

Reglas oficiales del Hackathon de Tableau (el "Hackathon")

NO ES NECESARIO HACER UNA COMPRA O UN PAGO PARA PARTICIPAR O GANAR. UNA COMPRA O UN PAGO NO AUMENTARÁ SUS POSIBILIDADES DE GANAR.

PRESENTAR CUALQUIER INSCRIPCIÓN CONSTITUYE LA ACEPTACIÓN DE ESTAS REGLAS OFICIALES COMO CONTRATO ENTRE EL PARTICIPANTE (Y CADA MIEMBRO INDIVIDUAL DEL PARTICIPANTE) Y EL PATROCINADOR DEL HACKATHON.

1. Fechas y horarios (el reloj del patrocinador será el dispositivo de cronometraje oficial del Hackathon).

Periodo de Presentación al Hackathon: Del miércoles 12 de noviembre de 2025 (11:00 a. m., hora del Pacífico) al lunes 12 de enero de 2026 (12:00 p. m., hora del Pacífico) ("Periodo de Presentación").

Periodo de Evaluación del Hackathon: Del martes 20 de enero de 2026 (1:00 p. m., hora del Pacífico) al martes 3 de febrero de 2026 (1:00 p. m., hora del Pacífico) ("Periodo de Evaluación").

Periodo de Votación Pública: Del martes 20 de enero de 2026 (1:00 p. m., hora del Pacífico) al martes 3 de febrero de 2026 (1:00 p. m., hora del Pacífico) ("Periodo de Votación Pública").

Anuncio de ganadores: El lunes 9 de febrero de 2026 (2:00 p. m., hora del Pacífico) o alrededor de esta fecha.

2. Patrocinador.

Patrocinador y administrador: El Hackathon es 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, "nosotros", "nos" o "nuestro" hacen referencia al Patrocinador o a las Entidades del Hackathon, y el término "usted" se refiere a usted, el participante, tanto como individuo como parte de su equipo.

3. Elegibilidad.

A. El Hackathon ESTÁ disponible para los siguientes candidatos (colectivamente los "Participantes"):

- personas que (i) tengan 18 años de edad o más (20 años o más en Japón) o que hayan alcanzado la mayoría de edad en su jurisdicción de residencia a la fecha de inscripción, y (ii) sean residentes legales de los siguientes países: Argentina, Australia, Bélgica, Canadá (excepto Quebec), Francia, Alemania, India, Irlanda, Japón, Luxemburgo, Países Bajos, Nueva Zelanda, Sudáfrica, España, Reino Unido y Estados Unidos (incluido el Distrito de Columbia) ("**Área de Elegibilidad**") y colectivamente "**Personas Elegibles**").
- Equipos conformados por hasta cinco (5) Personas Elegibles ("**Equipos Elegibles**"); y
- Equipos Elegibles entre empleados dentro de organizaciones (incluidas corporaciones, corporaciones sin fines de lucro y otras organizaciones sin fines de lucro, compañías de responsabilidad limitada, sociedades y otras entidades legales) que existen y han sido organizadas o incorporadas al momento de la inscripción registrada en el Área de Elegibilidad.

Una Persona Elegible puede unirse a más de un Equipo Elegible, y una Persona Elegible que sea parte de un Equipo Elegible también puede ingresar al Hackathon de forma individual. Cada Persona Elegible y cada Equipo Elegible debe enviar una Presentación Elegible única. Para evitar dudas, cada Presentación Elegible solo podrá enviarse para su consideración una sola vez. Si un Equipo Elegible ingresa al Hackathon, debe designar y autorizar a una persona (el "Representante") para que represente, actúe e ingrese una Presentación en su nombre. Al ingresar 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 que toma la decisión de quién recibe el(los) premio(s).

B. El Hackathon NO ESTÁ abierto a:

- Personas que son, o en cualquier momento desde dos (2) años antes de la fecha de inicio de Hackathon, han sido empleados, contratistas, consultores, funcionarios, directores y agentes del Patrocinador, su casa matriz, divisiones, subsidiarias, agentes, socios promocionales, agencias de publicidad/promoción y proveedores de premios ("Entidades del Hackathon").
- Personas que son la familia inmediata (cónyuge, padres, hermanos e hijos) o miembros del hogar de cualquiera de los empleados actuales o anteriores descritos arriba.
- Personas que son empleados actuales de una entidad en la que el Patrocinador ha invertido y tiene una participación accionaria.
- Personas que son empleados actuales de un patrocinador externo del Hackathon.
- Cualquier juez (definido a continuación), o empresa o individuo que emplea a un juez.
- Cualquier otra persona u organización cuya participación en el Hackathon pudiera crear, a entera discreción del Patrocinador, un conflicto de intereses real o aparente.
- **Los empleados o funcionarios de cualquier [entidad gubernamental](#) no son elegibles para participar ni ganar un premio.**

El incumplimiento de los requisitos de elegibilidad resultará en la invalidez de la inscripción y la pérdida de cualquier premio. Las empresas y las personas fuera del Área de Elegibilidad no son elegibles para participar o ganar un premio. El Patrocinador se reserva el derecho de descalificar a cualquier participante que el Patrocinador determine que podría potencialmente reflejarse negativamente en la imagen del Patrocinador. **NO VÁLIDO FUERA DEL ÁREA DE ELEGIBILIDAD Y DONDE ESTÉ PROHIBIDO O RESTRINGIDO POR LA LEY.** El concurso está sujeto a las leyes aplicables.

4. Cómo participar.

Las personas interesadas en participar pueden visitar tableau2025.devpost.com ("Sitio web del Hackathon") y seguir los pasos a continuación:

- I. Regístrese para el Hackathon en el Sitio web del Hackathon haciendo clic en el botón "Unirse al Hackathon". Para completar el registro, regístrese para crear una cuenta de

Devpost gratuita o inicie sesión con una cuenta de Devpost existente. Esto le permitirá recibir actualizaciones importantes y crear su Presentación.

- II. Los Participantes obtendrán acceso a los entornos (organizaciones) y a las herramientas requeridos a través de los entornos provistos y completarán un Proyecto descrito a continuación en Requisitos del proyecto. El uso de las herramientas de desarrollo estará sujeto al acuerdo de licencia correspondiente. La participación en el Hackathon constituye el consentimiento para que el Patrocinador recopile y mantenga la información personal del Participante con el propósito de operar y publicitar el Hackathon.

A. Tableau Next: Solicite acceso a Salesforce org llenando este formulario:
<https://forms.gle/NA2cp7ZShGP6HUVy8>

B. Tableau Cloud: Obtenga acceso a las herramientas requeridas en
<https://tableau.com/developer>.

- III. Realice un video que incluya imágenes que expliquen las características y funcionalidades de su proyecto a través de una demostración completa.
- IV. Complete e ingrese todos los campos obligatorios en la página “Ingresar una Presentación” del sitio web de Hackathon (cada uno una “Presentación”) durante el Periodo de Presentación y siga los siguientes requisitos.

Requisitos del Proyecto:

- I. **Qué crear:** Los Participantes deben desarrollar una solución nueva que utilice Tableau Next o Tableau Cloud para resolver un problema empresarial.
- II. **Funcionalidad:** El Proyecto debe poder instalarse correctamente y ejecutarse de manera uniforme en la plataforma para la que está destinado y debe funcionar como se muestra en el video o se expresa en la Presentación.
- III. **Plataformas:**
 - A. El Proyecto presentado con Tableau Next debe estar previsto para usarse y ejecutarse en la plataforma de Salesforce.
 - B. Para el proyecto presentado con Tableau Cloud, los participantes deben crear una solución usando la plataforma Tableau Developer y solo admitir herramientas y API de Tableau para extender, fortalecer o integrar el poder de Tableau
- IV. **Solo aplicaciones nuevas:** Los proyectos deben ser creados recientemente por el Participante después del inicio del Periodo de Presentación al Hackathon.
- V. **Integraciones de terceros:** Si un Proyecto integra cualquier kit de desarrollo de software (software development kit, SDK), API o datos de terceros, el Participante debe estar autorizado para usarlos.
- VI. **Pruebas:** Los Participantes deberán poner el Proyecto a disposición del Patrocinador y de los Jueces, de forma gratuita y sin restricción alguna, para su prueba, evaluación y uso hasta que finalice el Periodo de Evaluación.

Si el Proyecto incluye software que se ejecuta en un hardware patentado o de terceros que no está ampliamente disponible para el público, incluido el software que

se ejecuta en dispositivos o tecnología portátil que no sean smartphones, tabletas o computadoras de escritorio, el Patrocinador se reserva el derecho, a su entera discreción, de exigir a los Participantes que proporcionen acceso físico al hardware del Proyecto con previa solicitud.

Requisitos de Presentación:

Las presentaciones al Hackathon deben cumplir los siguientes requisitos:

- I. Incluir un Proyecto creado con los entornos (organizaciones) y las herramientas requeridos a través de entornos provistos y que cumpla con los Requisitos del Proyecto mencionados anteriormente. En el caso de Tableau Next, no use ninguna otra organización distinta a la proporcionada para los fines del Hackathon.
- II. Incluir una descripción de texto que explique las características y la funcionalidad de su Proyecto.
- III. Incluir un video de demostración de su Proyecto. La parte de video de la presentación:
 - A. debe ser de menos de cinco (5) minutos (nota: los jueces no están obligados a mirar más de 5 minutos)
 - B. debe incluir material de archivo que muestre el funcionamiento del Proyecto en el dispositivo para el que se creó
 - C. debe cargarse y hacerse visible públicamente en YouTube, Vimeo, Facebook Video o Youku, y se debe proporcionar un enlace al video en el formulario de presentación en el sitio web de Hackathon
 - D. no debe incluir marcas registradas de terceros, música con derechos de autor u otro material, a menos que el Participante tenga permiso para usar dicho material
- IV. Se debe proporcionar acceso al Proyecto en funcionamiento de un Participante para evaluarlo y probarlo al conceder acceso de administrador a la organización provista. No proporcione credenciales a ninguna organización que no sea la proporcionada para los fines del Hackathon.
- V. Si usa Tableau Next, incluya el ID de organización de la organización proporcionada. No proporcione el ID de organización de ninguna organización que no sea la proporcionada para los fines del Hackathon.
- VI. Incluir una descripción de 1 a 2 oraciones sobre el Proyecto.
- VII. Debe ser el trabajo original de los Participantes, ser propiedad exclusiva de los Participantes y no violar los derechos de propiedad intelectual de ninguna otra persona o entidad.
- VIII. Presentaciones múltiples: Un Participante puede enviar más de una Presentación; sin embargo, cada Presentación debe ser única y sustancialmente diferente de cada una

de las otras Presentaciones del Participante, según lo determinen el Patrocinador y Devpost a su entera discreción.

- IX. Incluir una 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. Incluir una lista de las herramientas de API y desarrollo utilizadas y las posibles mejoras adicionales que podría haber tenido su Proyecto de haberse dado más tiempo.

Requisitos de idioma:

Todos los materiales de la Presentación deben estar en inglés o, si no están en inglés, el Participante debe proporcionar una traducción al inglés del video de demostración, la descripción del texto y las instrucciones de prueba, así como todos los demás materiales enviados.

Representación del equipo:

Si un equipo u organización ingresa al Hackathon, debe designar y autorizar a una persona (el "Representante") para que represente, actúe e ingrese una Presentación en su nombre. El Representante debe cumplir los requisitos de elegibilidad anteriores. Al ingresar una Presentación en el sitio web de Hackathon en nombre de un equipo u organización que usted representa, 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 premios.

Propiedad intelectual: Su Presentación debe: (a) ser el producto de su trabajo original (o el de su equipo u organización); (b) ser propiedad exclusiva de usted, su Equipo, su Organización sin que ninguna otra persona o entidad tenga ningún derecho o interés en ello; y (c) no violar los derechos de propiedad intelectual u otros derechos, incluidos, entre otros, los derechos de autor, las marcas registradas, las patentes, los contratos o los derechos de privacidad de cualquier otra persona o entidad. Un Participante puede contratar a un tercero para obtener asistencia técnica para crear la Presentación siempre que los componentes de la Presentación sean únicamente el producto del trabajo del Participante, y el resultado de las ideas y la creatividad del Participante, y el Participante posea todos los derechos sobre ellos. Un Participante puede enviar una Presentación que incluya el uso de software o hardware de código abierto, siempre que el Participante cumpla con las licencias de código abierto aplicables y, como parte de la Presentación, cree software que mejore y se base en las características y funcionalidades incluidas en el código abierto subyacente del producto fuente. Al ingresar al Hackathon, usted declara, garantiza y acepta que su Presentación cumple estos requisitos.

Apoyo financiero o preferencial: Un Proyecto no debe haber sido desarrollado, o derivado de un Proyecto desarrollado, con apoyo financiero o preferencial del Patrocinador. Dichos Proyectos incluyen, pero no se limitan a, aquellos que recibieron financiación o inversión para su desarrollo, se desarrollaron bajo contrato o recibieron una licencia comercial del Patrocinador en cualquier momento antes del final del Periodo de Presentación del Hackathon. El Patrocinador, a su sola discreción, puede descalificar un Proyecto, si otorgar un premio al Proyecto crearía un conflicto de interés real o aparente.

Declaraciones y garantías: Los Participantes declaran y garantizan lo siguiente con respecto a las Presentaciones:

- No contiene información confidencial, patentada o de otro tipo, incluida, entre otras, información personal de terceros o propiedad intelectual de terceros.
- No contiene ni describe ninguna actividad o contenido dañino o ilegal ni viola de ninguna manera las leyes, normas o reglamentos federales, estatales o locales.
- No presenta al Patrocinador ni a sus servicios de forma negativa.
- No incluye ningún contenido que sea inapropiado o indecente, según lo determine el Patrocinador o el Administrador, a su entera discreción.
- No incluye malware, spyware, virus o código o contenido dañino similar.
- En cualquier momento, y a su entera discreción, el Patrocinador tendrá la capacidad de descalificar una Presentación por no cumplir suficientemente con los Requisitos de Presentación establecidos en estas Reglas Oficiales.
- No tiene código fuente, código de muestra, bibliotecas, SDK ni API que no se puedan descubrir públicamente o que no estén disponibles para uso público en el desarrollo de aplicaciones.

5. Modificaciones a la Presentación.

- Borradores de las Presentaciones:** Antes de que finalice el Periodo de Presentación, puede guardar versiones borrador de su presentación en Devpost en su cartera antes de enviar los materiales de presentación al Hackathon para su evaluación. Una vez finalizado el Periodo de Presentación, no se podrá realizar ningún cambio o alteración a su Presentación, pero podrá seguir actualizando el Proyecto en su cartera de Devpost.
- Modificaciones:** Después del Periodo de Presentación. El Patrocinador puede permitirle modificar parte de su Presentación después del Periodo de Presentación con el propósito de agregar, eliminar o reemplazar material que potencialmente infrinja una marca o derecho de un tercero, divulgue información de identificación personal o sea inapropiado. La presentación modificada debe seguir siendo sustancialmente igual a la presentación original y la única modificación debe ser la que permita el Patrocinador.

6. Jueces y criterios.

Las Presentaciones Elegibles serán evaluadas por un panel de jueces seleccionados por el Patrocinador (los "Jueces"). Los Jueces pueden ser empleados del Patrocinador (al menos un juez no será un empleado del Patrocinador) o terceros, pueden o no estar enumerados individualmente en el Sitio web del Hackathon y pueden cambiar antes o durante el Periodo de Evaluación. La evaluación podrá realizarse en una o más rondas con uno o más paneles de Jueces, a discreción del Patrocinador.

Etapas. En la primera etapa se determinará, mediante el sistema de aprobado/no aprobado, si las ideas cumplen un nivel básico de viabilidad, en el sentido de que el proyecto se ajusta razonablemente a los Requisitos de Presentación que se presentan en el Hackathon.

Etapas. Todas las presentaciones que aprueben la Etapa Uno se evaluarán en la Etapa Dos según los siguientes criterios considerados por igual (los "Criterios de Evaluación"):

Las inscripciones serán juzgadas según los siguientes criterios considerados por igual, y de acuerdo con la discreción única y absoluta de los jueces:

Categoría	Peso	Descripción y detalles de puntaje
I. Innovación y creatividad (calidad de ideas)	40%	En esta categoría, se mide la singularidad, la imaginación y el ingenio del concepto central de la solución y su uso de Tableau.
		Creatividad y originalidad: ¿Cuán creativo, único e imaginativo es el proyecto? ¿La solución es novedosa o presenta un enfoque notablemente mejorado a un problema existente? (¿El concepto ya existe? De ser así, ¿cuánto lo mejora el proyecto?)
		Uso de Tableau Cloud frente a Tableau Next: ¿El proyecto aprovecha de forma innovadora las funciones diferenciadoras de las plataformas elegidas? (p. ej., si usa Tableau Next, ¿esta plataforma utiliza modelos semánticos, Agentforce o su integración profunda de Salesforce? Si usa Tableau Cloud, ¿amplía los límites de las extensiones, API o técnicas visuales avanzadas?)
II. Ejecución técnica y funcionalidad	30%	En esta categoría, se mide la estabilidad, la integridad y la calidad técnica de la solución Tableau.
		Funcionalidad de la aplicación: ¿La solución Tableau es completamente funcional y estable? ¿Ejecuta el flujo de trabajo analítico previsto de forma fluida y sin errores?
		Complejidad y destreza: ¿Cuán difícil fue la ejecución técnica? ¿La solución demuestra un alto nivel de destreza en la preparación de datos (Prep), el modelado de datos o el uso de API/SDK (p. ej., embedding, Extensions API, Hyper API o VizQL Data Service)?
III. Impacto potencial	20%	En esta categoría, se mide el valor que la solución Tableau ofrece en un contexto del mundo real.
		Resolución de problemas: ¿La solución resuelve un problema genuino del mundo real?
		Valor medible: ¿Cuál es el impacto potencial? ¿Con cuánta eficacia entrega valor medible el proyecto (p. ej., permitiendo una toma de decisiones más rápida, aumentando la eficiencia, impulsando los ahorros de

		costos o brindando nueva información ejecutable)?
IV. Experiencia del usuario y calidad de la presentación	10%	Esta categoría permite evaluar el diseño de la visualización/tablero de Tableau y la calidad de los materiales de presentación.
		Calidad de diseño (UX/UI): ¿La experiencia del usuario y el diseño de la solución Tableau son intuitivos y bien desarrollados? (Se centra en la legibilidad, la capacidad de navegación y las mejores prácticas visuales).
		Presentación de video: ¿Se proporcionó un video de demostración claro y convincente (p. ej., de 3 a 5 minutos) que mostrara plenamente el proyecto, su funcionalidad central y la forma innovadora en la que se utilizó Tableau?

Los puntajes de los jueces determinarán a los posibles ganadores de cada Categoría de Premio, excepto el ganador del Premio del Público, que se determinará según lo descrito a continuación. Los Participantes que sean elegibles para un Premio y cuyas presentaciones obtengan los puntajes generales más altos para cada Categoría de Premio según los criterios de evaluación aplicables se convertirán en posibles ganadores de esa Categoría de Premio.

Desempate. Para cada Categoría de Premio enumerada a continuación, si dos o más Presentaciones están empatadas, la Presentación empatada con el puntaje más alto en el primer criterio aplicable enumerado anteriormente se considerará la Presentación con el puntaje más alto. En caso de que quede algún empate, este proceso se repetirá, según sea necesario, comparando los puntajes 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 Periodo de votación pública, las Presentaciones elegibles se publicarán en el Sitio web del Hackathon para que los miembros de la comunidad envíen sus votos. Los resultados de las votaciones no se mostrarán públicamente. Los ganadores del Premio del Público serán seleccionados en función del mayor número de votos verificados recibidos durante el Periodo de votación pública. El recuento de votos verificados será determinado por Devpost. La participación y el uso de la Votación pública están sujetos a las condiciones de servicio de Devpost, disponibles en <https://info.devpost.com/legal/terms-of-service>, entre las que se incluye lo siguiente:

"No podrá utilizar ningún proceso o método de votación manual o automatizado, ni varias direcciones de correo electrónico, para eludir el límite de un voto por persona y Presentación. Si lo hace, todos sus votos quedarán descalificados. El Administrador también podrá descalificar a un participante si: 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 siguen siendo propiedad intelectual de las personas u organizaciones que las desarrollaron. Al enviar una participación, los Participantes aceptan que el Patrocinador disponga de un derecho y una licencia irrevocables, libres de derechos de autor y de ámbito mundial para: (a) utilizar, revisar, evaluar, probar y analizar de cualquier otro modo el Presentación y todo su contenido en relación con el Hackathon; y (b) presentar la Presentación y todo su contenido con fines promocionales (incluidos, entre otros, anuncios, comunicados de prensa, presentaciones y ferias comerciales) en todos los medios de comunicación, conocidos en la actualidad o desarrollados posteriormente. Los Participantes también aceptan firmar cualquier documentación necesaria que pueda requerirse para que el Patrocinador y sus designados hagan uso de los derechos que usted otorgó. Usted reconoce que nosotros, otros participantes o terceros podemos haber desarrollado o encargado materiales similares o idénticos a su Presentación, o podemos desarrollar algo similar en el futuro, y renuncia a cualquier reclamo que pueda tener en relación a cualquier similitud con su Presentación.

Los Participantes entienden que el Patrocinador no puede controlar la información que usted nos revela a nosotros o a nuestros representantes en el curso de su participación en el Hackathon, o lo que nosotros o nuestros representantes recordaremos sobre su Presentación. Los Participantes también comprenden que el Patrocinador no restringirá las asignaciones de trabajo de los representantes que hayan tenido acceso a su Presentación. Al participar en Hackathon, los Participantes aceptan que podemos usar cualquier información en las memorias involuntarias de nuestros representantes en el desarrollo o la implementación de nuestros productos o servicios sin responsabilidad ni compensación para los Participantes. Los Participantes entienden que no recibirán ninguna compensación o crédito de nuestra parte por el uso de la Presentación en relación con este Hackathon. No seremos responsables de ningún uso no autorizado de la Presentación por parte de quienes tengan acceso o vean la Presentación.

Tenga en cuenta que, después del Hackathon, los Participantes o la Presentación pueden publicarse en anuncios relacionados con el Hackathon. Estos anuncios pueden distribuirse en línea y publicarse en nuestro sitio, redes sociales o sitios web de terceros.

Aunque el Patrocinador se reserva los derechos establecidos anteriormente, no estamos obligados a utilizar la Presentación para ningún propósito, incluso si fue seleccionada como una presentación ganadora.

Si los Participantes no desean otorgarnos estos derechos a la Presentación, no ingresen a este Hackathon.

Nada de lo dispuesto en estas Reglas Oficiales se interpretará como una concesión a los Participantes de permiso para usar o mostrar cualquiera de las marcas comerciales del Patrocinador (incluido cualquier logotipo o marca) o derechos sobre cualquier tecnología o propiedad intelectual de Salesforce, Inc. Los participantes aceptan ponerse en contacto con nosotros antes de promocionar o publicitar su participación y, si corresponde, triunfo en el Hackathon.

Al enviar una participación o aceptar cualquier premio, los Participantes declaran y garantizan que (a) el contenido enviado no está sujeto a derechos de autor, protegido por secreto comercial o 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 titular de dichos derechos o tenga permiso de su legítimo propietario para publicar el contenido; (b) que el contenido enviado no contiene virus, troyanos, gusanos, spyware u otros dispositivos de desactivación o código dañino o

malicioso; y (c) que la participación y aceptación de cualquier premio cumple con las políticas del empleador del Participante (según corresponda).

8. Premios.

Habrán hasta seis ganadores en total. El ARV total de todos los premios es USD \$46,500. Toda la moneda que figura en estas Reglas Oficiales está en USD.

Un (1) ganador del Gran Premio recibirá USD \$17,000. Cuatro (4) ganadores del premio de mención honorífica recibirán \$7,000 en las siguientes categorías utilizando los criterios de evaluación establecidos en la sección 6:

- Mejor implementación de capas de datos
- Mejor uso de modelado semántico
- Mejor uso de análisis ejecutables
- Mejor uso de extensibilidad de producto

Un (1) ganador del Premio del Público recibirá una cesta de artículos promocionales de Tableau por cada Persona Elegible (hasta un máximo de cinco [5] en el caso de un Equipo Elegible), según el puntaje establecido en la sección 6, Votación pública. El ARV total del premio People's Choice es USD \$1,500.

9. Detalles y condiciones del premio.

Cualquier detalle del premio no especificado en este documento será determinado por el Patrocinador a su entera discreción. Los premios no son transferibles, asignables ni reembolsables y no pueden sustituirse por dinero en efectivo. Los premios deben aceptarse tal como se otorgan. El Patrocinador se reserva el derecho de sustituir premios de igual o mayor valor monetario a los premios si por alguna razón no se puede otorgar algún premio según lo contemplado en estas Reglas Oficiales. Una Presentación Elegible solo podrá ganar el Gran Premio o una (1) Mención Honorífica, además del Premio del Público. Para evitar dudas, una Presentación Elegible no podrá ganar tanto el Gran Premio como una categoría de Mención honorífica.

El Patrocinador no se hace responsable de los elementos del premio perdidos o robados. Los premios pueden informarse como ingresos a un ganador, y el ganador será responsable de todos los impuestos asociados con la recepción de cualquier premio.

NOTAS IMPORTANTES SOBRE LA ELEGIBILIDAD PARA PREMIOS MÚLTIPLES:

- Sustituciones y cambios:** Los premios no son transferibles por el ganador. El Patrocinador, a su exclusivo criterio, tiene derecho a realizar una sustitución del premio con un valor equivalente o superior. El Patrocinador no otorgará un premio si no hay presentaciones elegibles ingresadas en el Hackathon, o si no hay Participantes o Presentaciones elegibles para un premio específico.
- Verificación del requisito:** LA CONCESIÓN DE UN PREMIO A UN GANADOR POTENCIAL ESTÁ SUJETA A LA VERIFICACIÓN DE LA IDENTIDAD, LAS CALIFICACIONES Y EL PAPEL DEL GANADOR POTENCIAL EN LA CREACIÓN DE LA PRESENTACIÓN. Ninguna Presentación o ningún Participante se considerará Presentación ganadora o ganador hasta que se hayan completado y verificado sus declaraciones juradas de premios posteriores a la competencia, incluso si los posibles ganadores se han anunciado verbalmente o en el sitio web de la competencia. Le corresponde al Patrocinador la decisión final de designar a un ganador.
- Entrega del premio:** Los premios serán pagaderos por parte del 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 distribuir el Premio entre los miembros participantes de su Equipo u Organización, según lo considere apropiado el Representante. Se enviará un Premio monetario por correo a la dirección del Participante ganador (si es una persona) o a la dirección del Representante (si es un Equipo u Organización), o se enviará electrónicamente a la cuenta bancaria del Participante, Representante del Participante u Organización, solo después de recibir la declaración jurada y otros formularios requeridos de parte del ganador (colectivamente, los "Formularios Requeridos"), si corresponde. Si no se proporciona la información correcta en los Formularios Requeridos u otra información correcta requerida para la entrega de un Premio, se puede demorar la entrega del Premio, descalificar al Participante o perder el Premio. Los premios se entregarán dentro de los 60 días posteriores a la recepción por parte del Patrocinador de los Formularios Requeridos completos.

- D. **Tarifas e impuestos:** Los ganadores (y en el caso de un Equipo u Organización, todos los miembros participantes) son responsables de cualquier tarifa asociada con la recepción o el uso de un premio, incluidas, entre otras, las tarifas de transferencia o las tarifas de cambio de moneda. Los ganadores (y en el caso del Equipo u Organización, todos los miembros participantes) son responsables de declarar y pagar todos los impuestos aplicables en su jurisdicción de residencia (federal, estatal/provincial/territorial y local). Es posible que se solicite a los ganadores que brinden cierta información para facilitar la recepción del premio, lo que incluye completar y enviar cualquier impuesto u otros formularios necesarios para cumplir con los requisitos aplicables de retención e información. Es posible que se requiera que los residentes de los Estados Unidos proporcionen un formulario W-9 completo y que los residentes de otros países deban proporcionar un formulario W-8BEN completo. Los ganadores también son responsables de cumplir las regulaciones bancarias y de cambio de moneda en sus respectivas jurisdicciones y de informar la recepción del Premio a los departamentos/agencias gubernamentales relevantes, si es necesario. El Patrocinador o Proveedor del premio se reserva el derecho de retener una parte del monto del premio para cumplir con las leyes fiscales de los Estados Unidos u otra jurisdicción del patrocinador, o las de la jurisdicción del ganador.

10. Condiciones de inscripción y liberación.

- A. Al ingresar al Hackathon, usted (y, si ingresa en nombre de un Equipo u Organización, cada miembro participante) acepta lo siguiente:
- La relación entre usted, el Participante, y el Patrocinador no es una relación confidencial, fiduciaria ni ninguna otra relación especial.
 - Usted estará sujeto y cumplirá con estas Reglas Oficiales y las decisiones del Patrocinador y/o los Jueces del Hackathon, que son vinculantes y definitivas en todos los asuntos relacionados con el Hackathon.
 - Usted libera, indemniza, defiende y exime de toda responsabilidad a las Entidades de Promoción, y sus respectivas empresas matrices, subsidiarias y afiliadas, los proveedores del Premio y cualquier otra organización responsable de patrocinar, cumplir, administrar, publicitar o promover el Hackathon, y todos sus respectivos funcionarios, directores, empleados, agentes y representantes pasados y presentes (en lo sucesivo, las "Partes Liberadas") de y en contra de todos y cada uno de los reclamos, gastos y responsabilidades (incluidos los honorarios razonables de los abogados), incluidos, entre otros, la negligencia y los daños de cualquier tipo a las personas y la propiedad, difamación, calumnia, violación del derecho de publicidad, infracción de marca registrada, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual, daño a la propiedad o muerte o lesiones personales que surjan de o estén relacionadas con la inscripción de un Participante, la creación de la Presentación o la inscripción de una Presentación, la participación en el Hackathon, la aceptación o el uso o mal uso del

Premio (incluido cualquier viaje o actividad relacionada con el mismo) o la difusión, transmisión, ejecución, explotación o uso de la Presentación según lo autorizado por estas Reglas Oficiales.

- B. Sin perjuicio de lo anterior, las Partes Liberadas no tendrán ninguna responsabilidad en relación con:
- a. cualquier información incorrecta o inexacta, ya sea causada por un error electrónico o de impresión del Patrocinador, o por cualquiera de los equipos o programas asociados o utilizados en el Hackathon;
 - b. fallas técnicas de cualquier tipo, incluidas, entre otras, el mal funcionamiento, las interrupciones o desconexiones en las líneas telefónicas, la conectividad a Internet o los errores de transmisión electrónica, o hardware o software de red o falla del sitio web de Hackathon;
 - c. intervención humana no autorizada en cualquier parte del proceso de inscripción o en el Hackathon;
 - d. error técnico o humano que pueda ocurrir en la administración del Hackathon o el procesamiento de las Presentaciones, o
 - e. cualquier lesión o daño a personas o propiedad que pueda ser causado, directa o indirectamente, en su totalidad o en parte, por la participación del Participante en el Hackathon o por la recepción, el uso o el mal uso de cualquier Premio.

Las Partes Liberadas no son responsables de las Presentaciones incompletas, tardías, mal dirigidas, dañadas, perdidas, ilegibles o incomprensibles ni de los cambios de dirección o dirección de correo electrónico de los Participantes. La prueba del envío o la presentación de lo antes mencionado no se considerará como prueba de recepción por parte del Patrocinador. Si por algún motivo se determina que la Presentación del Participante no se recibió o se eliminó por error, se perdió o se destruyó o corrompió de otro modo, el único recurso del Participante es solicitar la oportunidad de volver a enviar su Presentación. Dicha solicitud debe realizarse inmediatamente después de que el Participante sepa o debería haber sabido que había un problema, y se determinará a discreción exclusiva del Patrocinador.

11. Publicidad.

Al participar en el Hackathon, el Participante acepta la promoción y exhibición de su Presentación y el uso de su información personal con fines promocionales por parte del Patrocinador y terceros que actúen en su nombre. Dicha información personal incluye, entre otras, su nombre, imagen, fotografía, voz, opiniones, comentarios y ciudad natal y país de residencia. Se puede utilizar en cualquier medio existente o de nueva creación, en todo el mundo sin pago o consideración adicional o derecho de revisión, a menos que lo prohíba la ley. El uso autorizado incluye, entre otros, fines publicitarios y promocionales.

12. Condiciones generales.

- A. El Patrocinador se reserva el derecho, a su entera discreción, de cancelar, suspender y/o modificar el Hackathon, o cualquier parte del mismo, en caso de falla técnica, fraude o cualquier otro factor o acontecimiento no previsto o que no esté bajo su control.
- B. El Patrocinador se reserva el derecho, a su entera discreción, de descalificar a cualquier persona o Participante si considera que está manipulando el proceso de inscripción o el funcionamiento del Hackathon, o que está actuando en contra de estas Reglas Oficiales, o de manera inapropiada, antideportiva, contraria a los intereses de este Hackathon, o en contra de cualquier ley o normativa aplicable.
- C. Cualquier intento por parte de cualquier persona de socavar la conducta adecuada del Hackathon puede ser una violación de la ley penal y civil. En caso de que el Patrocinador sospeche que se ha producido o amenaza con producirse un intento de este tipo, se reserva el

derecho a tomar las medidas oportunas, entre las que se incluyen, a título meramente enunciativo y no limitativo, exigir al Participante que coopere con una investigación y la remisión a las autoridades policiales penales y civiles.

- D. Si existe alguna discrepancia o incoherencia entre los términos y condiciones de las Reglas Oficiales y las divulgaciones u otras declaraciones contenidas en cualquier material de Hackathon, incluidos, entre otros, el formulario de envío de Hackathon, el sitio web de Hackathon o la publicidad, los términos y condiciones de las reglas oficiales prevalecerán.
- 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 Patrocinador. El Patrocinador publicará los términos y condiciones de las Reglas Oficiales modificadas en el sitio web del Hackathon. En la máxima medida permitida por la ley, cualquier enmienda entrará en vigor en el momento especificado en la publicación de las Reglas Oficiales modificadas o, si no se especifica ningún tiempo, en el momento de la publicación.
- F. Si, en algún momento antes de la fecha límite, un Participante o posible Participante cree que algún término de las Reglas Oficiales es o puede ser ambiguo, debe enviar una solicitud de aclaración por escrito.
- G. El hecho de que el Patrocinador no haga cumplir cualquier término de estas Reglas Oficiales no constituirá una renuncia a dicha disposición. En caso de que alguna disposición de estas Reglas Oficiales sea o se vuelva ilegal o inaplicable en cualquier jurisdicción cuyas leyes o reglamentos puedan aplicarse a un Participante, dicha ilegalidad o inaplicabilidad dejarán el resto de estas Reglas Oficiales, incluida la Regla afectada, en la mayor medida permitida por ley, inafectada y válida. La disposición ilegal o inaplicable será reemplazada por una disposición válida y exigible que se aproxime y refleje mejor la intención del patrocinador de manera legal y exigible con respecto a la disposición inválida o inaplicable.
- H. Excluyendo las Presentaciones, toda la propiedad intelectual relacionada con este Hackathon, incluyendo, entre otros, material protegido por derechos de autor, marcas, nombres comerciales, logotipos, diseños, material promocional, páginas web, códigos fuente, dibujos, ilustraciones, eslóganes y representaciones, son propiedad del Patrocinador o se utilizan bajo licencia. Todos los derechos están reservados. La copia o el uso no autorizados de cualquier material protegido por derechos de autor o propiedad intelectual sin el consentimiento expreso por escrito de sus propietarios están estrictamente prohibidos. Cualquier uso de la propiedad intelectual del Patrocinador en una Presentación se realizará únicamente en la medida prevista en estas Reglas Oficiales.
- I. Cualquier posible problema de seguridad detectado durante el Hackathon deberá notificarse a security@salesforce.com. No está permitido divulgarlo a terceros, incluidos blogs públicos o clientes de Salesforce, si se sospecha que se trata de problemas reales y sin resolver; Salesforce debe evaluarlos individualmente y determinar si son errores de seguridad u otro tipo de incidencias. <https://help.salesforce.com/s/articleView?id=000384043&type=1>

13. Limitaciones de responsabilidad.

Al entrar, todos los Participantes (incluidos, en el caso de un Equipo u Organización, todos los miembros participantes) aceptan liberar, indemnizar y eximir a las Partes Exoneradas de todo tipo de reclamo en relación con los Premios o la participación del Participante en el Hackathon. Los Participantes aceptan que, en cualquier causa de acción, la responsabilidad de las Partes Liberadas se limitará al costo de ingresar o participar en el Hackathon.

14. Disputas.

- A. Excepto donde lo prohíba la ley, como condición para participar en este Hackathon, el Participante acepta que:

- a. todas y cada una de las disputas y causas de acción que surjan o estén relacionadas con este Hackathon, o cualquier Premio otorgado, se resolverán individualmente, sin recurrir a ninguna forma de demanda colectiva, y exclusivamente mediante arbitraje final y vinculante según las reglas de la American Arbitration Association (AAA), lo que se llevará a cabo 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 en dicho arbitraje, y
 - c. la sentencia sobre dicho laudo arbitral puede presentarse en cualquier tribunal que tenga jurisdicción.
- B. En ninguna circunstancia se permitirá al Participante obtener premios por daños punitivos, incidentales o consecuentes, o cualquier otro daño, incluidos los honorarios de abogados, que no sean los gastos de bolsillo reales del participante (es decir, costos asociados con la participación en este Hackathon), y el Participante renuncia además a todos los derechos de que los daños se multipliquen o aumenten.
- C. Todos los asuntos y cuestiones relativos a la construcción, validez, interpretación y exigibilidad de estas Reglas Oficiales, o los derechos y obligaciones del Participante y el Patrocinador en relación con este Hackathon, se regirán e interpretarán de conformidad con las leyes sustantivas del Estado de California, EE. UU. sin tener en cuenta las reglas de elección de ley de California.

ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LAS LIMITACIONES O LA EXCLUSIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES, POR LO QUE LAS LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD ANTERIORES PUEDEN NO APLICAR EN SU CASO.

15. Términos adicionales.

Revise los Términos de Servicio de Devpost en <https://info.devpost.com/terms> para conocer las reglas adicionales que se aplican a su participación en Hackathon y, de manera más general, su uso del sitio web de Hackathon. Dichos Términos de Servicio se incorporan por referencia en estas Reglas Oficiales, incluido que el término "Publicador" (Poster) en los Términos de Servicio significará lo mismo que "Patrocinador" en estas Reglas Oficiales. Si existe un conflicto entre los Términos de Servicio y estas Reglas Oficiales, estas Reglas Oficiales prevalecerán con respecto a este Hackathon únicamente. Su uso de materiales o plataformas de terceros como parte del Hackathon debe realizarse de acuerdo con estas Reglas Oficiales y puede estar sujeto a los términos y condiciones de dichos terceros (como términos de servicio o políticas de privacidad) ("Políticas de Terceros"). Si existe un conflicto entre las Políticas de Terceros y estas Reglas Oficiales, estas Reglas Oficiales regirán únicamente con respecto a este Hackathon.

16. Información personal del participante.

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

La información recopilada de los Participantes está sujeta a la Política de Privacidad de Devpost, la cual está disponible en <https://info.devpost.com/privacy>.

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