



SECRETARÍA DE
INNOVACIÓN

CONEXION

SVNet
El Punto que Se Ve



HACKFEST 19

DESCUBRE UN PROBLEMA Y CREA UNA SOLUCIÓN

TECNOLOGÍAS PARA LA SOSTENIBILIDAD URBANA

14 y 15 de diciembre de 2019

CONEXION Soyapango

#HackatonSOYA



BASES DE PARTICIPACION

<!-- Tecnologías para la sostenibilidad urbana -->

El HackFest 19 es una iniciativa impulsada por CONEXION, SVNet y la Secretaría de Innovación que tiene como fin realizar una Hackatón en la ciudad de Soyapango. Es una maratón o competencia presencial de 2 días continuos en la que equipos de programadores, diseñadores, creativos y expertos en tecnología e innovación colaboran con el fin de crear prototipos tecnológicos para la sostenibilidad urbana.

Requisitos para participar

- ¡Tener las pilas puestas y ganas de trabajar!
- Inscribir tu equipo a más tardar a las 23:59 horas del día 30 de noviembre de 2019. En caso que se llegue al cupo límite de participantes antes de la hora y fecha establecida, se cerrará la inscripción.
- Cada equipo deberá llenar el formulario de inscripción (1 por equipo) disponible en el sitio web www.hackfest.sv.
- El equipo deberá estar formado por un mínimo de 3 y un máximo de 5 personas (todos salvadoreños y mayores de 18 años).
- El equipo debe contar con al menos 1 mujer si está formado por 3 o 4 personas, y con al menos 2 mujeres si está formado por 5 personas.
- Al momento de la inscripción, cada equipo participante deberá seleccionar un líder y representante de todo el equipo, que tendrá la responsabilidad de comunicarse con los organizadores previo, durante y posterior a la Hackatón.
- Tener las habilidades técnicas para desarrollar un producto mínimo viable en 30 horas. El representante del equipo deberá participar en una reunión previa a la Hackatón.

Condiciones generales

- La inscripción a la Hackatón es prueba suficiente de conformidad y aceptación a los términos de las bases y condiciones. Esto incluye, pero no se limita, a mostrar todo el tiempo una conducta respetuosa con las demás personas participando en la Hackatón.
- Los equipos participantes deberán disponer de su propio equipo y herramientas tecnológicas a utilizar para el desarrollo de sus proyectos. Los organizadores del evento, se encargarán de proveer espacios y mesas de trabajo, Internet y alimentación.
- Los organizadores y patrocinadores de la Hackatón pueden enviar ocasionalmente información promocional a las personas registradas al evento.



- La inscripción a la Hackatón es gratuita y tiene como única condición los requisitos establecidos en estas bases.
- La Hackatón estará limitada a 60 participantes. Si durante la inscripción se excede la cantidad límite de participantes, los organizadores seleccionarán a los equipos por orden de inscripción hasta agotar la cantidad límite de participantes.
- Los organizadores del evento no se hacen responsables por problemas técnicos, carencias de accesorios o fallas en los dispositivos de cada equipo; los participantes no tienen derecho a reclamar en caso de pérdidas de tiempo o inconvenientes en las actividades durante la Hackatón por cualquier problema técnico.
- Sólo las propuestas ganadoras serán premiadas. Si ninguna propuesta cumple con los criterios, el jurado determinará que no hay ganadores, y será declarada desierta.
- Los participantes que no observen las reglas establecidas en las bases y condiciones, interfieran con el avance de la Hackatón o promuevan conductas que perjudiquen o vayan en contra de los objetivos, serán sujetos a descalificación.
- La participación en la Hackatón implica la expresa autorización a los organizadores para la difusión o publicación de los proyectos.
- Cada participante responde ante los organizadores por la autoría y originalidad de su proyecto.
- Los organizadores tienen el derecho y el deber de resolver cualquier situación inesperada que se presente durante la Hackatón, así como de declarar vacante todo o alguno de los premios en caso de no resultar ninguno de los proyectos con suficientes merecimientos para acreditarse todos o algunos de los premios.
- Toda duda o diferencia que surja respecto a las presentes bases y condiciones, serán resueltas por los organizadores, en cuanto al correcto sentido y alcance, forma y oportunidad de aplicación y todo otro conflicto interpretativo que pudiese surgir de la aplicación de las presentes bases.
- Los participantes autorizan a los organizadores a publicar, difundir y utilizar fotografías, videos, textos u otras formas de reproducción de su participación en medios digitales, impresos y medios de prensa para difusión.
- Los participantes garantizan que no existen terceros que tengan derechos de exclusividad sobre la exhibición, publicación, difusión y reproducción de su imagen.
- En caso de divergencia entre los participantes de la Hackatón y la interpretación de las presentes bases por los organizadores, las partes acuerdan someterse a lo que resuelvan los organizadores.
- La inscripción y participación en la Hackatón supone la aceptación íntegra de los términos y condiciones estipulados en las presentes bases y la aceptación expresa de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúen los organizadores.



Desafíos

Se busca desarrollar prototipos tecnológicas útiles y orientados a resolver un problema o a generar oportunidades para la sostenibilidad urbana y que beneficien a los ciudadanos de Soyapango en alguno de los siguientes desafíos:

1. Innovación social: Soluciones que permitan una mejor convivencia a problemáticas sociales, medio ambientales y de seguridad.
2. Movilidad: Soluciones para los ciudadanos a las diferentes problemáticas en su movilidad (transporte, salud, seguridad, etc.).
3. Formación de talento: Soluciones para encontrar y desarrollar el talento humano que permitan la inserción y actualización laboral.
4. Educación básica y media: Soluciones para integrar la tecnología de manera transversal en los diferentes campos de la educación.

Soluciones esperadas

Las soluciones tecnológicas esperadas en esta Hackatón deberán ser Productos Mínimos Viables (MVP por sus siglas en inglés)¹, los cuales serán desarrollados durante el evento. Los productos podrán ser de alguno de los siguientes tipos:

1. Videojuegos o aplicaciones en general para dispositivos móviles o de escritorio (web, nativas, híbridas, etc.).
2. Servicios web que puedan ser invocados por múltiples clientes.
3. Dispositivos físicos, mecánicos o electrónicos.
4. Dispositivos mecatrónicos, autómatas y otros.

Sobre los proyectos

- El proyecto se desarrollará mientras dure la Hackatón, un lapso de 30 horas continuas, donde cada equipo diseñará y elaborará la idea de su solución, desde el principio, es decir, no se permitirá que los participantes lleven su proyecto iniciado o terminado.
- Para eso, los retos o problemas para los que debe proveerse opciones de solución serán revelados al inicio de la Hackatón.
- Se respetarán los derechos de propiedad intelectual de los equipos participantes. Las ideas y lo desarrollado por los participantes será de su propiedad.
- Los derechos de autor pertenecen a los creadores de los respectivos proyectos y sus contenidos.

¹ Es un producto con suficientes características para satisfacer a los clientes iniciales, y proporcionar retroalimentación para el desarrollo futuro.



- Los organizadores, patrocinadores y aliados en ningún caso tendrán derechos sobre los proyectos realizados durante la Hackatón.
- Los ganadores aceptan el uso de sus ideas, aplicaciones y de sus datos para usos de difusión de la Hackatón, incluyendo pero no limitando a su publicación en la web, sin que dicha utilización le confiera derecho a algún tipo de compensación económica.
- Es responsabilidad de los participantes que el contenido que presentan en sus proyectos sean de su creación original y que no infringe derechos de propiedad intelectual (incluido sin límites: derechos de autor, patentes, marcas y secretos comerciales, privacidad y publicidad).
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán proyectos que contengan algún componente malicioso, engañoso o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora y/o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación, tales como virus o gusano informático, spyware, entre otros.
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán proyectos que puedan ser consideradas difamatorias, calumniosas, racial o moralmente ofensivas, amenazantes ilícitamente o ilegalmente que puedan acosar a cualquier persona, sociedad u organización.
- Los participantes aseguran no haber sido premiados en ningún evento similar de carácter nacional o internacional con el proyecto presentado.
- Los participantes aseguran que su proyecto no ha sido comercializado ni está en proceso de comercialización con anterioridad a los días de la Hackatón.
- Los participantes se hacen responsables de la legalidad del software y hardware utilizado en el proyecto presentado.

Jurado calificador

- Los proyectos serán evaluados por un jurado independiente designado por los organizadores, el cual contará con autonomía para sus deliberaciones.
- 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.
- El jurado evaluará en votación privada.
- Si ninguna propuesta cumple con los criterios, el jurado determinará que no habrá ganadores, y será declarada desierta.
- Si la presentación del proyecto sobrepasa el tiempo estipulado (10 minutos), ésta podrá ser interrumpida por el jurado.



- El jurado determinará 3 ganadores, sin orden de mérito. El Jurado puede optar por otorgar menciones honoríficas al proyecto que considere.
- Los resultados se darán a conocer al final de la Hackatón.

Criterios de evaluación

- Impacto social y beneficio para la población: Novedoso, permite solucionar las necesidades de los ciudadanos de Soyapango.
- Originalidad de la solución al desafío planteado: Creativa, original, que llame la atención y cautive al usuario.
- Usabilidad: Facilidad de uso que ofrece la solución propuesta.
- MVP (Producto mínimo viable): ¿Es un producto con suficientes características para satisfacer a los clientes iniciales y proporcionar retroalimentación para el desarrollo futuro?
- Pitch: Control del tiempo, estructura y contenido del discurso, recursos oratorios y lingüísticos, comunicación no verbal (marcadores de seguridad y de nerviosismo, la voz).

Desarrollo de la Hackatón

- La Hackatón se realizará los días 14 y 15 de diciembre de 2019, con una duración de 30 horas: De las 9am del sábado 14 a las 3pm del domingo 15 de diciembre.
- La Hackatón inicia con la presentación de los desafíos que tendrán los equipos de trabajo para el desarrollo de sus proyectos.
- A partir de la presentación de los desafíos, los equipos de trabajo iniciarán el desarrollo de sus soluciones.
- El proyecto deberá ser presentado al jurado en un máximo de 10 minutos, a través de un pitch y demostración de su funcionamiento. Si la presentación sobrepasa el tiempo estipulado, ésta podrá ser interrumpida por el jurado. Los participantes no podrán argumentar ni dar mayor detalle de sus proyectos fuera de los 10 minutos otorgados para su presentación.
- Para la presentación de la propuesta de solución, los equipos pueden hacer uso de distintos medios y mecanismos a su alcance, utilizando su creatividad e ingenio para transmitir de mejor manera las ideas.
- La clausura de la Hackatón y la premiación de los proyectos ganadores se realizará el domingo 15 de diciembre de 2019, después del proceso de evaluación del jurado.



¿Preguntas?

Los organizadores de la Hackatón son los facultados para responder dudas, aclaraciones e interpretaciones que los interesados y participantes formulen respecto a las presentes bases y de cualquier información complementaria requerida. Las consultas podrán hacerlas al correo electrónico ticongle@conexion.sv

