

TÉRMINOS Y CONDICIONES HACKATHON

Los presentes términos y condiciones establecen la relación entre cada equipo participante con el Organizador del Evento y/o los Aliados de la Hackathon.

I. La Hackathon

Una Hackathon es un evento de trabajo intenso que reúne perfiles diversos para que un tiempo determinado trabajen en la solución de un reto de forma colaborativa. Contando con recursos como mentores, espacios de retro alimentación y una dinámica de concursos que entrega beneficios a los participantes.

II. Organizador

FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES, Unidad Administrativa Especial del Orden Nacional adscrita al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y **LA CORPORACIÓN MALOKA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**.

III. Participantes

Son todas las personas que cumplan con el proceso de inscripción y con los siguientes criterios de selección:

- a. Completar el diligenciamiento del formulario de inscripción.
- b. Ser un joven colombiano entre 18 y 28 años
- c. No pueden participar los servidores y contratistas del **FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** o **Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones** y de la **CORPORACIÓN MALOKA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**
- d. Aceptar los términos y condiciones de la convocatoria.

IV. Equipos

Los participantes podrán presentarse en equipos de entre 3 y 5 miembros. En caso de que los participantes se presenten solos, tendremos la opción de formar equipos durante el evento con la misma cantidad de miembros. Todos los miembros de su equipo deben cumplir con los criterios de elegibilidad contenidos en este acuerdo de participación.

Para el caso de los participantes que se inscriban como equipo, si alguno de sus miembros no es elegible o no cumple con este acuerdo de participación; el equipo en su conjunto puede ser descalificado a discreción exclusiva de cualquiera de los Organizadores, sin que se requiera sustentar la decisión. Cada equipo es el único responsable de su propia cooperación y trabajo en equipo. Los organizadores no resolverán ninguna disputa entre los miembros de cada equipo y entre equipos con

respecto a su conducta, participación, cooperación, contribución, compartir premios o propiedad intelectual.

OBJETIVO DE LA HACKATHON

La Hackathon busca promover proyectos que aborden la problemática asociada a la generación de ingresos de los jóvenes y así brindar herramientas que ayuden a los jóvenes a generar ingresos a través de entornos digitales. Los participantes podrán estar ubicados físicamente en cualquier parte del mundo, pero queremos generar un esfuerzo especial para que personas en Colombia, que se encuentran en lugares de escasos recursos o condiciones precarias puedan participar y de esta manera demostrar su potencial, talento e ideas. Los participantes obtendrán ayuda de expertos de la industria durante el evento.

I. El Reto

Es la pregunta o problema que los participantes deben solucionar y que será presentada en el sitio de registro y al inicio de la hackathon.

II. Tiempo De Duración

La Hackathon se desarrollará entre el 2 y 4 de Julio de 2021.

III. Propiedad intelectual

La propiedad intelectual sobre los resultados que se puedan originar en esta Hackathon, se regirá por lo estipulado en el Convenio 789 de 2021 y por las leyes vigentes en la materia.

PROPIEDAD COMPLETA

Los participantes poseen los derechos del proyecto que cada uno cree durante la Hackathon. Suequipo puede crear un prototipo utilizando datos y/o interfaces de programación proporcionados por los organizadores de la Hackathon. Si va utilizar programas o librerías de terceros, cada participante acepta y certifica que tiene las licencias y/o autorizaciones expresas para poderlos usar para la generación de una nueva solución. Su equipo será descalificado si el Organizador tienen alguna razón para creer que su equipo ha violado los términos de este párrafo. Los Organizadores tendrán pleno derecho y sin restricciones, previa notificación razonable y durante todas las horas hábiles normales, de auditarlos términos y condiciones de cualquier licencia de terceros para confirmar el cumplimiento del Participante con el precedente.

Cada Participante debe consultar con sus propios asesores si tiene alguna duda sobre si cumple con los requisitos de este Acuerdo de Participación.

"Tecnología" significa, sin limitación, contenido (incluido contenido gráfico, audio y audiovisual), código,

especificaciones, información técnica, algoritmos, imágenes, diseño, arte, música, gráficos, SFX, datos y cualquier otra información o materiales protegidos por cualquier derecho de propiedad intelectual.

A. ACUERDO

Por favor revise cuidadosamente los términos y condiciones a los cuales accede.

El prototipo de su equipo y cualquier otro material enviado en relación con la Hackathon se denominará en este documento "Presentación" de su equipo.

B. DINÁMICA

I. DESARROLLO

1. Habrá un equipo ganador.
2. Para la elaboración del proyecto, cada persona y equipo deberán contar con sus herramientas de Programación, diseño, equipos y otros insumos necesarios para desarrollar la solución al reto propuesto.
3. Cada equipo tendrá un tiempo máximo de duración de 36 horas seguidas, contados a partir del momento en que el **FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES y/o la CORPORACIÓN MALOKA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN** anuncie el inicio de la actividad, para resolver el caso.

C. PRESENTACIÓN DE SOLUCIONES

Después del periodo de la Hackathon, cada equipo tendrá tres o cinco minutos para hacer una presentación a un panel de jueces seleccionados por el Organizador, seguido de una sesión de preguntas y respuestas con los jueces. Las presentaciones se llevarán a cabo en de manera virtual al terminar cada Hackathon. Los límites de tiempo de demostración pueden acortarse o alargarse a criterio exclusivo de los jueces, dependiendo del número de presentaciones. Puede hacer su Presentación de la manera que mejor le parezca, pero le recomendamos que explique y demuestre cómo su Presentación cumple con los criterios de evaluación descritos a continuación. El Organizador proporcionará una pantalla al equipo para mostrar su presentación. El orden de las presentaciones será decidido por los jueces a su discreción.

D. ESQUEMA DE CALIFICACIÓN

Un panel de jueces conformado por un miembro de Maloka, un miembro de MINTIC y un jurado externo y un joven empresario exitoso de del sector de la tecnología. Los jueces evaluarán cada presentación, inmediatamente después de su demostración, los jueces calificarán el desempeño de cada equipo de acuerdo a una combinación de criterios de evaluación:

- Da solución al reto: ¿Con la solución los jóvenes podrán generar ingresos?
- Funcionalidad y diseño: ¿La solución es funcional y se comunica adecuadamente por el equipo?
- Diferenciales frente a soluciones similares en el mercado: ¿Con respecto a otras soluciones en el mercado se tiene diferenciales claramente definidos?
- Modelo de sostenibilidad: ¿Se plantea un modelo que garantice la subsistencia en el tiempo de la solución que no dependa subvenciones o concursos?
- Equipo disponibilidad para trabajar en el proyecto durante y después de la Hackathon. ¿El equipo tiene interés y tiempo para desarrollar el proyecto una vez finalice el evento?

Cada presentación se puntuará, según los siguientes criterios con una puntuación mínima de 0 y máximo de 100 puntos, siendo el puntaje final el promedio de los puntajes de los jueces.

En caso de empate Se escogerá al equipo que tenga el mayor puntaje en la solución al reto, que es el primer factor de evaluación, o al que tenga el mayor puntaje en la funcionalidad y diseño o al siguiente criterio hasta que se rompa el empate y solo exista un único ganador.

En caso de existir un conflicto de intereses entre alguno de los participantes y cualquiera de los jueces, el juez que tenga el conflicto se excluirá de dicha decisión y en caso de ser requerido, se nombrará un juez que lo reemplace exclusivamente para la calificación de dicho participante.

E. ANUNCIO Y VERIFICACIÓN DE GANADORES

El equipo ganador se anunciará una vez se termine la ronda de evaluación. El Organizador puede tomar las medidas necesarias para verificar el cumplimiento de un equipo con este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN antes de otorgar un BENEFICIO, lo que incluye, entre otros, involucrar a un proveedor externo para evaluar el código del software prototipo y/o solicitar que un equipo presente evidencia de permiso para usar ciertos materiales de terceros.

Usted comprende y reconoce que, aunque su equipo pueda ser anunciado como un ganador dentro del evento y no puede verificarse a satisfacción la solución o el ACUERDO DE PARTICIPACIÓN, los organizadores seleccionarán un ganador alternativo que será el siguiente puntaje más alto basado en los mismos criterios de calificación.

RESPONSABLES DEL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

Nit: 800131648-6

Dirección: Edificio Murillo Toro, Cra. 8 #Entre Calles 12 y 13, Bogotá, Colombia

Teléfono: 3443460

Consulta la política de privacidad al final del presente Acuerdo de participación.

CORPORACIÓN MALOKA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

F. BENEFICIOS

1. CONDICIONES DE LOS BENEFICIOS

Los **BENEFICIOS** no pueden ser transferidos o sustituidos por el ganador. Si un **BENEFICIO** no se reclama dentro de los 15 días hábiles después de la notificación de los organizadores, se perderá, y se podrá seleccionar un ganador alternativo a criterio exclusivo del **FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES y/o la CORPORACIÓN MALOKA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN.**

2. ENTREGABLE

El producto a entregar deberá:

- a.** Cumplir con los términos de servicio según este acuerdo y las reglas establecidas al comienzo de la Hackathon.
- b.** No violar los términos y condiciones de ningún software o servicio incorporado utilizado por su demostración.
- c.** No contener ningún código malicioso o puertas traseras.
- d.** No debe contener, representar o referirse a ningún lenguaje, actividad u otro contenido grosero, vulgar, obsceno, sexualmente explícito, despectivo, discriminatorio, ofensivo, ilegal o de otra manera inadecuada (todo según lo determinen los organizadores a su criterio exclusivo).
- e.** No contener, representar o hacer referencia a ningún contenido que menoscabe o haga referencia negativa al Organizador, de la Hackathon o cualquier otra persona o entidad (todo según lo determine el organizador a su criterio).
- f.** No incluir ningún contenido que viole las leyes o los derechos de terceros (incluidos los derechos de privacidad, personalidad y propiedad intelectual).
- g.** Todo el código desarrollado como parte de la Hackathon, debe ser nuevo. Antes de comenzar el evento, los desarrolladores pueden realizar bocetos de diseños y flujos de usuarios. Para mantener las cosas justas, todo el código debe escribirse durante el desafío de la Hackathon. Puede usar cualquier lenguaje de codificación o biblioteca de código abierto.

2. CAUSALES DE DESCALIFICACION

La presentación de los equipos participantes puede ser descalificada si el Organizador tienen razones para creer, a su exclusiva discreción que su Presentación:

- a.** Contiene cualquier elemento que sea malicioso, corrupto, dañado, incompleto, inapropiado u ofensivo.
- b.** Viole los términos de uso de cualquier servicio de redes sociales, sitio web, móvil aplicación o cualquier otra plataforma utilizada en relación con su presentación.

- c. Infringe cualquier derecho de propiedad intelectual de terceros.
- d. Viola cualquier ley aplicable, violao no cumple con ninguna sección de este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN.

El participante y/o el equipo completo también puede ser descalificado por cualquiera de las siguientes razones, con o sin advertencia, a discreción exclusiva del organizador:

- (i) Abuso verbal de otro Participante o del personal de la Hackathon; (ii) Tocar o dañar de manera inapropiada a otro participante o al personal de la Hackathon; (iii) Incumplimiento del acuerdo de la Hackathon por parte del participante, equipo o cualquier otro acuerdo celebrado en relación con la Hackathon; (iv) Violación o incumplimiento de cualquier sección de este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN; (v) Sabotear las actividades realizadas durante la Hackathon, los equipos proporcionados o las instalaciones donde se lleva a cabo la misma.

Si el organizador tiene motivos para creer que el participante o el equipo han comprometido la integridad o la operación legítima de la Hackathon, o ha intentado comprometer la integridad o la legítima operación de este Hackathon, que incluye, entre otros, hacer trampa, piratear, crear un bot malicioso u otro programa automatizado, o cometer fraude de cualquier manera.

Si durante la Hackathon, cualquier persona de la Hackathon o el organizador tienen razones para creer que su salud está en peligro, es posible que deba suspender su participación en la Hackathon y se le solicite buscar asistencia médica inmediata. Sus compañeros de equipo, si los hay, pueden continuar participando en la Hackathon si así lo desean.

Todas las decisiones de descalificación son finales, no requieren justificación y no están sujetas a apelación.

D. BENEFICIOS

Lo beneficios por participar y ganar son:

- 10 millones de pesos.
- Acompañamiento equivalente a 12 horas distribuidas en 3 semanas para apoyar la implementación. Este acompañamiento se planea con el equipo ganador construyendo un cronograma de trabajo para las 3 semanas de común acuerdo.
- Kit digital para facilitar la implementación del producto o servicio que incluye: Hosting, una herramienta para gestión de mails y herramientas para publicación en las diferentes redes sociales.

3. ENTREGA DE BENEFICIOS

Para recibir los beneficios, el equipo ganador debe designar un líder del equipo, el cual estará autorizado para adelantar los tramites que Maloka requiera para realizar la entrega del beneficio económico y se compromete a:

- Facilitar la documentación requerida por Maloka para la entrega del beneficio
- Definir un plan de trabajo con el equipo de mentores.
- Seguir el plan de trabajo y las recomendaciones de los mentores.
- Participación en las sesiones de mentoría.
- Tener una versión accesible del prototipo presentado para uso del Ministerio.
- Dejar a disposición una copia del prototipo funcional en la plataforma usada en el evento.
- Autorizar la grabación de la Hackathon y de las sesiones de acompañamiento implementadas.

CÓDIGO DE CONDUCTA

Se prohíbe todo tipo de acoso, el cual incluye comentarios verbales ofensivos relacionados con género, identidad y expresión de género, edad, orientación sexual, discapacidad, apariencia física, tamaño corporal, raza, etnia, nacionalidad, religión, imágenes sexuales en espacios públicos, intimidación deliberada, seguimiento, fotografía o grabación de audio / video sin consentimiento razonable, interrupción sostenida de las conversaciones u otros eventos, contacto físico inapropiado y atención sexual no deseada.

Es inapropiado tomar fotografías en contextos donde las personas tienen una expectativa razonable de privacidad (en baños o donde los participantes están durmiendo).

Se espera que los participantes que sean sorprendidos en conductas inapropiadas y se les solicite detener cualquier comportamiento de acoso, cumplan de inmediato.

Los organizadores no deben usar imágenes, actividades u otro material sexual. Los representantes de los organizadores (incluidos los voluntarios) no deben usar ropa / uniformes / disfraces sexuales ni crear un ambiente sexualizado.

Si está siendo hostigado u observa que alguien mas está siendo hostigado o tiene alguna otra inquietud, comuníquese con un miembro del personal de la Hackathon de inmediato.

El personal de la Hackathon estará encantado de ayudar a los participantes a ponerse en contacto con cualquier agente de seguridad o policía local, proporcionar escoltas o ayudar a aquellos que sufren acoso a sentirse seguros durante la duración de la Hackathon, Valoramos su asistencia.

Si un Participante hace parte de un comportamiento que pueda considerarse como acoso, los organizadores de la Hackathon pueden tomar cualquier acción que consideren apropiada, incluida la advertencia al infractor o la expulsión de la Hackathon sin reembolso (si corresponde).

Esperamos que los participantes sigan estas reglas en la Hackathon, los talleres y eventos sociales

relacionados con la Hackathon.

VIDEOS Y FOTOGRAFÍAS:

Al participar en la Hackathon, el participante y el equipo de trabajo acepta ser fotografiado y grabado en video por el organizador o sus contratistas sin recibir ningún tipo de compensación. El participante comprende que las imágenes y videos pueden ser transmitidos, exhibidos, reproducidos, editados, utilizados y distribuidos por el organizador a través de Internet y/o cualquier otro medio de comunicación ahora existente o creado en el futuro, para promoción, producción de ingresos y/o cualquier otro propósito que el organizador determinen en su exclusiva y absoluta discreción. Esta autorización incluye explícitamente el uso de su nombre, imagen y/o voz. Puede optar por no ser fotografiado y/o grabado en video informando al personal de la Hackathon al registrarse en la Hackathon que no da su consentimiento para ser fotografiado o grabado en video.

PAGOS DE VIAJE

Ni el organizador, ni sus asociados se hacen responsables por ningún gasto de viaje, traslado o manutención u hospedaje en los que deban incurrir los participantes de la Hackathon.

TÉRMINOS ADICIONALES

El incumplimiento por parte del organizador de cualquier disposición de este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN debido a un acto de la naturaleza, huracán, guerra, fuego, disturbios, terremotos, actos de terrorismo, pandemia o de enemigos públicos, acciones de gobierno, autoridades, que estén fuera del control de los organizadores (excepto el cumplimiento de los códigos y reglamentos aplicables) u otro evento de "fuerza mayor" no se considerará un incumplimiento de este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN.

El organizador no asume ninguna responsabilidad por cualquier lesión o daño a su computadora o la de cualquier otra persona relacionada con la descarga de materiales o software en relación con la Hackathon o lo que resulte de ella. El Organizador no es responsable por fallas de telecomunicaciones, redes, electrónicas, técnicas o informáticas de ningún tipo; por la transcripción inexacta de la información de envío; por errores en cualquier material promocional o de marketing o en este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN; por cualquier error humano o electrónico; o por entradas robadas, mal dirigidas, confusas, demoradas, perdidas, dañadas o devueltas. Los organizadores se reservan el derecho de cancelar, modificar o suspender la Hackathon o cualquier elemento de este (incluido, entre otros, este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN) sin previo aviso de ninguna manera y por cualquier motivo (incluido, entre otros, en el caso de que ocurra algo inesperado). En caso de cancelación, modificación o suspensión, los organizadores se reservan el derecho de seleccionar ganadores en un sorteo al azar entre todas las participaciones elegibles y no sospechosas recibidos antes del momento del evento que garantice dicha cancelación, modificación o suspensión. Los organizadores pueden prohibir a cualquier participante (equipo) o participante (o equipo) potencial participar en la Hackathon, si dicho participante (o equipo) o participante (o equipo) potencial muestra un desprecio por este ACUERDO DE

PARTICIPACIÓN; actúa con la intención de molestar, abusar, amenazar o acosar a cualquier otro participante, organizador, Socio o agente o representante de los organizadores o del Socio; o se comporta de cualquier otra manera disruptiva (según lo determinen el Organizador a su criterio exclusivo).

CONFIDENCIALIDAD

Cada Participante se obliga a mantener absoluta confidencialidad y reserva de toda la información a la que tenga acceso durante la actividad, incluyendo el caso planteado. Por lo tanto, se compromete a no hacer uso de ninguna información que pudiese comprometer la seguridad de **EL FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES y/o la CORPORACIÓN MALOKA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**, ni dar ventajas competitivas a terceras personas.

Se entiende que toda la información suministrada por **EL FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES y/o la CORPORACIÓN MALOKA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN** a durante la actividad es confidencial y privilegiada, y queda sometida al deber de secreto y confidencialidad que se establece en esta cláusula.

En virtud de lo anterior, cada Participante (o equipo) se abstendrá de reproducir, revelar, divulgar o utilizar en cualquier forma para su beneficio o el de terceros, en todo o en parte la información que en el desarrollo de la actividad llegare a descubrir, inferir, deducir, o conocer en forma directa o indirecta, salvo autorización previa y por escrito de **EL FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES y/o la CORPORACIÓN MALOKA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**. Cada Participante (o equipo) utilizará dicha información para llevar a cabo exclusivamente la solución del caso, haciendo uso de todos los medios a su alcance para evitar que esta información sea conocida o utilizada por terceros incluso después de finalizada la actividad. En todo caso el Participante que infrinja lo anterior, indemnizará integralmente todos los perjuicios que sean causados a **EL FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES y/o la CORPORACIÓN MALOKA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**, sus accionistas, administradores o compañías filiales o subsidiarias, o a cualquier tercero, por la divulgación, uso indebido o no autorizado, aprovechamiento, etc., de la información conocida con ocasión del desarrollo de la actividad.

INDEMNIDAD:

Cada Participante mantendrá indemne a el **FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES y/o la CORPORACIÓN MALOKA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**, por concepto de cualquier pérdida, gasto, daño, demanda, reclamación, o acción judicial, extrajudicial o administrativa proveniente de un tercero, de sus empleados, subcontratistas o contratistas, y ocasionada entre otros por:

i) Cualquier daño o perjuicio que cause directa o indirectamente a los equipos del **FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES y/o la CORPORACIÓN MALOKA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN** o a terceros ii) Todo daño o perjuicio causado

por infracciones relacionadas con uso de patentes, derecho de autor u otro derecho de propiedad intelectual de terceros o de los términos y condiciones de esta actividad iii) Todo perjuicio reputacional o económico generado por sus actuaciones en relación con la actividad desarrollada.