

BASES HACKATON RETO MARTE 2026

1. EL PROGRAMA.

Reto Marte es un programa de Virtual Educa que nos invita a reflexionar sobre lo realmente esencial para nuestra supervivencia como seres humanos. La exploración de Marte nos lleva a buscar soluciones fundamentales desde su raíz, centrándonos en lo más necesario para sobrevivir en un entorno inhóspito.

La combinación de este enfoque centrado en lo esencial con el límite de tiempo que brinda el hackatón, potencia la creatividad y la generación de ideas funcionales. El tiempo limitado nos impulsa a enfocarnos en encontrar soluciones concretas y viables en un corto período de tiempo, sin perder de vista la importancia de la eficiencia y la efectividad.

Esta dinámica nos lleva a valorar de manera más profunda nuestro entorno en la Tierra. Sumergirnos en el ambiente árido y poco amigable nos crea una fuerte conciencia sobre la importancia de cuidar y mejorar nuestro propio planeta. La experiencia nos invita a apreciar los recursos naturales, la biodiversidad y la sostenibilidad, generando un impacto positivo en nuestro entorno cotidiano.

Asimismo, se busca que cada una de las soluciones propuestas tengan su retorno a la Tierra, donde también puedan aplicarse a nivel de emprendimiento.

2. LA COMPETENCIA: HACKATÓN.

Reto Marte se implementa promoviendo una competencia universitaria internacional en la modalidad hackatón.

Esta competición, así planteada, impulsa aprendizaje experiencial de índole espacial a través de aprendizajes colaborativos, fomentando el pensamiento creativo para afrontar diferentes retos dirigidos a los estudiantes.

- El hackatón Reto Marte 2026 se desarrolla en dos niveles y fechas:
- Hackatones nacionales, que se desarrollan en las sedes de las universidades que son parte del programa, junio de 2026.
- Hackatón internacional, que se desarrolla en la Final Mars Challenge España, en noviembre de 2026.

3. ESPECIFICACIONES SOBRE LOS PARTICIPANTES.

- Estudiantes de Universidad Fidélitas.
- La cantidad máxima de asistentes dependerá de la disponibilidad del espacio y de la agenda de la Universidad Fidélitas.
- Para una competencia efectiva, se recomienda contar con un mínimo de 100 participantes, distribuidos en grupos de cuatro estudiantes.

- La Universidad Fidélitas, con Virtual Educa será responsable de determinar los detalles, pormenores y condiciones generales del Reto, aunque se establece un límite máximo de cuatro ganadores finales.

4. REQUISITOS PARA ESTUDIANTES.

Para ser elegible para el hackatón Reto Marte 2026, deben cumplirse los siguientes requisitos:

- Ser mayor de 18 años.
- Contar con pasaporte vigente.
- Ser estudiante activo de Universidad Fidélitas y estar matriculado durante todos los cuatrimestres del año 2026.
- En el caso de estudiantes universitarios, no deberán estar cursando una segunda carrera ni haber obtenido previamente otro título.
- Contar con promedio ponderado de 80 y conducta intachable.
- Los estudiantes participantes deberán contar con pasaporte vigente al momento de su inscripción y durante todas las etapas del programa, siendo este un requisito indispensable para su participación.
- La conformación de los equipos, así como la selección y designación final de los participantes, será determinada de manera exclusiva y discrecional por la Universidad Fidélitas.
- El equipo ganador deberá contar con visa vigente (USA), o en su defecto, demostrar que se encuentra en trámite de adquisición de estas al momento de la selección.
- No podrán participar estudiantes que hayan resultado ganadores en ediciones anteriores del Reto Marte.

5. INTEGRACIÓN DE EQUIPOS.

- La conformación de equipos es flexible y debe ser exclusivamente de estudiantes universitarios.
- La Universidad Fidélitas tiene la responsabilidad de la integración de los equipos, y se compromete a brindar el apoyo necesario para garantizar el nivel requerido para la competencia final.
- Para promover la participación equitativa, en caso de participantes mayores de 30 años, se solicita que no excedan un integrante por equipo, siempre y cuando cumplan con los requisitos establecidos para el hackatón.
- La universidad conformará equipos de trabajo integrados por cuatro personas.
- Se enfatiza la importancia de fomentar la igualdad de género en la conformación de equipos y la participación equitativa de personas de todos los géneros en el hackatón, con el objetivo de promover un ambiente inclusivo y diverso.
- Los equipos de trabajo deberán garantizar, en su conformación, la participación de al menos una mujer, con el propósito de promover la igualdad de género.
- El equipo deberá garantizar la integración de conocimientos en distintas áreas, promoviendo un enfoque multidisciplinario, y estará conformado, sin excepción, por estudiantes de diferentes carreras.
- Se dispondrá la incorporación de dos estudiantes de colegio que hayan participado previamente en la Hackathon Misión Marte 2026, exclusiva para colegios y organizada por la Universidad Fidélitas, con el propósito de completar un total de seis estudiantes que representarán al país en la competencia Internacional Mars Challenge.

6. REGISTRO DE EQUIPOS.

Para el registro de los participantes se debe tener en cuenta las siguientes normas:

- **Registro:** El registro de las personas participantes se realizará de manera individual.
- **Conformación de equipos:** La Universidad Fidélitas será responsable de la conformación de los equipos, procurando la integración de distintas áreas de aprendizaje y garantizando la igualdad de condiciones entre las personas participantes.
- **Periodo de inscripción:** del 23 de febrero al 30 de abril 2026.
- **Composición de equipos:** Los equipos deberán integrarse mediante una combinación de distintas áreas del conocimiento (carreras), de conformidad con las directrices que para tal efecto establezca la Universidad Fidélitas.
- **Identificación de líderes:** Cada equipo deberá designar un líder responsable de la coordinación interna y la comunicación con la Universidad Fidélitas.

7. RESTRICCIONES DE DESARROLLO PREVIO AL HACKATÓN.

Durante el proceso del hackatón, es fundamental mantener la integridad del evento y promover la originalidad en las soluciones propuestas. Para garantizar un entorno equitativo y estimulante, se establecen las siguientes restricciones:

- Se recomienda a los equipos o participantes a investigar y generar ideas sobre la temática antes del hackatón.
- No está permitido desarrollar el proyecto o prototipo antes de la competencia.
- Se requiere que los proyectos presentados durante el hackatón sean trabajos creados exclusivamente durante el evento.
- El plagio o la presentación de trabajos previamente desarrollados conllevará a la descalificación inmediata del equipo o participante involucrado. La Universidad Fidélitas tendrá la última palabra en este aspecto y su decisión será inapelable.

8. CONDICIONES.

Las condiciones por cumplir por los participantes son las siguientes:

- Cada equipo participante, una vez lanzados los retos a desarrollar, debe confeccionar una propuesta que presentará al finalizar el hackatón.
- Cada participante o cada equipo participante, en el caso de que ya estén constituidos, deberá aportar sus propios materiales y medios, así como sus propios dispositivos electrónicos y todo lo que considere necesario para el trabajo en equipo para desarrollar la propuesta durante la celebración del hackatón, como complemento a los materiales y equipos electrónicos proporcionados por la Universidad Fidélitas.
- Diferentes equipos pueden trabajar en ámbitos similares e, incluso, en ideas similares ya que, finalmente, el jurado escoge la mejor propuesta.
- Si en el desarrollo de la propuesta se partiera de proyectos o fuentes existentes, se valorará exclusivamente las nuevas características o funcionalidades desarrolladas durante el hackatón.

9. DERECHOS DEL PARTICIPANTE.

Son derechos de los participantes:

- Ser considerado participante Hackatón universidad/país del programa, para ser parte de un equipo y participar en el desarrollo de la propuesta que se presenta a evaluación de un jurado.
- Ser elegido en el Hackatón País implica ser parte del equipo universidad/país que se presentará a la fase internacional del Mars Challenge.
- Asimismo, ser elegido implica ser parte de un equipo que podría ser representante en la fase internacional del Mars Challenge (Fase III: Hackatón Final) optando a ser elegidos el Equipo internacional ganador.

10. NORMAS GENERALES.

Las personas participantes estarán sujetas al cumplimiento de las siguientes disposiciones:

- Las personas participantes deberán realizar sus desarrollos exclusivamente durante las jornadas y dentro de los horarios oficialmente establecidos por la Universidad Fidélitas para la ejecución del hackatón.
- El acceso al evento estará condicionado al registro previo de las personas participantes, el cual deberá efectuarse dentro de los plazos y conforme a los procedimientos definidos por la Universidad Fidélitas.
- En caso de que una persona participante decida retirarse o abandonar el hackatón, deberá comunicar dicha decisión de manera oportuna a la Universidad Fidélitas.
- Las personas participantes deberán observar, durante todo el desarrollo del evento, una conducta ética, responsable y conforme al ordenamiento jurídico vigente, en su condición de representantes de la Universidad Fidélitas y del país.
- Las personas participantes deberán acatar, en todo momento, las instrucciones, lineamientos y disposiciones emitidas por la Universidad Fidélitas y por las personas responsables de la organización del evento.
- Cada persona participante asumirá plena y exclusiva responsabilidad por los actos u omisiones en que incurra durante el desarrollo del evento.
- Las personas participantes del Reto Marte deberán cumplir con los lineamientos de conducta establecidos en el **Reglamento de Régimen Estudiantil de la Universidad Fidélitas**, en particular lo dispuesto en el **Capítulo VIII, “De la disciplina universitaria”**. La Universidad Fidélitas no asumirá responsabilidad alguna por las consecuencias derivadas de actos impropios, inapropiados o contrarios a dicho reglamento, recalcándose la obligatoriedad de su estricto cumplimiento.
- La Universidad Fidélitas no asumirá responsabilidad por la pérdida, daño o extravío de los objetos personales de las personas participantes.
- Cada persona participante será responsable de entregar su espacio de trabajo en las mismas condiciones en que le fue asignado.
- El desarrollo del evento deberá llevarse a cabo en un ambiente de respeto mutuo, convivencia armónica y colaboración entre todas las personas participantes.
- Cualquier manifestación de discriminación, acoso o conducta contraria a los principios de igualdad y respeto será considerada una falta grave y podrá dar

lugar a la expulsión inmediata del evento, sin perjuicio de la aplicación de otras medidas disciplinarias que correspondan.

- La no aceptación o el incumplimiento de las presentes disposiciones facultará a la Universidad Fidélitas para inhabilitar a la persona participante de su participación en la competencia internacional final, así como para proceder a su expulsión del evento, cuando las circunstancias así lo ameriten.

11. NORMAS PARA LA EVALUACIÓN.

- **Selección de la propuesta ganadora:** El jurado final será el órgano encargado de calificar y seleccionar la propuesta ganadora, conforme a los criterios de evaluación previamente establecidos por la Universidad Fidélitas.
- **Evaluación por fases:** El proceso de evaluación se desarrollará en distintas fases. Con posterioridad a una primera etapa de evaluación, se realizará una fase semifinal con el objetivo de seleccionar los equipos que accederán a la etapa final ante el jurado final.
- **Composición del cuerpo evaluador:** El proceso de evaluación contará con la participación de personas evaluadoras expertas en las áreas pertinentes para la competencia, además del jurado final. Cada grupo evaluador estará integrado por tres personas docentes, quienes evaluarán de manera simultánea a los equipos asignados, a fin de optimizar el proceso de evaluación.
- **Cantidad de equipos en la fase final:** Cada grupo evaluador seleccionará tres equipos para avanzar a la fase final, conformándose un total de nueve equipos participantes en la etapa final de la competencia.

12. NORMAS TECNOLÓGICAS.

El objetivo de la competencia consiste en la presentación de una propuesta de proyecto, acorde con la fase del proceso en la que se encuentre el equipo, en atención al reto planteado, y sujeta a las siguientes disposiciones:

- Las propuestas presentadas no deberán encontrarse necesariamente concluidas en su totalidad durante el desarrollo del evento; no obstante, se valorará el nivel de avance, madurez y desarrollo alcanzado.
- Las propuestas deberán incluir elementos que evidencien la progresión del proyecto y los componentes pendientes de desarrollo, tales como diseños, esquemas o prototipos conceptuales.
- No se admitirán propuestas que contengan material de carácter sexual explícito, violencia explícita, expresiones insultantes o cualquier contenido que promueva o incite al odio, la discriminación o la intolerancia.
- Las propuestas deberán respetar los derechos de propiedad intelectual de terceros, siendo responsabilidad exclusiva de las personas participantes garantizar la originalidad y licitud de los contenidos presentados.
- La propiedad intelectual de las propuestas desarrolladas durante el hackatón corresponderá a las personas participantes en cuanto a los derechos morales, y a la Universidad Fidélitas en cuanto a los derechos patrimoniales, de conformidad con la normativa aplicable.
- El uso de recursos tecnológicos, herramientas, software y materiales empleados en el desarrollo de las propuestas deberá realizarse de manera adecuada, ética y conforme al marco legal vigente.

13. ESPECIFICACIONES SOBRE LA COMPETENCIA.

HACKATÓN PAÍS Y FINAL:

- **Competición entre participantes:**

La competencia entre los participantes se lleva a cabo mediante la fórmula de hackatón, que se realiza durante una jornada en los días y las horas establecidas por la Universidad Fidélitas.

- **Metodología de Desarrollo:**

La estrategia de desarrollo se basará en una combinación de enfoques que permitirán a los participantes madurar sus ideas y llevarlas a un proyecto final. Durante el proceso, se utilizarán diversas herramientas y técnicas para explorar, idear, asignar roles, analizar fortalezas, planificar, estructurar modelos de negocio y contar historias. Estas metodologías se aplicarán para garantizar un proceso integral y efectivo en la generación de ideas, el desarrollo de prototipos y la presentación final del proyecto.

- **Entregables:**

Prototipo Esquemático, Documento Concepto y Presentación (Entregables 1, 2 y 3):

Los participantes deberán entregar tres elementos clave como parte de su proyecto. Estos elementos son:

1. **Prototipo Esquemático:**

- Representación visual simplificada de la estructura básica y funcionalidad principal del proyecto.
- Debe ser una maqueta en papel, o un boceto digital, o un esquema interactivo simple u otra representación visual clara.

2. **Documento Concepto:**

- Un resumen ejecutivo que describa de manera concisa los puntos clave del proyecto.
- Debe incluir:
 - Presentación de la problemática y datos relevantes.
 - Solución propuesta.
 - Características clave del prototipo esquemático.
 - Impacto positivo y retorno a la humanidad.
 - Deberá contar con un plan de negocios completo, que incluya, como mínimo, el detalle de los costos de inversión, costos operativos, proyecciones financieras, análisis de viabilidad y todos los elementos necesarios para evaluar su sostenibilidad económica y financiera.

3. **Presentación del Proyecto:**

- Una exposición breve y concisa, normalmente en formato de diapositivas, que resuma los aspectos clave del proyecto.
- Debe abordar los puntos mencionados en el documento concepto.

Estos entregables servirán para mostrar la idea del proyecto, su viabilidad y beneficios, así como su impacto y su potencial retorno a la humanidad.

Los participantes deben incluir el prototipo esquemático, el documento concepto y la presentación en el momento de la entrega final del proyecto, en un archivo adjunto o como parte de la presentación.

14. PROYECTO FINAL.

La fase II: Proyecto Final, se centra en el desarrollo del **proyecto que resultó ganador en el Hackatón País**. Durante un período extendido y a través de sesiones de acompañamiento, los equipos deben llevar su proyecto al siguiente nivel para representar a su país en la Final Internacional. En este evento, presentarán su propuesta final ante un jurado internacional, que elegirá la solución más impactante. Para esta etapa, los entregables difieren de los requeridos en los hackatones y se detallan de la siguiente manera:

Presentación como Empresa:

Introducción:

- Hay que destacar el logro de ganar a nivel nacional y llegar a la final internacional.
- Utilizar el nombre de la empresa para representar el proyecto, demostrando unidad y cohesión en el equipo.

Misión y Visión:

- Definir claramente la misión y visión de la empresa en relación con la exploración espacial y el desafío.
- Establecer la identidad de la empresa, resaltando su enfoque en la exploración espacial a través del slogan y logotipo.

Entregables: Prototipo, Documento Concepto y Presentación (Entregables 1, 2 y 3):

Entregable 1: Prototipo Demostrativo de Funcionalidad:

El prototipo demostrativo de funcionalidad para este proyecto debe incluir un elemento físico y uno visual. Los participantes tienen la libertad de elegir cuál de los dos elementos mostrará la funcionalidad principal del proyecto durante el evento:

Elemento Físico:

- Puede ser un prototipo esquemático o un modelo con simulación de la funcionalidad en físico.
- Representa la estructura básica o una simulación tangible de cómo opera la solución propuesta.

Elemento Visual:

- Puede ser una imagen, un video u otro recurso visual que muestre la funcionalidad.
- La representación visual debe ilustrar de manera clara y comprensible cómo opera la solución propuesta.

Ambos elementos, el físico y el visual, deben presentarse durante el evento. Los participantes deben seleccionar cuál de estos dos elementos mostrará la funcionalidad del proyecto, asegurándose de que ambos estén disponibles para su presentación durante el hackatón. La representación elegida debe ser clara y efectiva para comunicar la operatividad de la solución propuesta.

Entregable 2: Documento Concepto:

Un resumen que describa de manera concisa los puntos clave del proyecto. Como mínimo debe incluir:

- Introducción.
- Problema identificado, su relevancia para la vida en Marte y en la Tierra.
- Solución propuesta, su originalidad, innovación y viabilidad técnica.
- Características clave del prototipo.
- Plan de negocios completo, que incluya, como mínimo, el detalle de los costos de inversión, costos operativos, proyecciones financieras, análisis de viabilidad y todos los elementos necesarios para evaluar su sostenibilidad económica y financiera.
- Impacto positivo y retorno a la humanidad.

Entregable 3: Presentación:

Describir detalladamente el problema, presentar la solución y su relación con la misión y visión. Debe abordar los puntos mencionados en el documento concepto.

Entregable 4: Video Resumen:

El equipo deberá presentar un video resumen con una duración máxima de cinco (5) minutos, en el cual se exponga de manera clara y sintética el proyecto desarrollado, incluyendo sus objetivos, propuesta de valor, funcionamiento general y principales resultados.

15. VALORACIÓN PROPUESTAS / PROYECTOS / SOLUCIONES / PRESENTACIÓN.

Cada fase finaliza con la valoración de un jurado independiente de los proyectos y soluciones presentadas ante ellos por los equipos, con base a una serie de criterios preestablecidos.

16. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN.

Los equipos presentarán ante un jurado la propuesta desarrollada en tiempo y forma. Durante la evaluación, los participantes deben defender lo que hicieron teniendo en cuenta los nueve criterios de valoración.

17. COMPOSICIÓN DEL JURADO.

El jurado que participará en el programa Reto Marte 2026 estará compuesto por representantes de demostrada valía en la evaluación de proyectos y desarrollos. Existirán diferentes jurados en las diferentes fases de ejecución del programa y en los diferentes países.

Los jurados estarán compuestos por un mínimo de 3 personas.

18. EVALUACIÓN POR FASE.

Fase I: Hackatón País:

- Las evaluaciones se realizarán durante la presentación del equipo ante los evaluadores y el jurado final, con un tiempo máximo de **5 minutos** para exponer su proyecto.

- En el caso de que la Universidad Fidélitas elija dividir el hackatón en etapas, los evaluadores serán responsables de seleccionar los equipos que avanzarán hacia la presentación final ante el jurado definitivo.
- Una vez conformados los equipos finales, el jurado final seleccionará la mejor propuesta y, adicionalmente, a los participantes mejor evaluados. Estos tendrán la posibilidad de ser considerados como el Equipo Ganador de la universidad/país, si así lo decide la Universidad Fidélitas, teniendo en cuenta un máximo de 4 integrantes.

Fase II: Proyecto País:

- En la evaluación final del proyecto desarrollado por los equipos ganadores de la Fase I, cada equipo presentará su proyecto ante un jurado compuesto por expertos internacionales, con un límite de tiempo de 5 minutos. Este jurado tendrá la responsabilidad de seleccionar la solución que haya generado el mayor impacto.
- El entregable establecido para la Fase II debe ser enviado al equipo de Reto Marte en Virtual Educa, con una antelación mínima de 15 días antes de la Final Internacional.

Fase III: Hackatón internacional:

- Durante esta fase, se conformarán equipos internacionales para abordar un nuevo desafío, diferente al anterior.
- La evaluación se realizará siguiendo el mismo proceso que en la Fase I.
- El jurado seleccionará la mejor solución y reconocerá a los participantes más destacados la oportunidad de competir por el título de Equipo Internacional Ganador.

19. PROTOCOLO DE PRESENTACIÓN Y VESTIMENTA.

Presentación:

- La presentación ante el jurado tendrá un límite máximo de 5 minutos por equipo.
- Se recomienda que el número de participantes como voceros durante la presentación sea de un máximo de 2 integrantes. No obstante, queda a discreción del equipo determinar este número, siempre respetando el límite de tiempo establecido.
- La presentación puede incluir elementos visuales y videos, pero al menos un vocero del equipo debe estar frente al jurado.
- Después de la presentación, todo el equipo debe pasar frente al jurado para responder las preguntas que puedan surgir, con un tiempo asignado de entre 3 a 5 minutos.

Vestimenta:

- Se recomienda vestimenta formal para la presentación. Sin embargo, esta elección queda a discreción del equipo y está orientada a la impresión que deseen proyectar a los jurados, quienes seleccionarán al equipo ganador final.
- Es importante señalar que, para la presentación de la Fase II, la vestimenta quedará a consideración de la impresión que cada equipo desee proyectar.

La presentación y elección de la vestimenta son factores cruciales en la percepción y evaluación del jurado, influyendo en la impresión general del equipo.

20. CRITERIOS DE VALORACIÓN DURANTE LAS PRESENTACIONES DE LAS DIFERENTES FASES DE RETO MARTE.

Durante las presentaciones en las distintas fases de Reto Marte, se aplicarán criterios específicos para evaluar el desempeño de cada equipo. Estos criterios se basan en una escala del 1 al 5, donde cada número refleja un nivel de rendimiento, desde bajo hasta sobresaliente. Los criterios están diseñados para permitir una evaluación detallada, abordan aspectos clave como el impacto del proyecto, la creatividad, el diseño, la viabilidad técnica, entre otros. El jurado utilizará estos criterios para evaluar y comparar las presentaciones en cada fase del desafío, identificando así los proyectos destacados en cada aspecto evaluado.

21. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

La evaluación se realizará con base en los siguientes nueve criterios, de igual peso cada uno de ellos.

1) Impacto:

- ¿El impacto es potencial en este proyecto?
- ¿Resuelve un problema significativo?
- ¿Demuestra potencial para inspirar o beneficiar a la comunidad?

2) Creatividad:

- ¿El enfoque presenta una creatividad e innovación relevantes?
- ¿Ofrece una solución que se distingue por su novedad?

3) Diseño:

- ¿El diseño de la solución demuestra consideración hacia los desafíos planteados?
- ¿Es efectivo el diseño propuesto para enfrentar los problemas planteados?
- ¿La solución propuesta respeta y promueve principios ambientales y técnicos relevantes?

Culminación:

- ¿El proyecto presentado refleja los resultados esperados según los objetivos planteados?
- ¿El equipo logró cumplir con los objetivos propuestos al presentar su solución?

4) Aprendizaje y Validación:

- ¿El equipo demostró aprendizaje significativo y exploración de áreas nuevas y relevantes?
- ¿La solución presentada parece ser científicamente sólida y viable?

5) Relevancia y Viabilidad:

- ¿La propuesta se alinea claramente con el Reto planteado?
- ¿La solución propuesta es completa y viable?
- ¿Es técnicamente factible y práctica para su aplicación?

6) Técnica e Innovación:

- ¿La solución propuesta presenta un enfoque técnico impresionante y relevante?
- ¿El equipo enfrentó y superó desafíos técnicos significativos?
- ¿Se emplearon técnicas innovadoras o componentes relevantes para la solución?

7) Habilidad de Comunicación:

- ¿Cómo comunicó el equipo su proyecto, demostrando su relevancia, complejidad y solución?
- ¿El equipo fue efectivo al comunicar la problemática, la solución propuesta, su valor diferencial, viabilidad y el impacto en el planeta Marte y Tierra durante la presentación?

8) Plan de Negocios y Sostenibilidad Financiera:

- ¿El plan de negocios presenta un detalle claro y coherente de los costos de inversión inicial?
- ¿Se identifican y justifican adecuadamente los costos operativos del proyecto?
- ¿Las proyecciones financieras son realistas, consistentes y están bien fundamentadas?
- ¿El análisis de viabilidad económica demuestra que el proyecto puede sostenerse en el tiempo?
- ¿Se evidencia una comprensión adecuada de los riesgos financieros y estrategias para mitigarlos?

9) Valor Agregado:

Pregunta abierta:

¿Qué valor adicional o diferenciador aporta esta solución en comparación con otras propuestas?

22. NORMAS GENERALES DE COMPETENCIA

A continuación, se detallan las normas generales que deben seguirse para garantizar una competencia justa:

- El jurado podrá declarar la competencia desierta, resolver desempates o reconocer menciones especiales según su criterio.
- Las decisiones del jurado son finales e inapelables.
- Cada miembro del jurado asignará una puntuación de 0 a 100 (asumiendo que 5 es 100) a cada proyecto en su conjunto. La suma de todas las puntuaciones será utilizada para determinar los ganadores.
- Los jueces se guiarán por los criterios establecidos, pero en última instancia, serán libres de tomar decisiones basadas en su instinto y en los proyectos que les parezcan más impresionantes y dignos de reconocimiento.
- Una vez seleccionado el ganador, el jurado determinará los miembros de otros equipos considerados de valor por su destacable participación.

23. RECONOCIMIENTOS Y PREMIACIÓN.

Los reconocimientos y premiaciones a los estudiantes que han participado en Reto Marte 2026 a través de competencia hackatón son los siguientes:

Concepto	Actividad	Responsable
Reconocimiento a los Equipos universidad/país.	Premiación con Insignias Reto Marte 2026 a los integrantes de los equipos universidad/país ganador.	Equipo Organizador Reto Marte 2026.
Reconocimiento a los Equipos universidad/país.	Estancia en sede fase final internacional en España de los estudiantes integrantes equipos universidad/país ganador.	Equipo Organizador Reto Marte 2026.
Reconocimiento a los Equipos universidad/país.	Formación y Asesoría para el desarrollo del proyecto a los equipos universidad/país ganador.	Equipo Organizador Reto Marte 2026 y Universidad.

Reconocimiento a los Equipos universidad/país.	Acceso a la Final Internacional de los estudiantes integrantes equipos universidad/país ganador.	Equipo Organizador Reto Marte 2026.
Reconocimiento a los Equipos universidad/país.	Participación en la fase final de los equipos universidad/país ganador.	Equipo Organizador Reto Marte 2026.
Reconocimiento a los Equipos universidad/país.	Reconocimiento al Mejor proyecto iberoamericano al equipo con el Proyecto con mayor impacto de entre los finalistas.	Equipo Organizador Reto Marte 2026.
Estancia en sede fase final internacional.	Realización de una inducción presencial en instalaciones o instituciones de prestigio internacional de educación o investigación aeroespacial, enero-febrero 2026 con los gastos pagados: vuelo, hospedaje, transporte y alimentación.	Equipo Organizador Reto Marte 2026.
Reconocimiento al Equipo internacional ganador.	Premiación y reconocimiento al Equipo internacional ganador de entre los equipos internacionales.	Equipo Organizador Reto Marte 2026.

24. ACEPTACIÓN DE LAS BASES.

La participación de los estudiantes de la universidad en la competencia Hackatón de Virtual Educa, en el marco del programa Reto Marte 2026, conlleva la aceptación expresa, total e irrevocable de los términos y condiciones contenidos en las presentes bases reguladoras, así como de cualquier interpretación, aclaración o disposición que, respecto de estas, emita la organización.