

## **BASES DEL HACKATHON CODE.ATT**

### **Espíritu de la competencia**

Recuerda que las Hackathons son como maratones. Algunas personas van a competir, pero la mayoría de la gente participa para mejorar sus habilidades y divertirse. Cualquiera que sea el motivo por el que estás en una Hackathon, asegúrate de mantener el espíritu hacker colaborando con otros equipos, ayudando a los principiantes y divirtiéndote.

### **Antecedentes**

El Día Mundial de las Telecomunicaciones se celebra todos los 17 de mayo desde 1969, para conmemorar la fundación de la UIT y la firma del primer Convenio Telegráfico Internacional en 1865.

Este día tiene por objeto aumentar la sensibilización sobre las posibilidades que la utilización del Internet y otras tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden ofrecer a las sociedades y economías, y en la reducción de la brecha digital.

Con la finalidad de fortalecer el rol protagónico de las y los jóvenes bolivianos en la construcción del Estado Plurinacional de Bolivia el Decreto Supremo 4887 tiene por objeto declarar el "2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO" y establecer acciones que contribuyan a una participación activa.

### **Objetivo del concurso**

Considerando los antecedentes, la ATT ha visto por conveniente lanzar el HACKATHON CODE.ATT, para impulsar el pensamiento creativo de nuestros jóvenes y la resolución de problemas haciendo uso de un enfoque tecnológico.

El objetivo de este concurso es fomentar la creatividad e innovación en la solución de problemas lógico-matemáticos a través de la programación y el desarrollo de aplicaciones que resuelva un problema de nuestra sociedad. Los participantes tendrán la oportunidad de mostrar sus habilidades y conocimientos en el diseño y desarrollo de soluciones tecnológicas innovadoras.

Los equipos inscritos deberán elegir una de las siguientes categorías, como problemática que resolverá la aplicación que desarrollen.

- Telecomunicaciones y TICs: Monitoreo de Redes Móviles, monitoreo de uso de datos, geovalla (geo-fence) para niños o ancianos, etc.
- Medio ambiente: Reciclaje, reducción de residuos, energías renovables, etc.

- Educación: Educación Off-Line, reducción de brecha digital en sectores vulnerables, formación de habilidades relevantes para el mercado laboral, etc.
- Otros que resuelvan un problema de nuestra sociedad

### **Descripción del desafío**

Los equipos participantes deben desarrollar una Aplicación Web o para dispositivo Móvil, que resuelva el problema descrito en el objetivo del concurso.

Los participantes podrán codificar en cualquier lenguaje para aplicaciones móviles y web, debiendo desarrollar una solución que pueda utilizarse en una de las siguientes plataformas:

- Dispositivos *Android* o *iOS*
- Web

### **Participantes**

Abierto a todas las personas comprendidas entre los 18 y 30 años cumplidos que tengan habilidades y conocimientos en programación, diseño de interfaces de usuario, marketing, dirección de proyectos, etc. Los participantes pueden ser individuos o equipos de hasta 4 personas.

### **Inscripción**

Hay un cupo limitado abierto de manera competitiva a los individuos que cumplan con los criterios de selección y deseen aplicar al HACKATHON CODE.ATT.

Los interesados en participar en el HACKATHON CODE.ATT se inscribirán completando sus datos en el formulario de inscripción, disponible en la página web oficial de la ATT (<https://www.att.gob.bo/hackaton-juvenil-att>).

La inscripción de los participantes en el HACKATHON CODE.ATT implica el pleno conocimiento y aceptación de las presentes bases y condiciones de desarrollo de este evento. Se deja constancia que no se aceptarán postulaciones contenidas en formularios incompletos, como tampoco condicionadas o contrarias a las presentes bases. El plazo máximo para la inscripción es hasta las 11:59 p.m. (GMT -4) del día domingo 14 de mayo de 2023 (ver cronograma).

La inscripción será notificada vía correo electrónico a los equipos.

La inscripción al HACKATHON CODE.ATT no tiene costo.

De ser seleccionados, los participantes deberán asumir cualquier costo de viaje, alojamiento, alimentación, o traslado necesario para contar con su presencia en el evento.

### **Criterios de selección**

Posterior a la inscripción, la organización realizará la selección de los participantes en base a los siguientes criterios:

- Haber sobrepasado el cupo de equipos disponibles
- Participantes fuera del rango de edades establecido
- Los participantes deberán contar preferentemente con capacidades de desarrollo de software, conocimientos en telecomunicaciones o TICs.
- Los participantes deben disponer de sus propias herramientas (equipos de cómputo, software, cargadores, dispositivos móviles, etc.). Las instituciones organizadoras no facilitarán equipos a los participantes, eximiéndose de cualquier responsabilidad ante la pérdida o desperfecto de las mismas.

### **Requisitos que deben cumplir los proyectos**

Cada proyecto que se desarrolle durante el HACKATHON debe cumplir los siguientes requisitos:

- Desarrollar un prototipo de cada proyecto, el cual será exhibido ante el jurado del evento por el respectivo equipo.
- El proyecto no debe infringir los derechos de autor, patentes, marcas registradas, secretos comerciales u otros derechos de propiedad intelectual de un tercero. Lo anterior, deberá ser declarado por los equipos participantes a través de un formulario que les será proporcionado por las instituciones organizadoras del HACKATHON durante la jornada de trabajo. Cualquier infracción del concursante será de su exclusiva responsabilidad y deberá mantener indemne a los organizadores en caso de cualquier reclamación de terceros a este respecto.
- El proyecto no podrá contener:
  - Información falsa, inexacta o engañosa;
  - Información que viole cualquier ley, estatuto, o normativa;
  - Material ilegal u obsceno, conforme a las leyes vigentes en Bolivia;
  - Material que pudiera considerarse discriminatorio en base a la raza, religión u orientación sexual, género, etc.;

- Información que afecte la privacidad de las personas conforme a las leyes vigentes en Bolivia;
- Virus informáticos, spyware u otro elemento dañino;
- Difundir o contribuir a la difusión de malware.
- Publicidad o propaganda
- Si el proyecto es desarrollado utilizando código abierto, deben respetarse las licencias. Ver más información aquí: <https://choosealicense.com/>

### Incumplimiento de las bases

La participación en este HACKATHON implica el conocimiento y la aceptación de sus bases y condiciones. Cualquier violación a éstas o a los procedimientos o sistemas establecidos por el organizador para la participación en este concurso implicará la inmediata exclusión de la competencia y/o la revocación de los premios.

La aplicación de las bases no dará derecho a reclamo alguno en contra de los organizadores, trabajadores, personeros o de sus auspiciadores. Ello especialmente en el caso en que se proceda a eliminar a alguno de los participantes, o se decida no otorgar definitivamente el premio, por estimarse que al respecto no se han cumplido con los procedimientos, requisitos o espíritu establecido en las presentes bases.

### Premios

Los tres primeros lugares (equipos) del concurso recibirán un regalo de nuestros patrocinadores y certificado de reconocimiento firmado por la organización para cada participante del equipo.

**1er Lugar:** 1 SMARTPHONE y PASANTÍA EN LA ATT para cada participante

**2o Lugar:** 1 SMARTWATCH para cada participante

**3er Lugar:** 1 SUBSCRIPCIÓN GRATUITA a INTERNET\* para cada participante

Como incentivo adicional, los trabajos (web o app) serán publicados en la infraestructura de la ATT bajo subdominio att.gob.bo durante un año.

\* Suscripción por un periodo determinado

### Jurado

El jurado estará conformado por personas pertenecientes a las instituciones organizadoras, invitados externos, patrocinadores, y será presentado a los

participantes al inicio del HACKATHON CODE.ATT. En caso de que exista algún tipo de vínculo de consanguinidad hasta tercer grado o de afinidad hasta segundo grado entre un miembro del jurado y un participante, dicho miembro deberá declararse impedido de calificar ese proyecto.

### Desarrollo y Evaluación de los proyectos

El HACKATHON se realizará en oficinas de la ATT el día martes 16 de mayo de 2023 de 07:00 AM a 22:00 PM. En base al avance y desarrollo de la actividad 5 equipos clasificarán a la ronda final.

La ronda final se realizará en el “Parque de las Culturas y de la Madre Tierra” ubicado en la estación roja del teleférico de la ex estación de trenes el día miércoles 17 de mayo de 2023 en horario por confirmar, donde los equipos clasificados realizarán la defensa de sus proyectos por 5 minutos, al jurado que podrá efectuar preguntas que considere pertinentes y convenientes para la comprensión global del proyecto y finalmente elegirán al primer, segundo y tercer lugar de la HACKATHON.

El mismo día se realizará la premiación en la Ceremonia de clausura del evento con motivo de la Feria por el Día Mundial de las Telecomunicaciones y Sociedad de la Información.

### Criterios de evaluación

El jurado evaluará cada uno de los proyectos debidamente inscritos, de acuerdo a los siguientes criterios de evaluación:

- [20%] Creatividad, originalidad e innovación
- [20%] Impacto de la solución, factibilidad y proyección
- [20%] Funcionalidad
- [20%] Diseño
- [20%] Presentación final

### Cronograma

| N° | Actividad  | MAYO - 2023 |   |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |  |  |
|----|--|-------------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|--|--|--|--|
|    |  | 8           | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |  |  |  |  |
| 1  | Lanzamiento del Concurso   |             |   |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |  |  |
| 2  | Inscripción de Equipos Participantes   |             |   |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |  |  |
| 3  | Comunicación a los Equipos preseleccionados                                      |             |   |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |  |  |
| 4  | Día del HACKATHON (en oficinas de la ATT)  |             |   |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |  |  |
| 5  | Selección de proyectos clasificados a la ronda final                             |             |   |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |  |  |
| 6  | Defensa de proyectos clasificados - Evaluación del jurado                        |             |   |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |  |  |
| 7  | Ceremonia de premiación y clausura del evento (Feria Día Mundial de las Telecom) |             |   |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |  |  |

## Derechos

Los derechos de propiedad intelectual de las aplicaciones desarrolladas en el HACKATHON CODE.ATT son propiedad de los desarrolladores que las crearon.

## Responsabilidad

Las Instituciones Organizadoras del HACKATHON CODE.ATT se eximen expresamente de toda responsabilidad por los perjuicios, las infracciones o violaciones a derechos de terceros en que pudieran incurrir los participantes. Asimismo, quedan exentas de responsabilidad por las opiniones que los participantes pudieren manifestar durante la realización de cualquiera de las actividades que contempla el HACKATHON CODE.ATT, o bien por el contenido de los proyectos o aplicaciones que se desarrollen. Los participantes del HACKATHON CODE.ATT asumen total y absoluta responsabilidad frente a eventuales reclamos de terceros, manteniendo indemne a las Instituciones Organizadoras. Las Instituciones Organizadoras se reservan, a su sola discreción, el derecho de cancelar, suspender y/o modificar cualquier aspecto del HACKATHON CODE.ATT en caso de detectar eventuales fraudes, fallas técnicas o cualquier otro factor que afecte la integridad y buen funcionamiento del mismo, sin que ello genere ningún tipo de responsabilidad frente a los participantes del HACKATHON CODE.ATT y/o terceros. Las Instituciones Organizadoras del concurso, no se harán responsables de la pérdida de equipos tecnológicos u otros elementos o insumos computacionales que sean de propiedad de los concursantes.

## Tratamiento de datos personales y derechos de imagen

Al registrarse, los participantes y ganadores aceptan el tratamiento gratuito de sus datos personales por las Instituciones Organizadoras, con finalidades de marketing, del propio concurso y con el objeto de entregar información y/o beneficios a los participantes y ganadores