

BASES DEL HACKATHON

Antecedentes

El Ministerio de Hacienda de Costa Rica y el Departamento de Finanzas Públicas (FAD) del Fondo Monetario Internacional (FMI) organizan una competencia de tecnología al estilo hackathon, que tendrá lugar el 29 y 30 de julio en San José, Costa Rica (en adelante, HACKATHON).

El objetivo principal del HACKATHON será diseñar una solución digital práctica e innovadora para centralizar y optimizar el sistema de pago de los programas sociales, fortaleciendo su transparencia y control por parte de la Tesorería Nacional.

Durante el HACKATHON se utilizará una metodología de *design-thinking* para lograr que equipos multidisciplinarios realicen propuestas de soluciones tecnológicas innovadoras. Los equipos estarán compuestos por expertos tecnológicos, funcionarios públicos, emprendedores y especialistas de la sociedad civil nacionales e internacionales.

Descripción del desafío

El HACKATHON es un evento donde se establecen objetivos de desarrollo que sean factibles de entregar en el plazo de tiempo que se determine. En este evento participarán equipos multidisciplinarios —especialistas técnicos en desarrollos de sistemas y diseñadores de aplicaciones, que interactuarán con especialistas en gestión financiera pública— los cuales analizarán problemáticas específicas, generarán ideas y construirán prototipos de soluciones tecnológicas factibles de ser implementadas en el tiempo definido.

Las características específicas del desafío a resolver se compartirán de manera exclusiva con quienes hayan sido seleccionados para participar en el evento.

Inscripción

Hay un cupo limitado abierto de manera competitiva a los individuos que cumplan con los criterios de selección y deseen aplicar al HACKATHON, además de los expertos y funcionarios públicos que han sido invitados de manera personalizada.

Los interesados en participar en el HACKATHON se inscribirán completando sus datos en el formulario de inscripción, disponible en la página web oficial del FMI (<https://www.cvent.com/d/qyq0g4>). En caso de existir alguna duda sobre el mismo, deberán ser enviadas al correo electrónico hackathon@disruptica.com, identificando en el asunto del correo "Inscripción HACKATHON Costa Rica".

La inscripción de los participantes en el HACKATHON 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. (CST) del día miércoles 17 de julio de 2019.

La inscripción será notificada vía correo electrónico a cada uno de los postulantes.

La inscripción al HACKATHON 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

Los siguientes criterios de selección solo aplican para los cupos abiertos de manera competitiva. Las personas que han sido invitadas de manera personalizada están exentas de cumplir con estos criterios.

- Los participantes deberán ser profesionales, emprendedores o funcionarios públicos o privados con conocimientos de tecnología, o estudiantes de posgrado o pregrado que se encuentren cursando el último año de su carrera.
- Los participantes deberán contar preferentemente con capacidades de desarrollo de software y conocimiento y/o experiencia en una de las siguientes áreas: finanzas públicas, gestión de tesorería, inclusión financiera, género, y/o participación ciudadana.
- Se recibirán aplicaciones de profesionales de cualquier carrera, pero se favorecerán aquellos candidatos con un fuerte historial en campos CTIM (o *STEM* por sus siglas en inglés).
- 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.

Amparado en el derecho de admisión a la actividad, la Organización podrá restringir la participación en el concurso por cualquier motivo o circunstancia que pudiese repercutir en el correcto desarrollo del HACKATHON.

Requisitos que deben cumplir los proyectos

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

- Tratarse de un proyecto original, lo cual implica no haber sido presentado en otro concurso de la misma índole. Para acreditar esta exigencia, cada equipo participante

deberá presentar un formulario de declaración jurada simple que dé cuenta de su originalidad, el cual será proporcionado por los organizadores del HACKATHON durante la jornada de trabajo.

- Desarrollar un prototipo de cada proyecto, el cual será exhibido personalmente ante el jurado del evento por el respectivo equipo. Se exige la utilización de datos abiertos o aquellos datos abiertos que hayan sido dispuestos por las instituciones organizadoras del HACKATHON.
- 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 Costa Rica;
 - 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 Costa Rica;
 - Virus informáticos, spyware u otro elemento dañino;
 - Difundir o contribuir a la difusión de malware.
- Si el proyecto parte de un proyecto de 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, y/o la eventual interposición de las acciones judiciales que puedan corresponder.

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 las publicaciones, 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.

Premio

El equipo ganador recibirá un premio que consistirá en un pasaje para cada ganador, con los gastos de estadia pagos en la ciudad de Washington D.C. donde visitarán la sede central del FMI y participarán en la Asamblea Anual (*Annual Meetings*), que congrega a autoridades de Bancos Centrales, ministros de finanzas y de desarrollo, parlamentarios, ejecutivos del sector privado, representantes de organizaciones de la sociedad civil y miembros de círculos académicos, con el objeto de debatir temas que generan preocupación en todo el mundo, tales como las perspectivas económicas mundiales, el fin de la pobreza, el desarrollo económico, entre otros, y en donde además se organizan seminarios, sesiones informativas regionales, conferencias de prensa y muchas otras actividades centradas en la economía mundial, el desarrollo internacional y el sistema financiero mundial, donde el equipo ganador presentará su propuesta.

Jurado

El jurado estará conformado por personas pertenecientes a las instituciones organizadoras e invitados externos, y será presentado a los participantes al inicio del HACKATHON.

En caso de que exista algún tipo de vínculo de consanguinidad hasta cuarto grado o de afinidad hasta segundo grado entre un miembro del jurado y un participante, dicho miembro deberá declararse impedido de calificar ese proyecto.

Evaluación de los proyectos

Los proyectos de los equipos participantes serán evaluados por el jurado al momento de ser presentados. Cada presentación o *pitch* tendrá una duración entre 2 a 5 minutos, pudiendo el jurado efectuar luego las preguntas que considere pertinentes y convenientes para la comprensión global del proyecto. Al término de la ronda de presentaciones, el jurado entregará su decisión.

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%] Factibilidad y proyección

[20%] Funcionalidad

[20%] Diseño

[20%] Presentación final

En caso de presentarse un empate se realizará entre los jurados una nueva votación en que el ganador será quien logre la mayor cantidad de votos por mayoría simple, donde cada jurado representará un voto.

Derechos

Los proyectos o desarrollos que se generen en el HACKATHON deben estar en código abierto con licencia de Apache 2.0, MIT o GNU GPLv3 (para más información acerca de las licencias ver <https://choosealicense.com/>) y deberán ingresarse en los repositorios que dispongan los Organizadores utilizando el protocolo GIT.

Responsabilidad

Las Instituciones Organizadoras del HACKATHON 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 pudieran manifestar durante la realización de cualquiera de las actividades que contempla el HACKATHON, o bien por el contenido de los proyectos o aplicaciones que se desarrollen. Los participantes del HACKATHON 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 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 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. Los referidos datos personales podrán en casos concretos ser comunicados a terceros, para cumplir con las finalidades recién mencionadas.

Los participantes y ganadores aceptan desde ya y en forma indefinida, que sus datos personales, incluyendo su nombre completo, imágenes, fotografías u otros registros audiovisuales, sean incorporados en las comunicaciones y publicidad que respecto del presente concurso realicen los organizadores.