

ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ HACKATHON CONTACT TRACING BASES

1. ASPECTOS GENERALES

1.1 ORGANIZADOR

La ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ es una asociación sin fines de lucro que, desde sus inicios en 2013, forma y reúne a los líderes en tecnología del país. Además, continuamente organiza actividades con las que difunde, comparte y promueve el uso y la actualización en áreas de desarrollo de software y data science.

La ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ construye comunidades tecnológicas y cuenta, además, con un área de cursos Boost con la que capacita en tecnología con cursos presenciales, virtuales y a medida. Y también brinda servicios de reclutamiento y colocación laboral para desarrolladores de software, data scientists y profesiones afines.

Con toda esta experiencia está organizando la siguiente HACKATHON CONTACT TRACING con el objetivo de contribuir en la reactivación económica del país promoviendo el desarrollo de soluciones open source de contact tracing.

1.2 INVITACIÓN

La ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ invita a participar a todos los desarrolladores que deseen apoyar en esta iniciativa open source de soluciones de contact tracing en pro de la reactivación económica, fuertemente golpeada por el COVID-19. Nos comprometemos a evaluar todas las propuestas desarrolladas por los equipos participantes y dar a conocer el talento de los más destacados, en especial si desean escuchar oportunidades laborales acorde a su perfil.

2. INICIATIVA: HACKATHON CONTACT TRACING

2.1 OBJETIVO

Promover el desarrollo de soluciones digitales basadas en el contact tracing para contribuir en la reactivación económica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Promover la creación de propuestas innovadoras y eficaces de contact tracing que permitan la prevención de contagios por COVID-19 en organizaciones que necesiten realizar actividades de manera presencial.
2. Generar un espacio de colaboración y aprendizaje para desarrolladores.
3. Visibilizar a desarrolladores que son capaces de construir prototipos rápidamente y utilizando buenas prácticas con el fin de generar soluciones ante escenarios de caos.

2.2 EL RETO

El participante colaborará en el desarrollo de un plugin, módulo o servicio open source de contact tracing que funcione en la aplicación interna de una organización para monitorear el contacto entre sus usuarios y generar alertas previniendo el aumento de contagios y facilitando respuestas rápidas ante posibles casos positivos.

2.3 RESULTADOS ESPERADOS

Fomentar la innovación y generar soluciones tecnológicas de contact tracing que puedan ayudar a las las organizaciones a hacer frente a esta situación de pandemia COVID-19.

3. CONDICIONES

3.1 PARTICIPANTES

Esta iniciativa está dirigida a desarrollos que busquen atender la crisis actual en el Perú producto del COVID-19 sobre la base del reto mencionado en el punto 2.2.



Equipos: Los participantes tienen la posibilidad de trabajar de forma individual o en equipos de máximo dos personas para el desarrollo del reto.

Mentores: Son desarrolladores con experiencia en diversas áreas relacionadas al reto que estarán disponibles durante la Hackathon para apoyar y guiar a los participantes.

3.2 POSTULACIÓN

El registro debe realizarlo el participante a través de un formulario de inscripción alojado en la cuenta de Google Drive de la ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ bajo el siguiente [link](#).

El participante debe registrar su información personal, académica y laboral en base a las preguntas establecidas en el Formulario de Inscripción.

La fecha límite de inscripción y registro de soluciones es el viernes 17 de julio de 2020 a las 23:59 horas.

La inscripción es gratuita.

3.3 CONSIDERACIONES IMPORTANTES

Cada equipo formado deberá desarrollar una primera propuesta funcional, la cual será desarrollada durante los tres días de la Hackathon, la misma debe ser innovadora, práctica y efectiva con el objetivo de generar un impacto positivo en la economía.

Los desarrollos deben ser obras inéditas y originales, respetando así la Ley referida a los Derechos de Autor (Decreto Legislativo 822).

3.4 ABSOLUCIÓN DE CONSULTAS

Se recibirán consultas al correo: contacto@hackspace.pe y se atenderán hasta el viernes 17 de julio de 2020 a las 23:59 horas.

4. FASES

FASE 1: REGISTRO

Los participantes se podrán registrar en el link de inscripción hasta el día 17 de julio de 2020 a las 23:59 horas.

El día sábado 18 de julio se confirmará la inscripción a los participantes mediante el acceso a las plataformas de interacción que se utilizarán durante la Hackathon.

FASE 2: PRESENTACIÓN Y FORO

El día lunes 20 de julio se tendrá con los participantes un webinar informativo sobre Contact Tracing y Software Libre. Además, se explicará cómo es que este evento será una ventana de oportunidad laboral para mostrar su talento a importantes empresas.

El día miércoles 22 de julio se organizará una sesión en Discord para la discusión de ideas y enfoques.

FASE 3: DESARROLLO DE LA HACKATHON

Se dará inicio de la Hackathon el día viernes 24 de julio, la cual concluirá el domingo 26 de julio a las 15:00 horas.

FASE 4: PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN

Los participantes presentarán sus propuestas frente al jurado el domingo 26 de julio a partir de las 15:00 horas. Se elegirá a los ganadores ese mismo domingo 26 de julio después de evaluar todas las propuestas presentadas.

5. EVALUACIÓN, SELECCIÓN Y RESULTADOS

5.1 JURADO

La evaluación será realizada por un jurado conformado por expertos calificados designados por ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ.

El jurado se reserva el derecho a elegir a los ganadores de acuerdo a los criterios de evaluación que se presentan a continuación.

5.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación de la solución, se considerarán los siguientes criterios:

1. **Tecnología:** ¿Cuán técnicamente impresionante fue el proyecto? ¿El problema técnico al que se enfrentó el equipo fue difícil? ¿Utilizó una técnica particularmente inteligente o utilizó muchos componentes diferentes? ¿La tecnología involucrada te hizo decir "Wow"?
2. **Diseño:** ¿El equipo pensó en la experiencia del usuario? ¿Qué tan bien diseñada está la interfaz? Para un sitio web, esto podría ser sobre cuán bellos son los CSS o los gráficos. Para un proyecto de hardware, podría tratarse más sobre cuán buena es la interacción humano-computadora (por ejemplo, ¿es fácil de usar o utiliza una interfaz genial?).
3. **Culminación:** ¿Funciona el proyecto? ¿El equipo logró todo lo que querían?
4. **Factibilidad y viabilidad:** ¿Qué tan realista es la propuesta? ¿Es viable su puesta en marcha, despliegue y crecimiento?
5. **Visión:** ¿La visión de la solución a futuro es inspiradora o innovadora?

5.3 DINÁMICA DE EVALUACIÓN

Las presentación de los equipos se desarrollará bajo la siguiente dinámica:

1. Los equipos deberán subir su código a un repositorio antes de realizar su presentación, el cual también será considerado en la evaluación.
2. La presentación de los equipos se desarrollará de manera virtual e idealmente deberán hacer un demo en vivo de su desarrollo. Caso contrario, pueden presentar un video de su desarrollo funcionando, previa aprobación de un mentor de la HACKATHON CONTACT TRACING.
3. Durante esta presentación deberán explicar su proceso de desarrollo, hasta dónde pudieron llegar y propuestas de mejora, tratando de abarcar todos los puntos mencionados en los Criterios de Evaluación.

5.4 CRITERIOS DE DESCALIFICACIÓN

Serán descalificadas las soluciones que sean consideradas por la ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ como:

1. Desarrollos plagiados.
2. Desarrollos que no tienen conexión con el reto.
3. Desarrollos que puedan ser considerados difamatorios, calumniosos, racial o moralmente ofensivos, amenazantes ilícita o ilegalmente que puedan acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.

5.5 PREMIOS A LOS GANADORES

Se publicarán en la página oficial del evento: <https://hackspace.pe/hackathon>

Adicionalmente a los premios publicados, la ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ dará a conocer el talento de los más destacados.

6. ASPECTOS LEGALES

6.1 PROTECCIÓN DE DATOS

Los datos proporcionados por los participantes deben ser correctos, veraces y completos, asumiendo toda responsabilidad sobre la falta de veracidad o exactitud de los mismos.

Los participantes conocen y aceptan que presentan sus propuestas bajo su única y exclusiva responsabilidad y a su propia cuenta y riesgo. Asimismo, se comprometen a mantener indemne a la ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ respecto de reclamaciones de terceros y ante acciones legales, administrativas o judiciales que puedan ser iniciadas por terceros sobre derechos relacionados con los trabajos técnicos que presenten.

De conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales, los participantes que se inscriban en el HACKATHON CONTACT TRACING, otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales, aceptando que la ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ pueda ceder estos datos a terceros para los fines expuestos a continuación: incorporación en el banco de datos de contactos para entrevistarlos y/o ofrecerles una propuesta laboral, para utilizarlos en las comunicaciones institucionales y difusión del evento, para fines estadísticos, gestiones institucionales y administrativas; y se mantendrán mientras sean de necesidad para efectos de seguimiento de las actividades propias del evento y de seguimiento de crecimiento de las soluciones presentadas. Los participantes, podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, oposición y cancelación de los datos personales remitiendo una comunicación a los canales de contacto.

6.2 PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan en sus soluciones son de su creación original y que no infringe derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, incluido sin límites, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma que infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero; o que viole cualquier ley o normativa vigente en el territorio peruano. Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que contengan virus informático, gusano informático, spyware, u otro 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.

Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que puedan ser consideradas difamatorias, calumniosas, racial o moralmente ofensivas, amenazantes ilícita o ilegalmente que puedan acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.

Los derechos de autor pertenecen a los creadores de los respectivos trabajos y sus contenidos. Los ganadores consienten el uso de sus ideas, aplicaciones y de sus datos para usos de difusión de la presente HACKATHON CONTACT TRACING, incluyendo, pero no limitando, a su publicación en la web y redes sociales, periódicos, artículos, sin que dicha utilización le confiera derecho alguno a ningún tipo de compensación económica.

Los participantes se hacen responsables de la legalidad del software utilizado, si existe, en la solución presentada.

La ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ proveerá una aplicación boilerplate base (cuyo uso es opcional) bajo la licencia de [GNU General Public License v3.0](#) y todos los cambios que se realicen a ella estarán sujetos a la misma licencia.

7. ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES

La participación en la presente HACKATHON CONTACT TRACING 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 efectúe la organización.

En caso de divergencia entre los participantes de la HACKATHON CONTACT TRACING y la interpretación de las presentes Bases por el Comité Organizador, las partes acuerdan someterse a lo que resuelva la organización de la HACKATHON CONTACT TRACING.

8. RESPONSABILIDADES

8.1 RESPONSABILIDADES DE LA ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ

Cumplir con la ejecución de cada etapa establecida para llevar a cabo la presente HACKATHON CONTACT TRACING, lo mismo que incluye:

Coordinar y garantizar el proceso de evaluación de los participantes y conectar a los participantes destacados, finalistas y ganadores con empresas interesadas en su talento.

Al no ser propietaria de los Derechos de Autor o Propiedad Intelectual, la ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ se exonera de responsabilidad alguna por fraude, copia, piratería o afectación de algún derecho a la Propiedad Intelectual o Derechos de Autor de los trabajos presentados, tan solo cumple con su participación de mediador y ejecutor en esta HACKATHON CONTACT TRACING, al igual que no se hará cargo de reclamos de ninguna clase por productos que ya se encuentren en desarrollo que sean iguales o similares a los presentados, ya que la ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ, tan solo asume un rol de gestor y habilitador de los participantes a la HACKATHON CONTACT TRACING mas no puede garantizar la autenticidad y originalidad de las soluciones aportadas, ni realizará el trabajo de la comprobación de las mismas.

La ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ no garantiza la adquisición de fondos o financiamiento de las soluciones posteriores a la culminación de la iniciativa y procedimiento.

8.2 RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES

Enviar formulario de registro completo.

Acordar y cumplir con los participantes las responsabilidades de las soluciones que se desarrollen como producto del trabajo colaborativo entre los mismos.

ASOCIACIÓN HACK SPACE PERÚ

Lima, 23 de julio de 2020.