

Reglas oficiales del Tableau Hackathon (el «Hackathon»)

PARA PARTICIPAR O GANAR NO ES NECESARIO REALIZAR NINGUNA COMPRA O PAGO. NINGÚN PAGO O COMPRA AUMENTARÁ SUS OPORTUNIDADES DE GANAR.

LA PRESENTACIÓN DE CUALQUIER PARTICIPACIÓN CONSTITUYE EL ACUERDO DE ESTAS REGLAS OFICIALES COMO UN CONTRATO ENTRE EL PARTICIPANTE (Y CADA MIEMBRO INDIVIDUAL DEL PARTICIPANTE EN CASO DE SER UN EQUIPO) Y EL PATROCINADOR DEL HACKATHON.

1. Fechas y horarios (el reloj del Patrocinador será el dispositivo oficial para controlar el tiempo en el Hackathon).

Plazo de presentación del Hackathon: Miércoles, 12 de noviembre de 2025 (11:00 a. m. hora del Pacífico) – Lunes, 12 de enero de 2026 (12:00 p. m. hora del Pacífico) («Período de presentación»).

Período de evaluación del Hackathon: Martes, 20 de enero de 2026 (1:00 p. m. hora del Pacífico) – Martes, 3 de febrero de 2026 (1:00 p. m. hora del Pacífico) («Período de evaluación»).

Período de votación pública: Martes, 20 de enero de 2026 (1:00 p. m. hora del Pacífico) – Martes, 3 de febrero de 2026 (1:00 p. m. hora del Pacífico) («Período de votación pública»).

Anuncio de los ganadores: Alrededor del **lunes, 9 de febrero de 2026** (2:00 p. m. hora del Pacífico).

2. Patrocinador

Patrocinador y Administrador: El Hackathon está patrocinado por Salesforce, Inc., Salesforce Tower 415 Mission Street, 3rd Floor, San Francisco, CA 94105. Administrador: Devpost, Inc. («Devpost»), 222 Broadway, Floor 19, New York, NY 10038. En estas Reglas oficiales, los términos relacionados con «nosotros», «nos» o «nuestro» se refieren al Patrocinador o a las Entidades del Hackathon, y los términos relacionados con «usted» se refieren a usted, el participante, como particular y como parte de su equipo.

3. Elegibilidad

A. En el Hackathon PUEDEN participar (en conjunto y en adelante, los «Participantes»):

- particulares que (i) tengan 18 años o más de edad (20 o más en Japón) o que hayan alcanzado la mayoría de edad correspondiente en la jurisdicción en la que residen en la fecha en que comienza el plazo de participación, y (ii) que sean residentes legales de uno de los siguientes países: Argentina, Australia, Bélgica, Canadá (excepto Quebec), Francia, Alemania, India, Irlanda, Japón, Luxemburgo, Países Bajos, Nueva Zelanda, Sudáfrica, España, Reino Unido, Estados Unidos de América (incl. Distrito de Columbia («Área de elegibilidad» y en conjunto y en adelante «Personas elegibles»).
- Equipos compuestos por hasta cinco (5) Personas elegibles (en adelante, los «Equipos elegibles»); y
- Equipos elegibles cuyos integrantes sean empleados de cualquier organización (incluidas empresas, empresas sin ánimo de lucro y otras organizaciones sin ánimo de lucro, sociedades de responsabilidad limitada, asociaciones y otras entidades legales) que ya existan o que se constituyan en el momento de la participación registrada en el Área de elegibilidad.

Una Persona elegible puede unirse a más de un Equipo elegible, y cualquier Persona elegible que forme parte de un Equipo elegible también puede participar en el Hackathon de forma individual. Cada Persona elegible y cada Equipo elegible debe realizar una Presentación elegible única. Para evitar dudas, cada Presentación elegible solo podrá presentarse para su consideración una vez. Si un Equipo elegible está participando en el Hackathon, sus integrantes deben nombrar y autorizar a una persona (en adelante, el «Representante») para que lo represente, actúe y realice una Presentación en su nombre. Al realizar una Presentación en nombre de un Equipo elegible, usted declara y garantiza que es el Representante autorizado para actuar en nombre de su Equipo elegible y para tomar la decisión sobre quién recibe los premios.

B. En el Hackathon NO PUEDEN participar:

- Personas que actualmente sean, o hayan sido en cualquier momento desde dos (2) años antes de la fecha de inicio del Hackathon, empleados, contratistas, consultores, funcionarios, directores y agentes del Patrocinador, su compañía matriz, divisiones, subsidiarias, agentes, socios promocionales, agencias de publicidad/promoción y proveedores de premios (las «Entidades del Hackathon»).
- Personas que sean familiares directos (cónyuge, padres, hermanos e hijos) o miembros de la familia de cualquiera de los empleados actuales o exempleados descritos anteriormente.
- Personas que sean empleados actuales de una entidad en la que el Patrocinador haya invertido y tenga una participación de propiedad.
- Personas que sean empleados actuales de un patrocinador externo del Hackathon.
- Cualquier juez (se define más adelante), empresa o persona que emplee a un juez.
- Cualquier otra persona u organización cuya participación en el Hackathon pudiese crear, a entera discreción del Patrocinador, un conflicto de intereses real o aparente.
- **No está permitido que los empleados o funcionarios de cualquier [entidad gubernamental](#) participen ni que ganen un premio.**

El incumplimiento de los requisitos de elegibilidad tendrá como consecuencia la invalidación de la participación y la pérdida de cualquier premio. No está permitido que empresas y personas situadas fuera del Área de elegibilidad participen o ganen premios. El Patrocinador se reserva el derecho de descalificar a cualquier participante que considere que pudiera tener un efecto negativo en la imagen del Patrocinador. SE DECLARARÁ NULO FUERA DEL ÁREA DE ELEGIBILIDAD Y DONDE ESTÉ PROHIBIDO O RESTRINGIDO POR LA LEY. El Concurso está sujeto a las leyes que sean aplicables.

4. Cómo participar

Los Participantes podrán entrar visitando tableau2025.devpost.com («Sitio web del Hackathon») y siguiendo los pasos siguientes:

- I. Acceda al Sitio web del Hackathon para inscribirse al Hackathon. Para ello, haga clic en el botón «Unirse al Hackathon». Para completar la inscripción, inicie sesión para

crear una cuenta Devpost gratuita, o bien inicie sesión con una cuenta Devpost ya existente. Esto le habilitará para recibir importantes actualizaciones y para crear su Presentación.

- II. Los Participantes obtendrán acceso a los entornos (organizaciones) y herramientas necesarios a través de los entornos asignados y completarán el Proyecto según lo descrito más abajo en Requisitos del proyecto. El uso de las herramientas de desarrollador estará sujeto al acuerdo de licencia correspondiente. Al participar en el Hackathon, los Participantes otorgan su consentimiento para que el Patrocinador recopile y mantenga su información personal, con el fin de operar y publicitar el Hackathon.
 - A. **Tableau Next:** Solicite acceso a su organización de Salesforce rellenando este formulario: <https://forms.gle/NA2cp7ZShGP6HUVy8>
 - B. **Tableau Cloud:** Obtenga acceso a las herramientas necesarias en: <https://tableau.com/developer>.
- III. Cree un vídeo que incluya imágenes que expliquen las características y la funcionalidad de su Proyecto mediante una demostración exhaustiva.
- IV. Complete todos los campos obligatorios de la página «Realizar una presentación» del Sitio web del Hackathon (en adelante, «Presentación» hará referencia a cada presentación que se realice) durante el Plazo de presentación y cumpla con los siguientes requisitos.

Requisitos del proyecto:

- I. **Qué crear:** Los participantes deben desarrollar una nueva solución que utilice Tableau Next y/o Tableau Cloud para resolver un problema empresarial.
- II. **Funcionalidad:** El Proyecto debe poder instalarse satisfactoriamente y ejecutarse de forma coherente en la plataforma para la que esté previsto, y debe funcionar como se muestre en el vídeo de demostración o se exprese en la Presentación.
- III. **Plataformas:**
 - A. Cualquier Proyecto presentado utilizando Tableau Next debe estar diseñado para la plataforma Salesforce y poder ejecutarse en ella.
 - B. Para un proyecto presentado utilizando Tableau Cloud, los participantes deben desarrollar una solución usando la plataforma para desarrolladores de Tableau y solo deben admitir las herramientas y API de Tableau para ampliar, reforzar o integrar la potencia de Tableau
- IV. **Solo nuevas aplicaciones:** Los Proyectos que creen los Participantes deben ser nuevos, es decir, deben haberse creado después de empezar el Plazo de presentación del Hackathon.
- V. **Integraciones de terceros:** Si un Proyecto integra algún SDK, API o datos de terceras partes, el Participante debe contar con la autorización pertinente para poder usarlos.

- VI. **Prueba:** Los Participantes deben poner el Proyecto a disposición, sin coste alguno y sin restricción alguna, para su prueba, evaluación y uso por parte del Patrocinador y de los Jueces hasta que finalice el Plazo de evaluación.

Si el Proyecto incluye software que se ejecuta en hardware patentado o de terceros que no esté ampliamente disponible para el público general, incluido software que se ejecute en dispositivos o tecnología portátil que no sean teléfonos inteligentes, tabletas u ordenadores de escritorio, el Patrocinador se reserva el derecho, a su exclusivo criterio, de exigirles a los Participantes que proporcionen acceso físico al hardware del Proyecto cuando lo soliciten.

Requisitos de presentación:

Las presentaciones para el Hackathon deben cumplir los siguientes requisitos:

- I. Incluir un Proyecto creado con los entornos (organizaciones) y herramientas obligatorios a través de los entornos asignados que cumpla con los Requisitos del proyecto indicados. Para Tableau Next no se pueden utilizar organizaciones diferentes a las organizaciones asignadas en el contexto del Hackathon.
- II. Incluir una descripción textual que explique las características y funcionalidades de su Proyecto.
- III. Incluir un vídeo de demostración de su Proyecto. La parte del vídeo de la presentación:
 - A. Debe durar menos de cinco (5) minutos (tenga en cuenta que los Jueces no están obligados a visionar más de 5 minutos).
 - B. Debe incluir imágenes que muestren el Proyecto funcionando en el dispositivo para el que se desarrolló.
 - C. Debe cargarse y estar públicamente visible en YouTube, Vimeo, Facebook Video o Youku, y se debe proporcionar un enlace al vídeo en el formulario de presentación en el Sitio web del Hackathon.
 - D. No debe incluir marcas registradas de terceras partes, ni música u otros materiales con derechos de autor, a menos que el Participante tenga permiso para utilizar tales materiales.
- IV. El Participante debe proporcionar a la organización asignada las credenciales de administrador necesarias para acceder al Proyecto de trabajo del Participante con fines de valoración y prueba. No proporcione las credenciales a organizaciones diferentes a las organizaciones asignadas en el contexto del Hackathon.
- V. Si utiliza Tableau Next, incluya el ID de la organización para la organización aprovisionada. No proporcione el ID de organizaciones diferentes a las organizaciones asignadas en el contexto del Hackathon.
- VI. Incluir un discurso de ventas de una o dos frases acerca del proyecto.

- VII. Debe ser el trabajo original de los Participantes, de propiedad exclusiva de los Participantes y no debe infringir los derechos de propiedad intelectual (PI) de ninguna otra persona o entidad.
- VIII. Múltiples presentaciones: Un Participante puede realizar más de una Presentación. Sin embargo, cada Presentación debe ser única y sustancialmente diferente de cada una de las otras Presentaciones de dicho Participante, según lo determinen el Patrocinador y Devpost a su exclusivo criterio.
- IX. Debe incluir una dirección URL a un repositorio de código en GitHub u otra plataforma de repositorio de código. Si el repositorio de código es privado, el Participante debe proporcionar acceso a las cuentas de GitHub @kglover29 y testing@devpost.com.
- X. Debe incluir una lista de las API y herramientas para desarrolladores que se utilizaron y posibles mejoras del Proyecto si se dispusiese de más tiempo.

Requisitos de idioma:

Todos los materiales de la Presentación deben estar en inglés; en caso contrario, el Participante debe proporcionar una traducción al inglés del vídeo de demostración, la descripción de texto y las instrucciones de prueba así como de cualquier otro material presentado.

Representación de un equipo:

Si un equipo u organización están participando en el Hackathon, deben nombrar y autorizar a una persona (el «Representante») para que los representen, actúen y realicen una Presentación en su nombre. El Representante debe cumplir con los requisitos de elegibilidad descritos anteriormente. Al realizar una Presentación en el Sitio web del Hackathon en nombre de un equipo u organización, usted representa y garantiza que es el Representante autorizado para actuar en nombre de su equipo u organización y que puede tomar todas las decisiones relacionadas con la distribución de los premios.

Propiedad intelectual: La presentación (a) debe ser el producto de su trabajo original (o de su equipo u organización); (b) debe ser de su propiedad exclusiva o de la de su equipo u organización sin que ninguna otra persona o entidad tenga derecho o participación alguna en ella; y (c) no debe infringir los derechos de propiedad intelectual u otros derechos, incluidos, entre otros, derechos de autor, marcas registradas, patentes, contratos o derechos de privacidad, de alguna otra persona o entidad. Un Participante podrá contratar asistencia técnica con una tercera parte para que cree la Presentación siempre y cuando los componentes de la Presentación sean el producto del trabajo del Participante y el resultado de las ideas y la creatividad del Participante, y que el Participante posea todos los derechos sobre todo ello. Un Participante podrá enviar una Presentación que incluya el uso de software o hardware de fuente abierta, siempre y cuando el Participante cumpla con las licencias de fuente abierta pertinentes y, como parte de la Presentación, cree un software que realce y mejore las características y la funcionalidad incluidas en el producto de fuente abierta subyacente. Al participar en el Hackathon, usted declara, garantiza y acuerda que su Presentación cumple estos requisitos.

Apoyo financiero o preferente: La Presentación no debe haberse desarrollado, ni derivar de ningún otro Proyecto desarrollado, con apoyo financiero o preferente del Patrocinador. Tales Proyectos incluyen, entre otros, aquellos que recibieran financiación o inversión para su desarrollo, que se desarrollaran por contrato, o que recibieran una licencia comercial por parte del Patrocinador en algún

momento previo a la finalización del Plazo de presentación del Hackathon. El Patrocinador, a su entera discreción, podrá descalificar un Proyecto, si la adjudicación de un premio al Proyecto diera lugar a un conflicto de intereses real o aparente.

Declaraciones y garantías: Con respecto a las Presentaciones, los Participantes declaran y garantizan que:

- No contienen ninguna información confidencial, patentada o confidencial, lo que incluye, entre otros, cualquier información personal o de propiedad intelectual de terceros.
- No incluyen ni describen ninguna actividad o contenido perjudicial o ilegal o que infrinja de algún modo leyes, normas o regulaciones federales, estatales o locales.
- No presentan al Patrocinador ni a sus servicios de manera negativa.
- No incluyen ningún contenido que sea inapropiado o indecente, según lo determine el Patrocinador o el Administrador, a su exclusivo criterio.
- No incluyen ningún código o contenido de malware, spyware, virus o códigos o contenidos perjudiciales parecidos.
- En cualquier momento y a su entera discreción, el Patrocinador tendrá la potestad de descalificar una Presentación por no ajustarse lo suficiente a los Requisitos de presentación que se establecen en estas Reglas oficiales.
- No contienen código fuente, código de muestra, bibliotecas, kits de desarrollo de software (SDK) ni API que no sean visibles públicamente ni estén disponibles para uso público en el desarrollo de aplicaciones.

5. Modificaciones de las presentaciones

- Borradores de presentaciones:** Antes de que termine el Plazo de presentación, puede guardar borradores de su presentación en su carpeta de Devpost antes de enviar los materiales de presentación al Hackathon para su evaluación. Una vez finalizado el Plazo de presentación, no podrá modificar ni alterar su Presentación, pero sí podrá continuar actualizando el Proyecto en su carpeta de Devpost.
- Modificaciones:** Modificaciones después del Plazo de presentación. El Patrocinador podrá permitirle modificar una parte de su Presentación después del Plazo de presentación con el fin de añadir, eliminar o reemplazar material que pudiese infringir la marca o el derecho de una tercera parte, divulgar información personalmente identificable, o que sea inapropiado en algún sentido. La presentación modificada debe seguir siendo sustancialmente igual a la presentación original, y la única modificación será la que permita el Patrocinador.

6. Jueces y criterios

Un panel de jueces seleccionados por parte del Patrocinador (en adelante, los «Jueces») se encargará de evaluar las Presentaciones elegibles. Los Jueces pueden ser empleados del Patrocinador (al menos un juez no será empleado del Patrocinador) o terceros, pueden o no figurar individualmente en el Sitio web del Hackathon y pueden cambiar antes o durante el Plazo de evaluación. La evaluación podrá tener lugar en una o más rondas con uno o más paneles de Jueces, a criterio del Patrocinador.

Etapla 1) La primera etapa determinará mediante aprobación/rechazo si las ideas cumplen con un nivel básico de viabilidad, en el sentido de que el proyecto se ajuste razonablemente a los Requisitos del proyecto que se incluyen en el Hackathon.

Etapla 2) Todas las presentaciones aprobadas en la Etapa 1 se valorarán en la Etapa 2 para cada Categoría de premios en función de los siguientes criterios ponderados de manera equitativa (en adelante, los «Criterios de evaluación»):

Las participaciones se evaluarán según los siguientes criterios ponderados de manera equitativa y de conformidad con el criterio único y absoluto de los Jueces:

Categoría	Peso	Descripción y detalles de la puntuación
I. Innovación y creatividad (Calidad de la idea)	40 %	Esto mide la singularidad, la imaginación y el ingenio del concepto central de la solución y su uso de Tableau.
		Creatividad y originalidad: ¿Cómo de creativo, único e imaginativo es el proyecto? ¿Es la solución novedosa, o introduce un enfoque novedoso con respecto a un problema existente? (¿Ya existe el concepto? Si es así, ¿cuánto mejora el proyecto el concepto existente?)
		Uso de Tableau Cloud vs. Tableau Next: ¿El proyecto aprovecha de forma innovadora las características diferenciadoras de las plataformas elegidas? (por ejemplo, si se utiliza Tableau Next, ¿utiliza Semantic Models, Agentforce o su profunda integración con Salesforce? Si utiliza Tableau Cloud, ¿supera los límites de Extensions, API o técnicas visuales avanzadas?)
II. Ejecución técnica y funcionalidad	30 %	Esto mide la estabilidad, la integridad y la calidad técnica de la solución Tableau.
		Funcionalidad de la aplicación: ¿Es la solución Tableau completamente funcional y estable? ¿Ejecuta el flujo de trabajo analítico previsto sin problemas ni errores?
		Complejidad y habilidad: ¿Cómo de desafiante fue la ejecución técnica? ¿Demuestra la solución un alto nivel de habilidad en la preparación de datos (Prep), el modelado de datos o el uso de API/SDK (por ejemplo, embedding, Extensions API, Hyper API o VizQL Data Service?)
III. Impacto potencial	20 %	Esto mide el valor que la solución Tableau proporciona en un contexto del mundo real.

		Resolución de problemas: ¿Resuelve la solución un problema genuino y del mundo real?
		Valor medible: ¿Cuál es el impacto potencial? ¿Con qué eficacia ofrece el proyecto un valor medible (por ejemplo, permitiendo una toma de decisiones más rápida, aumentando la eficiencia, generando ahorros de costes o proporcionando nuevas ideas prácticas)?
IV. Experiencia del usuario y Calidad de la presentación	10 %	Esto evalúa el diseño de la visualización/panel de control de Tableau y la calidad de los materiales de presentación (envío).
		Calidad del diseño (UX/UI): ¿Es la experiencia del usuario y el diseño de la solución Tableau intuitiva y está bien pensada? (Se centra en la legibilidad, la navegabilidad y las mejores prácticas visuales.)
		Envío de vídeo: ¿Se proporcionó un vídeo de demostración claro y convincente (por ejemplo, de 3 a 5 minutos) que muestre completamente el proyecto, su funcionalidad principal y la forma innovadora en que utilizó Tableau?

Las puntuaciones de los Jueces determinarán los posibles ganadores de cada categoría de premios, excepto el ganador del Premio del público, que se determinará como se describe a continuación. Los Participantes que sean elegibles para un Premio y cuyas Presentaciones obtengan las puntuaciones generales más altas para cada Categoría de premio en función de los Criterios de evaluación pertinentes serán los posibles ganadores de esa Categoría de premio.

Desempate. Para cada Categoría de premio que se señala a continuación, si dos o más Presentaciones están empatadas; la Presentación empatada con la puntuación más alta en el primer criterio aplicable que se indica anteriormente se considerará la Presentación con la puntuación más alta. En caso de que persista algún empate, este proceso se repetirá, según sea necesario, comparando las puntuaciones de las Presentaciones empatadas en el siguiente criterio aplicable. Si dos o más Presentaciones están empatadas en todos los criterios aplicables, el panel de Jueces votará sobre las Presentaciones empatadas.

Votación pública

Durante el plazo de votación pública, las propuestas elegibles se publicarán en el Sitio web del Hackathon para que los miembros de la comunidad puedan votar. Los resultados de la votación no se mostrarán públicamente. Los ganadores del Premio del público se seleccionarán en función del mayor número de votos verificados recibidos durante el Plazo de votación pública. El recuento verificado de votos será determinado por Devpost. La participación y el uso de la votación pública están sujetos a los Términos de servicio de Devpost, disponibles en <https://info.devpost.com/legal/terms-of-service>, que incluyen lo siguiente:

«No se permite utilizar ningún proceso o método de votación manual o automatizado, ni múltiples direcciones de correo electrónico, para eludir el límite de un voto por persona y por Presentación. Si lo hace, todos sus votos serán descalificados. El Administrador también podrá descalificar a un participante si este recibe votos múltiples o irregulares del mismo usuario o usuarios, recibe votos de una manera que indique manipulación manual, automatizada o de otro tipo, o intenta compensar a los votantes».

7. Derechos de propiedad intelectual

Todas las presentaciones seguirán siendo propiedad intelectual de las personas o de las organizaciones que las desarrollaron. Al presentar una participación, los Participantes aceptan que el Patrocinador tendrá un derecho y una licencia irrevocables, libres de regalías y de alcance mundial para: (a) utilizar, revisar, evaluar, poner a prueba y analizar de cualquier otro modo su Participación y todo su contenido en relación con Hackathon y (b) destacar su Participación y todo su contenido con fines promocionales (lo que incluye sin carácter limitativo en publicidad, notas de prensa, presentaciones y ferias comerciales) en cualquier medio ya existente o que pueda desarrollarse en el futuro. Los Participantes también aceptan firmar cualquier documentación necesaria que podamos exigirle para que el Patrocinador y sus delegados puedan utilizar los derechos que usted hubiera concedido. Usted reconoce que nosotros, otros participantes u otras personas podemos haber desarrollado o puesto en marcha contenidos similares o idénticos a su Presentación, o que podamos desarrollar algo parecido en el futuro, y renuncia a presentar reclamaciones por similitudes con su Presentación.

Los Participantes entienden que el Patrocinador no puede controlar la información que usted nos revele a nosotros o a nuestros representantes durante la participación en el Hackathon, ni lo que nosotros o nuestros representantes recordemos sobre su Presentación. Asimismo, los Participantes entienden que el Patrocinador no restringirá asignaciones de trabajo de representantes que hayan tenido acceso a su Presentación. Al participar en el Hackathon, los Participantes aceptan que podremos utilizar cualquier información de recuerdos espontáneos de nuestros representantes en el desarrollo o la implantación de nuestros productos o servicios sin que ello suponga responsabilidad o compensación para los Participantes. Los Participantes entienden que no recibirán ningún tipo de compensación ni crédito de nuestra parte por el uso de su Presentación en relación con el Hackathon. No somos responsables del uso no autorizado que puedan hacer de la Participación quienes accedan a ella o la vean.

Tenga en cuenta que, tras el Hackathon, el nombre de los Participantes o la Presentación podrán incluirse en publicidad relacionada con el Hackathon. Esta publicidad podrá distribuirse en línea y publicarse en nuestro sitio web, cuentas de redes sociales o en sitios web de terceros.

Aunque el Patrocinador se reserva los derechos que se establecen en el presente documento, no estamos obligados a utilizar su Presentación con ningún fin, incluso aunque se haya seleccionado como la opción ganadora.

Si los Participantes no desean concedernos estos derechos para la Participación, les rogamos que se abstengan de participar en este Hackathon.

Nada en estas Reglas oficiales se interpretará como una concesión de permiso para que los Participantes utilicen o muestren cualquiera de las marcas comerciales del Patrocinador (lo que incluye cualquier logotipo o marca) o los derechos de cualquier tecnología o PI de Salesforce, Inc. Los Participantes aceptan ponerse en contacto con nosotros antes de promocionar o dar a conocer su participación y, cuando sea el caso, su victoria en el Hackathon.

Al presentar una participación o aceptar un premio, los Participantes declaran y garantizan que (a) el contenido presentado no tiene derechos de autor, no está protegido por secretos comerciales ni está sujeto de otro modo a derechos de propiedad intelectual de terceros u otros derechos de propiedad, incluidos los derechos de privacidad y publicidad, a menos que el Participante sea el propietario de dichos derechos o tenga permiso de su propietario legítimo para publicar el contenido; (b) que el contenido enviado no contiene virus, troyanos, gusanos, spyware u otros dispositivos de desactivación o códigos dañinos o maliciosos; y (c) que la participación y aceptación de cualquier premio cumple con las políticas del empleador de los Participantes (según corresponda).

8. Premios

Habrán un máximo de 6 ganadores en total. El valor total de todos los premios es de 46 500 USD. Todas las cantidades económicas referidas en estas Reglas oficiales se expresan en dólares estadounidenses (USD).

El (1) ganador del primer premio recibirá 17 000 USD. Cuatro (4) ganadores del premio mención honorífica recibirán 7000 USD en las siguientes categorías, según los criterios de evaluación establecidos en la sección 6:

- Mejor implementación de la capa de datos.
- Mejor uso del modelado semántico.
- Mejor uso del análisis procesable.
- Mejor uso de la extensibilidad del producto.

El (1) ganador del Premio del público recibirá una cesta con productos promocionales de Tableau para cada persona elegible (sin exceder cinco (5) en el caso de un Equipo elegible) en función de la puntuación establecida en la sección 6, Votación pública. El valor total aproximado del Premio del público es de 1500 USD.

9. Detalles y condiciones de los premios:

Cualquier detalle del premio que no esté especificado en este documento será determinado por el Patrocinador a su total discreción. Los premios no son transferibles, atribuibles ni reembolsables y no pueden ser canjeados por dinero. Los premios deben aceptarse tal como son otorgados. El Patrocinador se reserva el derecho de sustituir los premios por otros de igual o mayor valor monetario si, por alguna razón, alguno de ellos no pudiera ser entregado según estas Reglas oficiales. Una Presentación elegible solo puede ganar el Primer premio o una (1) Mención honorífica, además del Premio del público. Para evitar dudas, una Presentación elegible no puede ganar el Primer premio y una Mención honorífica.

El Patrocinador no es responsable de la pérdida o robo de los premios. Los premios deben declararse como un ingreso, y el ganador, al recibir el premio, será responsable de todos los impuestos asociados.

NOTAS IMPORTANTES SOBRE LA ELEGIBILIDAD PARA LOS PREMIOS MÚLTIPLES:

- Sustituciones y cambios:** El ganador no podrá transferir los premios. El Patrocinador, a su exclusivo criterio, tiene derecho a sustituir el premio por un valor equivalente o mayor. El Patrocinador no otorgará ningún premio si en el Hackathon no se realizó ninguna Presentación elegible o si no hay Participantes o Presentaciones elegibles para un premio específico.
- Requisito de verificación:** LA ADJUDICACIÓN DE UN PREMIO A UN POSIBLE GANADOR ESTÁ SUJETA A LA VERIFICACIÓN DE LA IDENTIDAD, LAS CUALIFICACIONES Y EL ROL DEL POSIBLE GANADOR EN LA CREACIÓN DE LA PRESENTACIÓN. Ninguna Presentación se considerará Presentación ganadora y ningún Participante se considerará ganador hasta que se

completan y verifiquen sus declaraciones juradas sobre premios posteriores al concurso, incluso si los posibles ganadores se anuncian verbalmente o en el sitio web del concurso. La decisión final para designar un ganador la tomará el Patrocinador.

- C. **Entrega de premios:** Los premios los pagará el Administrador al Participante, si es una persona; al Representante del Participante, si es un Equipo; o a la Organización, si el Participante es una Organización. Será responsabilidad del Representante del Participante ganador asignar el Premio entre los miembros participantes de su Equipo u Organización, de la forma que considere apropiada el Representante. Un Premio monetario se enviará a la dirección del Participante ganador (en el caso de ser una persona) o a la dirección del Representante (en el caso de ser un Equipo o Organización), o bien se enviará por métodos electrónicos a la cuenta bancaria del Participante, del Representante del Participante o de la Organización, únicamente tras recibir la declaración jurada completada del ganador y otros formularios requeridos (en conjunto y en adelante, los «Formularios requeridos»), si procede. La omisión de proporcionar información correcta en los Formularios requeridos, u otra información correcta que deba proporcionarse para la entrega de un Premio, podría dar lugar a un retraso en la entrega del Premio, a la descalificación del Participante, o a la pérdida de dicho Premio. Los premios se entregarán en los 60 días siguientes a la recepción de los Formularios requeridos completados por parte del Patrocinador.
- D. **Comisiones e impuestos:** Los ganadores (y en el caso de un Equipo u Organización, todos los miembros participantes) son responsables de cualquier comisión asociada a la recepción o el uso de un premio, incluidos, entre otros, las posibles comisiones por transferencias electrónicas o las comisiones por cambio de divisas. Los ganadores (y en el caso de un Equipo u Organización, todos los miembros participantes) son responsables de declarar y pagar todos los impuestos pertinentes en su jurisdicción de residencia (federales, estatales/provinciales/territoriales y locales). Los ganadores podrían tener que presentar cierta documentación para facilitar la recepción del premio, incluyendo completar y enviar formularios de impuestos o de otro tipo que sean necesarios para cumplir requisitos de retención y declaración que sean de aplicación. Los residentes de los Estados Unidos podrían tener que presentar un formulario W-9 completado y los residentes de otros países podrían tener que presentar un formulario W-8BEN completado. Los ganadores también son responsables de cumplir con regulaciones cambiarias y bancarias extranjeras en sus respectivas jurisdicciones y de declarar la recepción del Premio ante departamentos/agencias gubernamentales pertinentes, si fuese necesario. El Patrocinador o el proveedor del Premio se reservan el derecho de retener una parte del premio para cumplir con leyes impositivas de los Estados Unidos o de otra jurisdicción del Patrocinador, o de aquellas de la jurisdicción del ganador en cuestión.

10. Condiciones para la participación y exención de responsabilidad

- A. Al participar en el Hackathon, usted (y, si participa en nombre de un Equipo, cada uno de los miembros participantes) acepta lo siguiente:
- La relación entre usted, el Participante, y el Patrocinador, no es una relación confidencial, fiduciaria ni de otra índole especial.
 - Usted estará obligado por estas Reglas oficiales y las decisiones del Patrocinador o de los Jueces del Hackathon que serán vinculantes y definitivas en todas las cuestiones referidas al Hackathon, y deberá cumplirlas.
 - Usted exime, indemniza, defiende y mantiene indemne a las Entidades de la Promoción, y a sus respectivas compañías matrices, subsidiarias y afiliadas, los proveedores del Premio y a cualquier otra organización que fuese responsable de patrocinar, llevar a cabo, administrar, publicitar o promocionar el Hackathon, así como a todos sus respectivos funcionarios, directores, empleados, agentes y representantes presentes y pasados (en adelante, las «Partes eximidas»), por y contra toda reclamación, gasto y

responsabilidad (incluidos los honorarios legales razonables), entre los que se incluyen, a título ilustrativo, cualquier caso de difamación, calumnia, injuria, infracción del derecho de publicidad, infracción de marca registrada, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual, daños materiales, o muerte o lesiones personales como resultado de la participación de un Participante o relacionados con dicha participación, la creación o envío de una Presentación, la participación en el Hackathon, la aceptación, o el uso o uso indebido del Premio (incluida cualquier actividad o viaje relacionado con ello), o bien la difusión, transmisión, comportamiento, explotación o uso de la Presentación tal y como autorizan o permiten estas Reglas oficiales.

- B. Sin limitar lo anterior, las Partes eximidas no tendrán responsabilidad alguna por:
- a. Información incorrecta o inexacta, sea causada por un error electrónico o de impresión del Patrocinador, o por alguno de los equipos o programas asociados al Hackathon o utilizados en este.
 - b. Fallos técnicos de cualquier clase, incluidos, entre otros, desperfectos, interrupciones o desconexiones de líneas telefónicas, conectividad de internet o errores de transmisiones electrónicas, o de hardware o software de red o fallo del Sitio web del Hackathon.
 - c. Intervención humana no autorizada en alguna parte del proceso de participación o del Hackathon.
 - d. Errores humanos o técnicos que pudiesen ocurrir en la administración del Hackathon o el procesamiento de Presentaciones.
 - e. Lesiones personales o daños materiales que pudiesen deberse, directa o indirectamente, total o parcialmente, a la participación del Participante en el Hackathon o a la recepción o el uso o uso indebido de algún Premio.

Las Partes eximidas no son responsables de Presentaciones incompletas, tardías, mal dirigidas, dañadas, extraviadas, ilegibles o ininteligibles ni por cambios en la dirección física o de correo electrónico de los Participantes. La constancia de envío o presentación de lo anterior no se considerará constancia de recepción por parte del Patrocinador. Si por alguna razón se determina que la Presentación de algún Participante no ha sido recibida o se ha eliminado por error, extraviado o destruido o corrompido, la única reparación del Participante es solicitar la oportunidad de volver a enviar la Presentación. Dicha solicitud debe realizarse inmediatamente después de que el Participante tenga conocimiento o debería haber tenido conocimiento de que había un problema y será determinada a entera discreción del Patrocinador.

11. Publicidad

Al participar en el Hackathon, el Participante da su consentimiento para que su Presentación se promocioe y se exhiba, así como para que el Patrocinador, y terceras partes que actúen en su nombre, puedan utilizar su información personal con fines promocionales. Dicha información personal incluye, entre otros, su nombre, retrato, fotografía, voz, opiniones, comentarios y ciudad natal y país de residencia. Además, dicha información se podrá utilizar en cualquier medio recientemente creado, a nivel mundial, sin obligación de realizar pagos o contraprestaciones extra y sin derecho de revisión, a menos que esté prohibido por ley. El uso autorizado incluye, entre otras cosas, publicidad y fines promocionales.

12. Condiciones generales

- A. El Patrocinador se reserva el derecho, a su entera discreción, de cancelar, suspender o modificar el Hackathon, o alguna parte de él, en el caso de un fallo técnico, fraude o cualquier otro factor o evento imprevisible o que escape de su control.
- B. El Patrocinador se reserva el derecho, a su entera discreción, de descalificar a cualquier persona o Participante que, en su opinión, esté efectiva o presuntamente corrompiendo o alterando el

proceso de participación o el funcionamiento del Hackathon, o esté actuando de forma que infrinja estas Reglas oficiales, o bien de una forma considerada inapropiada, antideportiva, contraria a los mejores intereses de este Hackathon, o que infrinja las leyes o regulaciones aplicables.

- C. Cualquier intento por parte de una persona de debilitar el correcto funcionamiento del Hackathon podría constituir una infracción de leyes civiles y penales. Si el Patrocinador sospechara que ha tenido lugar un intento de ese tipo o que existe la posibilidad de que tenga lugar, se reserva el derecho de tomar las medidas apropiadas, incluida, entre otras medidas, la de exigir que un Participante coopere con cualquier investigación pertinente y que comparezca ante las autoridades judiciales en instancia civil y penal.
- D. Ante alguna discrepancia o incoherencia entre los términos y condiciones de las Reglas oficiales y las declaraciones u otras afirmaciones contenidas en algún material del Hackathon, incluido, entre otros, el formulario de Presentación del Hackathon, el Sitio web del Hackathon, o publicidad, predominarán los términos y condiciones de las Reglas oficiales.
- E. Los términos y condiciones de las Reglas oficiales están sujetos a cambios en cualquier momento, incluidos los derechos u obligaciones del Participante y del Promotor. El Patrocinador publicará los términos y condiciones de las Reglas oficiales enmendadas en el Sitio web del Hackathon. Hasta el grado máximo que permita la ley, cualquier enmienda regirá a partir de la fecha y hora indicadas en la publicación de las Reglas oficiales enmendadas o, si no se indica fecha u hora alguna, a partir de la fecha y hora de la publicación.
- F. Si en algún momento antes de la fecha límite, un Participante o potencial Participante considera que algún término de las Reglas oficiales es o podría ser ambiguo, deberá presentar una solicitud escrita de aclaración.
- G. El incumplimiento por parte del Patrocinador de alguna de las condiciones de estas Reglas oficiales no constituirá la suspensión de esa disposición. Si alguna disposición de estas Reglas oficiales resultara ilegal o no aplicable en alguna jurisdicción cuyas leyes o regulaciones pudieran aplicar a un Participante, entonces dicha ilegalidad o imposibilidad de aplicación no afectará a la validez del resto de estas Reglas oficiales, ni tampoco la de la regla afectada, hasta el grado máximo que permita la ley. La disposición ilegal o imposible de aplicar se reemplazará por una disposición válida y aplicable que refleje lo mejor posible la intención del Patrocinador de forma legal y aplicable con respecto a la disposición no válida o imposible de aplicar.
- H. Con exclusión de las Presentaciones, toda la propiedad intelectual sobre este Hackathon, incluidos, entre otros, los materiales con derechos de autor, marcas registradas, nombres comerciales, logos, diseños, materiales promocionales, páginas web, códigos fuente, dibujos, ilustraciones, eslóganes y declaraciones, son propiedad del Patrocinador o se utilizan bajo su licencia. Todos los derechos reservados. El copiado o uso no autorizados de cualquier material con derechos de autor o propiedad intelectual sin el expreso consentimiento escrito de sus propietarios está estrictamente prohibido. Cualquier uso de propiedad intelectual del Patrocinador en una Presentación se permitirá únicamente en la medida en que quede estipulado en estas Reglas oficiales.
- I. Cualquier problema de seguridad sospechoso que se detecte durante el hackathon debe ser comunicado a security@salesforce.com. No está permitido revelarlos a terceros, ni siquiera en blogs públicos o a clientes de Salesforce, si se sospecha que son problemas reales y sin resolver. Salesforce debe evaluarlos individualmente y determinar si se trata de errores de seguridad o de otro tipo. <https://help.salesforce.com/s/articleView?id=000384043&type=1>

13. Limitaciones de responsabilidad

Al participar, todos los Participantes (y, en el caso de un Equipo o de una Organización, todos los miembros participantes) acuerdan liberar, indemnizar y mantener indemne a las Partes eximidas de toda

responsabilidad en relación con los Premios o la participación del Participante en el Hackathon. Los Participantes aceptan que, ante cualquier pretensión, la responsabilidad de las Partes eximidas se limitará al coste de inscripción o participación en el Hackathon.

14. Disputas

- A. Excepto donde esté prohibido por ley, como condición para la participación en este Hackathon, el Participante acepta que:
 - a. Todas las disputas y causas de acción que surjan de este Hackathon o se relacionen con este, o todos los Premios adjudicados se resolverán de forma individual, sin recurrir a ningún tipo de demanda colectiva, y exclusivamente mediante arbitraje definitivo y vinculante de conformidad con las reglas de la Asociación Americana de Arbitraje (AAA) y tendrán lugar en la oficina regional de la AAA más cercana al concursante.
 - b. La Ley Federal de Arbitraje regirá la interpretación, ejecución y todos los procedimientos que tengan lugar en dicho arbitraje.
 - c. Se podrá asentar el laudo arbitral con fuerza de sentencia en cualquier tribunal con jurisdicción.
- B. Bajo ningún concepto se permitirá al Participante recibir indemnización alguna, y así renuncia a ello por medio de esta disposición, por todos los derechos de reclamación, daños punitivos, incidentales o indirectos, o cualquier otro tipo de daños y perjuicios, ni tampoco se le permitirá recibir honorarios legales, a excepción de los gastos pagados de su bolsillo (p. ej., costes asociados a la participación en este Hackathon), y el Participante renuncia asimismo a todos los derechos a que se le multipliquen o incrementen los daños y perjuicios sufridos.
- C. Todas las cuestiones relacionadas con la interpretación, validez y aplicación de estas Reglas oficiales, o con los derechos y las obligaciones del Participante y del Patrocinador con motivo de este Hackathon, se regirán e interpretarán de conformidad con las leyes sustantivas del estado de California, EE. UU., sin consideración alguna de las reglas de elección de leyes de California.

ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LAS LIMITACIONES O LA EXCLUSIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS INCIDENTALES O INDIRECTOS, POR LO QUE LAS ANTERIORES LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO APLICARSE A USTED.

15. Términos adicionales

Revise los Términos de servicio de Devpost en <https://info.devpost.com/terms> donde encontrará reglas adicionales que se aplican a su participación en el Hackathon y, de forma más general, a su uso del Sitio web del Hackathon. Dichos Términos de servicio quedan incorporados por referencia en estas Reglas oficiales, incluida la aclaración de que el término «Poster» que aparece en los Términos de servicio significará lo mismo que «Patrocinador» cuando es usado en estas Reglas oficiales. Ante un conflicto entre los Términos de servicio y estas Reglas oficiales, controlarán estas Reglas oficiales únicamente en lo que respecta a este Hackathon. El uso que haga de materiales y plataformas de terceros en el desarrollo del Hackathon debe respetar estas Reglas oficiales y puede estar sujeto a los términos y condiciones de estos terceros en cuestión (por ejemplo, los términos de servicio o las políticas de privacidad) (las «Políticas de terceros»). Ante un conflicto entre Políticas de terceros y estas Reglas oficiales, controlarán estas Reglas oficiales únicamente en lo que respecta a este Hackathon.

16. Información personal del Participante

Toda información que los Participantes envíen como parte del Hackathon se utilizará para los fines de este Hackathon y se tratará de conformidad con la Declaración de privacidad del Patrocinador, que está disponible en <https://www.salesforce.com/company/privacy/>.

La información recolectada de los Participantes está sujeta a la Política de privacidad de Devpost, que se encuentra disponible en <https://info.devpost.com/privacy>.

Si tiene alguna pregunta, envíe un correo electrónico a support@devpost.com