com/bizzsummites>



info@bizzsummit.es