



PERÚ

Presidencia
del Consejo de Ministros

Oficina Nacional
de Gobierno Electrónico
e Informática - ONGEI

Bases del Concurso

Segunda “Hackaton Regional en Gobierno Electrónico– San Martín”

en coordinación con Colegio de Notarios de San Martín



La Oficina Nacional de Gobierno Electrónico e Informática de la Presidencia del Consejo de Ministros convoca a la Segunda: “**Hackaton Regional en Gobierno Electrónico**” a realizarse en la ciudad de Tarapoto en la Región San Martín, enfocado en temas de Datos Abiertos.

QUE ES UN HACKATHON

Es una competencia de alto rendimiento donde los participantes deben desarrollar una aplicación en un lapso determinado. Los hackathones pueden durar de 1 día a una semana dependiendo de los objetivos de la competencia y los organizadores.

OBJETO

El objeto de la presente base del concurso es el de regular la participación, por parte de las personas o equipos interesados, en la actividad denominada “**Hackaton Regional en Gobierno Electrónico – San Martín**”, organizada por la Presidencia del Consejo de Ministros en colaboración con el Colegio de Notarios de San Martín, los días 16 y 17 de Septiembre de 2016 en la ciudad de Tarapoto - San Martín, Perú.

En colaboración de:



Colegio de Notarios
de San Martín



PERÚ

Presidencia
del Consejo de Ministros

Oficina Nacional
de Gobierno Electrónico
e Informática - ONGEI

REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

No existen restricciones sobre la edad o formación profesional, es deseable que los competidores tengan experiencia en desarrollo de aplicaciones así también en las áreas de medio ambiente y agua, investigación, tecnología, pedagogía o cualquier entusiasta que le guste desarrollar.

FECHAS DEL PROCESO

- **14 de Julio:** Apertura de inscripciones mediante el formulario que se encuentra en la siguiente página web: <https://goo.gl/QeECAQ>
- **16 de Septiembre:** Cierre de inscripciones.
- **16 de Septiembre desde las 7:00 p.m** - Inicio del Hackathon, los equipos deben estar puntual para la acreditación y asignación del espacio de trabajo
- **17 de Septiembre a las 7:00 p.m** - Cierre del Hackathon, los equipos deberán subir al repositorio público sus trabajos, tener una versión ejecutable de su trabajo que muestre las funcionalidades de su propuesta.

PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN

La inscripción se podrá realizar de forma individual o por grupo (mínimo 3 y máximo 5 miembros), indicando los participantes del grupo, los mismos deberán llenar el formulario de inscripción de forma individual. En el caso de inscripción individual, el participante podrá conformar un nuevo equipo o acoplarse a un equipo ya conformado.

En colaboración de:



Colegio de Notarios
de San Martín



PERÚ

Presidencia
del Consejo de Ministros

Oficina Nacional
de Gobierno Electrónico
e Informática - ONGEI

HERRAMIENTAS DE DESARROLLO DE CÓDIGO ABIERTO

El objeto del Hackathon es usar cualquier herramienta, lenguaje de programación o framework de código abierto que les permita construir prototipos funcionales de su proyecto.

INSCRIPCIÓN AL CONCURSO

La participación en esta competencia es gratuita, pero los competidores inscritos deberán cumplir estrictamente todos los mensajes y convocatorias a reuniones que se presenten previos al Hackathon.

La inscripción se la realizará en línea en el siguiente formulario: <https://goo.gl/QeECAQ>

CATEGORÍAS DEL HACKATHON

- **Móviles**, aplicaciones convencionales para smartphones, tablets.
- **Aplicaciones Web**, aplicaciones de información o investigación.

ÁREAS DEL HACKATHON

Las áreas del Hackathon serán las siguientes:

- **Investigación**, Innovación o investigación sobre temas de medio ambiente y agua cuidado, uso eficiente de recursos naturales y otros.
- **Información**, la mejor manera de visualizar y utilizar la información del Portal de Datos Abiertos.

En colaboración de:



Colegio de Notarios
de San Martín



PERÚ

Presidencia
del Consejo de Ministros

Oficina Nacional
de Gobierno Electrónico
e Informática - ONGEI

TEMÁTICAS DEL HACKATHON

Las temáticas propuestas referentes son las siguientes:



Medios Materiales

Cada participante deberá llevar su propio ordenador para participar en el Hackathon, con los requisitos (hardware y software) que él mismo considere necesarios para el desarrollo de la herramienta elegida en su propuesta de participación (como por ejemplo, el entorno o framework de desarrollo de su elección).

La organización proporcionará acceso a Internet a los participantes durante el transcurso de toda la competición a través de una red Wi-Fi.

Duración de la Hackathon

El Hackathon tendrá una duración estimada de 24 horas, distribuidas en los diferentes días asociados al evento

“Hackaton Regional en Gobierno Electrónico”.

En colaboración de:



Colegio de Notarios
de San Martín



PERÚ

Presidencia
del Consejo de Ministros

Oficina Nacional
de Gobierno Electrónico
e Informática - ONGEI

La Hackathon comenzará el viernes 22 de Septiembre de 2016 por la noche, y transcurrirá a lo largo de todo el viernes y sábado. El Sábado, 23 de Septiembre de 2016 al finalizar el medio día tendrá lugar la presentación de los desarrollos ante un jurado y la selección de proyectos sobresalientes.

Alimentación

La Hackathon será de régimen cerrado, o sea los competidores deberán estar la mayor parte del tiempo dentro de la sede del evento, en predios de **C.E.P. San Antonio de Padua ubicado en Jirón Jiménez Pimentel, 1204 , Tarapoto - San Martín**, los participantes que deseen pernoctar en la sede del evento deberán prever ropa abrigada y accesorios necesarios para descansar.

La organización proveerá a los competidores seguridad y refrigerios, servicio de cafetería y los alimentos principales durante el evento, los competidores están habilitados a adquirir o llevar alimentos adicionales.

Desarrollo del Hackathon

El 22 de Septiembre de 2016 se llevará a cabo la introducción y presentación de la competición. Asimismo, se describirán y comunicarán debidamente a todos los participantes las pautas concretas para el proceso de desarrollo a seguir durante el Hackathon, junto a las recomendaciones generales, alcance y reglas de participación y los criterios de evaluación, para garantizar la transparencia de la competición. Adicionalmente, se resolverán las dudas que puedan surgir por parte de los participantes. A lo largo de toda la competición se llevarán a cabo evaluaciones parciales por parte del jurado para analizar la evolución de los desarrollos y poder hacer un seguimiento de los equipos participantes. Queda al criterio del jurado el valorar las contribuciones que son aportadas por cada equipo durante el Hackathon. Los hitos en los que se llevarán a cabo las evaluaciones parciales serán detallados al comienzo de la competición.

Durante el transcurso del Hackathon se dispondrá de varios **miembros de la organización** para guiar a los participantes en el proceso de desarrollo (en caso de ser necesario) y apoyar a los equipos en cualquier otra tarea o duda asociada a la competición. La organización se reserva el derecho de evaluar la calidad de los desarrollos y del código fuente generado por los equipos participantes a lo largo de la competición empleando técnicas manuales y/o automáticas.

En colaboración de:



Colegio de Notarios
de San Martín



PERÚ

Presidencia
del Consejo de Ministros

Oficina Nacional
de Gobierno Electrónico
e Informática - ONGEI

PROCEDIMIENTO DE SELECCIÓN DE LOS PROYECTOS SOBRESALIENTES Selección de prototipos y criterios de valoración

El Jurado elegirá las 3 aplicaciones que mejor puntuación obtengan respecto a los siguientes 6 criterios:

1. **Ejecución:** grado de funcionalidad del proyecto.
2. **Aplicación práctica:** da solución al reto planteado.
3. **Experiencia de Usuario:** Porcentaje de satisfacción del usuario al utilizar la aplicación o programa informático.
4. **Diseño:** calidad del diseño e interfaz.
5. **Innovación:** grado de innovación.
6. **Dificultad Técnica:** se valorará la dificultad técnica que el reto exige para su desarrollo.

En caso de ser necesario, la organización podrá solicitar aclaraciones respecto a la propuesta presentada.

PREMIOS

Todos los equipos que se inscriban a la competencia tendrán regalos sorpresa al momento de acreditarse a la competencia.

Primer Puesto:

Se le hará entrega de un premio en efectivo (S/. 500).

Segundo Puesto:

Obtendrán un premio significativo otorgado por la ONGEI y Colegio de Notarios de San Martín, que será publicado en el portal web, días antes del evento.

PROPIEDAD INTELECTUAL Y DERECHOS DE AUTOR

Por el hecho de participar, el equipo liberará sin limitación ni restricción alguna el código fuente desarrollado durante la competición que pasará a estar a disposición de la comunidad.

Los equipos permitirán que los organizadores creen presentaciones o videos sobre la base de sus proyectos.

En colaboración de:



Colegio de Notarios
de San Martín



PERÚ

Presidencia
del Consejo de Ministros

Oficina Nacional
de Gobierno Electrónico
e Informática - ONGEI

Todo el material desarrollado durante la competencia deberá subirse a un repositorio público, además de tener una versión ejecutable sin restricciones de acceso.

ACEPTACIÓN DE TÉRMINOS Y CONDICIONES

La participación en el concurso y posterior desarrollo de la aplicación de la “**Hackaton Regional en Gobierno Electrónico**”, implica necesariamente la aceptación íntegra e incondicional de los términos y condiciones expresados en las presentes Bases de Concurso, así como la interpretación que de las mismas lleve a cabo el comité organizador.

Los participantes aceptarán las decisiones del jurado en cuanto a la selección de los finalistas y ganadores del concurso.

Estas bases constituyen el único acuerdo entre el comité organizador y los participantes en el concurso y sustituyen cualquier acuerdo anterior entre dichas Partes en relación a ella.

CONSULTAS

Dudas se pueden enviar consultas a: www.cnsm.org.pe

En colaboración de:



Colegio de Notarios
de San Martín