

Bases del Hackatón Venezuela.

1. Soluciones para los desafíos.

Los equipos deberán desarrollar soluciones, desarrollos o prototipos en tecnologías de información que respondan a las necesidades planteadas en el Hackatón Venezuela mediante los desafíos planteados.

2. Público objetivo.

Dirigido a personas naturales y jurídicas, mayores de edad con múltiples perfiles que trabajen voluntariamente en la creación de soluciones, desarrollos o prototipos en tecnologías de información.

3. Requisitos para participar.

- Persona Natural o Jurídica.
 - Estudiantes universitarios.
 - Profesionales dedicados al campo de la tecnología de información y comunicación (no limitativo).
 - Público en general.
- Inscribirse en equipos de mínimo tres (03) y máximo cinco (05) integrantes, ingresando al sitio web del evento completando los datos requeridos en el período anunciado.
- Conformar equipos de trabajo multidisciplinarios (no limitativo):
 - Desarrolladores de aplicaciones web.
 - Diseñadores gráficos de aplicaciones web.
- Para procesar la solicitud de inscripción es necesario aceptar expresamente los términos y condiciones del evento.
- La participación en el evento estará sujeta al proceso de preselección de participantes al evento.
- No podrán participar en el Hackatón Venezuela aquellas personas naturales o jurídicas que se encuentren en las siguientes situaciones:
 - Vinculadas a las instituciones organizadoras del evento.
 - Ser cónyuge, ascendiente, descendiente hasta el segundo grado por consanguinidad o afinidad de las personas señaladas en el punto anterior.
 - Tener antecedentes penales, judiciales o estén reportados en listas ilícitas.

4. Perfil del equipo participante.

Personas con distintas habilidades, tales como: diseñadores, formadores, comunicadores, investigadores, emprendedores, desarrolladores de software o hardware, programadores, administradores de base de datos, planificadores, administradores de sistemas, entre otros, con destrezas de nivel técnico y capaces de conformar equipos multidisciplinarios para

contribuir en la construcción de soluciones innovadoras que respondan a cada una de las necesidades planteadas en el Hackatón Por La Patria.

5. Inscripción.

Los interesados en participar en el Hackatón Venezuela deberán completar el proceso de inscripción en el lapso establecido, mediante la plataforma web <http://www.hackatonpatria.gob.ve>, seleccionar el menú de desafíos en el que desea participar.

Para ello, deberán completar el formulario de registro describiendo la información solicitada.

Una vez realizado el registro del formulario, será enviada una notificación al correo electrónico de cada participante, indicando que ha completado el registro y entrará al proceso de preselección.

Los equipos seleccionados serán informados de su participación a través de una notificación enviada a su correo electrónico, comprometiéndose a participar en el evento el día indicado.

Por otro lado, se deja constar que no se aceptarán postulaciones contenidas en formularios incompletos, como tampoco condicionadas o contrarias a las presentes bases.

Al momento de la inscripción, los participantes declararán haber leído y aceptado íntegramente estas bases y condiciones del Hackatón Por la Patria.

6. Requisitos que deben cumplir la solución tecnológica a desarrollar.

- La propuesta deberá dar solución a los desafíos establecidos dentro de la convocatoria.
- La solución tecnológica debe estar basada bajo algunas de las licencias aprobadas en <https://opensource.org/licenses>.
- La documentación generada en el Hackatón deberá ser licenciada bajo Creative Commons.
- La solución tecnológica no puede haber sido publicada en ningún repositorio público o privado.
- Los participantes deberán llevar los equipos y aplicativos que crean necesarios para el desarrollo de la solución tecnológica propuesta.
- La solución desarrollada deberá ser presentada en el área de “Demostración de Soluciones Tecnológicas” operando en tiempo real, en un máximo de 10 minutos, a través de una demostración de su funcionamiento, con apoyo tales como Impress, vídeos u otros similares. Si la demostración sobrepasa el tiempo estipulado, ésta será interrumpida por los organizadores del evento. Los participantes no podrán argumentar ni dar mayor detalle de sus soluciones fuera de los 10 minutos otorgados para su presentación.
- La solución tecnológica no deberá contener material que pudiera violar o infringir derechos de terceros.
- La solución tecnológica propuesta no deberá haber sido premiada en ningún evento similar de carácter nacional e internacional.
- La solución tecnológica propuesta no deberá haber sido comercializada, ni estar en proceso de ello previo al evento.

- Cada equipo participante deberá subir en la plataforma de gestión de desarrollo colaborativa la solución desarrollada en el Hackatón Venezuela, según lo indicado el día del evento, con lo siguiente:
 - Código fuente.
 - Documentación que consideren necesaria para la evaluación de la solución.
- Las soluciones participantes deberán estar enmarcados bajos los siguientes principios propuestos (no limitativo, pero deseable):
 - Libertad: Deben usar tecnologías libres sin dependencias privativas y atender de modo estricto todo el proceso de liberación en repositorios de libre acceso del conjunto de código y documentación resultante.
 - Creatividad: Debe principalmente ser una solución creativa, que permita abordar los problemas desde una perspectiva diferente, haciendo énfasis en los valores de la democracia participativa y protagónica.
 - Productividad: Debe propiciar el ahorro o generación de divisas o atender uno o varios procesos que supongan la sustitución de importaciones directas o indirectas.
 - Interoperabilidad: Todas las aplicaciones deben estar diseñadas como servicios web que ofrezcan mediante estándares abiertos la información que contienen, de manera que permitan la construcción de nuevas soluciones que los integren.
 - Innovación: Deben conducir a la formulación de soluciones viables en términos y socioproductivos, que puedan definirse como productos concretos de fácil despliegue y replicación.
 - Accesibilidad: Todas las aplicaciones deben cumplir con las normas nacionales e internacionales en materia de accesibilidad, a fin de garantizar a las personas con alguna discapacidad el acceso y la apropiación social del conocimiento en igualdad de condiciones.

7. Etapas y plazos del Hackatón Venezuela

En el sitio web <http://www.hackatonpatria.gob.ve>, en la sección “Inscripción” se encuentra disponible el formulario correspondiente para la inscripción al evento.

(a) Preselección de soluciones tecnológicas.

Se preseleccionarán las soluciones propuestas que participarán en el evento, mediante el Comité de Pre-Selección, quien se encargará de revisar y seleccionar las postulaciones de cada equipo inscrito, de esta forma, se indicarán los preseleccionados a participar en el Hackatón Por la Patria.

1. Conformación del Comité de Preselección:

- Un (1) representante del Ministerio del Poder Popular para el Turismo..
- Presidente del CNTI.
- Un (1) especialistas de software.
- Atribuciones del Comité de Preselección:
 - Los integrantes del comité tendrán voz y voto.
 - El comité designará, por mayoría simple, un presidente y un secretario. El presidente será el representante y se encargará de ser la voz del mismo. El

secretario se encargará de redactar las actas correspondientes y de certificar las actuaciones.

- Revisar y evaluar las postulaciones, seleccionando aquellas que cumplen los requisitos para participar en el concurso.
- Distribuir a los postulantes en las categorías del evento que correspondan de acuerdo a la información ingresada por cada equipo.
- Rechazar las postulaciones que no cumplan con los requisitos necesarios;

1. Proceso de preselección:

El comité de preselección valorará las capacidades y competencias del equipo aspirante a participar según los criterios establecidos para tal fin.

Criterios de preselección:

- Pertinencia de la solución tecnológica propuesta para la solución del desafío.
- Expresa de forma creativa e innovadora como abordar un desafío.
- Expresa una imagen clara y completa de la propuesta.
- Conformado por un equipo multidisciplinario.
- Experiencia, de cada integrante del equipo de trabajo, en el desarrollo de Tecnologías de Información Libres (TIL).

(b) Arranque del Hackatón (encuentro previo al Hackatón el Vivo)

Se realizará un encuentro de arranque del Hackatón que tendrá como propósito reunir a los participantes seleccionados en esta edición, con la finalidad de orientarlos en relación a las normas, políticas del evento, parámetros de los desafíos y que den comienzo oficial al diseño de sus proyectos durante seis (6) horas ininterrumpidas de trabajo. Se informará a través del portal <http://www.hackatonpatria.gob.ve>, el día, hora y lugar del encuentro.

Puntos a ser abordados:

- Que es el Hackatón Por la Patria.
- Antecedentes.
- Objetivos y metas del concurso
- Presentación de los desafíos.
- Normas de trabajo y de convivencia durante las horas del evento.
- Herramientas y aplicaciones informáticas disponibles durante el evento (conexión, servidores, plataforma de desarrollo, entre otros).

(c) El Hackatón en Vivo .

Se realizará entre noviembre del 2018. La agenda del evento estará disponible en el sitio web del Hackatón Por La Patria <http://www.hackatonpatria.gob.ve>.

(d) Seguimiento y ejecución de las soluciones tecnológicas ganadoras.

8. Evaluación de las soluciones tecnológicas desarrolladas.

Las soluciones tecnológicas desarrolladas en el Hackatón Venezuela, serán evaluadas por el Jurado correspondiente al desafío, mediante la aplicación de los criterios establecidos para

tal fin.

- Conformación del Jurado:
- Un (01) representante del Ministerio del Poder Popular para el Turismo (MPPT)
- Un (1) representante del Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria, Ciencia y Un (1) representante del CNTI
- Un (1) experto en desarrollo de software.
- Un (1) representante de la comunidad Software Libre.
- Atribuciones.
 - Los integrantes del jurado tendrán voz y voto.
 - El jurado designará, por mayoría simple, un presidente y un secretario. El presidente será el representante y se encargará de ser la voz del mismo. El secretario se encargará de redactar las actas correspondientes y de certificar las actuaciones.
 - Evaluarán en votación privada.
 - Rechazarán las postulaciones que no cumplan con el desafío planteado.
 - Rechazarán las soluciones tecnológicas desarrolladas de los equipos que no suministraron el código fuente y la documentación respectiva (si aplica).
 - Declarar desierta la categoría del reto si ningún proyecto se ajusta a los criterios de evaluación.
- Criterios de evaluación.

El Jurado evaluará cada una de las soluciones tecnológicas desarrolladas y demostradas según los siguientes criterios:

- Grado de Creatividad e innovación de la solución propuesta.
- Originalidad de la propuesta
- Solución efectiva al desafío planteado (viabilidad técnica)
- Calidad de la presentación

9. Reconocimientos.

Se reconocerán ganadores por cada desafío, mediante la adjudicación de:

- (a) Equipamiento tecnológico.
- (b) Paquete turístico nacional.
- (c) Sustentabilidad: Financiamiento para el desarrollo e implementación de la solución tecnológica ganadora.

En caso de igualdad de puntuación entre dos o más soluciones tecnológicas el jurado deliberará por voto simple la adjudicación del ganador o ganadores.

10. Derechos.

Los responsables del evento se reservan el derecho de cancelar, suspender y/o modificar el Hackatón Por La Patria o cualquier parte del mismo, a su sola discreción.

Los responsables del Evento tendrán la facultad de revisar las fuentes de las soluciones tecnológicas desarrolladas en el evento.

11. Responsabilidad.

1. Las soluciones tecnológicas desarrolladas no deberán contener material que pudiera violar o infringir derechos de terceros, incluyendo pero no limitado a la privacidad, publicidad o

derechos de propiedad intelectual o industrial, o que pudiese constituir una violación a algún derecho de autor.

2. Al momento de presentación de la idea, propuesta o solución tecnológica, el equipo participante deberá declarar que indemnizará y mantendrá indemne a los organizadores del Hackatón Por la Patria ante los costos, gastos, daños o perjuicios que experimente, lo que incluye las indemnizaciones por daños y perjuicios a cuyo pago sea condenado los organizadores del Hackatón Por la Patria, y que tengan su causa u origen en una infracción de cualquier patente, derecho de autor u otro derecho de propiedad intelectual de terceros asociada a la solución presentada.
3. Los organizadores del evento no se responsabilizan por los daños que el envío y publicación de la propuesta en la página web del evento, pudiere causar a terceros. Sin perjuicio de lo anterior, si los responsables del evento, recibiere una denuncia por parte de terceros, basándose en derechos preexistentes, los responsables del evento, procederán a la eliminación inmediata de la idea, propuesta o solución tecnológica quedando eliminado el equipo participante a partir de ese mismo momento.
4. La participación en el Hackatón Por la Patria, implica la íntegra aceptación de las presentes bases y el fallo del Jurado. Asimismo los participantes autorizan a las instituciones organizadoras a publicar, difundir y utilizar fotografías, textos u otras formas de reproducción de sus demostraciones en medios digitales, impresos y medios de prensa para difusión del Evento.