



TERMINOS Y CONDICIONES HACKATON

En el marco del año Colombia – Francia 2017, la Embajada de Francia en Colombia y la Pontificia Universidad Javeriana, realizarán en el mes de marzo de 2017 la primera “INNOVATON- HACKATON” la cual busca innovar para aprender el idioma francés.

La hackatón tiene como entregables aplicaciones/software/desarrollos 3D, que contribuyan al aprendizaje del idioma francés. Estas aplicaciones deberán ser originales, diseñadas y construidas por equipos multidisciplinarios. Esta aplicación está dirigida a niños y jóvenes entre 6 y 16 años.

Durante el desarrollo de la hackaton, siete (7) jurados evaluarán los proyectos y premiarán a uno de ellos.

La hackatón se desarrollará en el Centro Ático de la Pontificia Universidad Javeriana, en Bogotá entre el miércoles 22 de marzo a las 4:00 PM y el sábado 25 de marzo a las 4:00 PM.

La Universidad Javeriana y la Embajada de Francia, invitan a participar en este evento de acuerdo a las siguientes condiciones:

BASES

Participantes

1. La participación en este evento no tiene ningún costo para los participantes, excepto sus viajes ida y vuelta para llegar al Centro Ático.
2. Podrán participar estudiantes y profesionales mayores de 16 años*, residentes en Colombia.

* *Todos los menores de 18 años deberán presentar un consentimiento firmado por su representante legal o tutor, quien autoriza su participación*



3. Se podrán inscribir de manera individual o por equipos. El número de equipos está limitado a siete (7). Cada equipo debe tener un equipo base de cuatro (4) personas y un equipo soporte hasta llegar a máximo ocho (8) miembros en total.
4. La Hackatón se desarrollará durante 72 horas.
5. Los perfiles del equipo base deberán ser:
 - Licenciados en la lengua francesa, francófonos nativos o que posean formación en francés[†].
 - Programador o desarrollador de videojuegos
 - Modelador 3D / Diseñador/Realizador visual / Ilustrador digital
 - Experto en didáctica de los idiomas
 - Experto en sonido
6. Los perfiles del equipo de soporte pueden incluir:
 - Comunicador social
 - Artista (grafistas, músicos, escritores de literatura, etc.)
 - Desarrollador de videojuegos
 - Programador
 - Ilustrador digital
 - Realizador visual

Inscripción

1. Realizar registro en el formulario anexo – individual- o por equipo. Al completar el formulario de inscripción, y enviarlo se están dando como aceptadas las condiciones de participación.
2. Cada participante al momento de inscribirse certificará que se encuentra en óptimas condiciones de salud física y mental para participar en la hackaton y demostrará su afiliación a una EPS, al SISBEN o a un servicio de salud.
3. Conformación de equipos: Cada participante deberá conformar o adherirse a un equipo en el que pueda aportar con sus habilidades y conocimientos.

[†] Las personas inscritas bajo este perfil serán sometidas a una prueba para determinar su nivel.



- Un mínimo de cuatro (4) -como equipo base- y un máximo de ocho (8) - como equipo base y de soporte-, es el número de participantes admitido por equipo.
 - Una misma persona no podrá hacer parte de dos o más equipos a la vez. La organización puede contribuir al proceso de conformación y ajuste de los equipos, hasta llegar al máximo de equipos admitidos siete (7).
4. Cuando la inscripción se haga individual, y no especifique un equipo particular su participación queda sujeta a que antes del inicio de la Hackaton se puedan conformar equipos como los solicitados o se puedan integrar a uno ya existente.
 5. El número de equipos participantes está limitado a siete (7) equipos. En caso de exceder el número de equipos inscritos, se tomará como prioritarios a aquellos que completaron su proceso de inscripción primero, cumpliendo con el número y perfil de los integrantes, como se mencionó en el punto anterior.
 6. Cada equipo se compromete al aceptar la inscripción, a crear y mantener un álbum de fotos, dentro del Fanpage de Facebook, durante el periodo de la hackatón, el cual se abrirá para el evento. Esto con el fin de tener un mecanismo de difusión que permita registrar las experiencias de los equipos durante la actividad.
 7. Los equipos se deben mantener conformados desde el inicio del proceso de inscripción hasta el final del evento. La sustitución de hasta el 25% de los miembros del equipo es posible, hasta el día y hora de inicio de los talleres.

Fechas y Lugar

- INNOVATON - HACKATON: Del 22 de marzo a las 4:00 pm al 25 de marzo a las 4:00 pm del 2017 en el Centro Ático de la Universidad Javeriana, Bogotá - Colombia. (Calle 40 No 6 – 39)
 - Miércoles 22 de marzo de 4:00 pm a 8pm inicio y conformación de equipos
 - Jueves 23 de marzo desde las 2:00pm ingreso al Centro Ático de la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá hasta el sábado 25 a las 4:00pm
 - Sábado 25 de marzo Pitch en la mañana de 10:00 am a 1:00 pm, premiación de 2:00a 4:00pm.
- Jornadas Preparatorias:



1. Taller Lingüística - viernes 10 de febrero de 4:00 pm a 7:00 pm
 2. Taller Didáctica - viernes 17 de febrero de 4:00 pm a 7:00 pm
 3. Taller de Lengua - viernes 24 de febrero de 4:00 pm a 7:00 pm
 4. Taller Ideación - viernes 03 de marzo de 4:00 pm a 7:00 pm
 5. Taller Tech - viernes 10 de marzo de 4:00 pm a 7:00 pm
 6. Taller Pitch - viernes 17 de marzo de 4:00 pm a 7:00 pm
- Cada equipo deberá asistir presencialmente al menos a tres (3) de las seis (6) jornadas preparatorias. Los equipos se conformarán en el mes de enero por parte de la organización del evento, quienes notificarán a los participantes.
 - A las jornadas preparatorias deberán asistir al menos el 60% de los miembros de cada equipo.
 - Las anteriores jornadas preparatorias están sujetas a confirmación y previa notificación por parte de la organización.

Selección de ganadores y premios

1. La selección final de los ganadores estará a cargo del jurado calificador designado por la organización para tal efecto. Sus decisiones son autónomas e inapelables.
2. El premio consistirá en un tiquete de avión, ida y vuelta, de Bogotá a París para cada participante del equipo ganador.
3. El premio se entregará a cada miembro del equipo ganador. No es transferible a terceros incluso del mismo equipo, ni convertible a su equivalente en efectivo. En caso de no aceptarlo se perderá.
4. Los organizadores del evento no serán responsables si el ganador no puede recibir su Premio por causas distintas o acontecimientos de fuerza mayor o si renuncia al derecho de aceptarlo, o si no se presenta en los términos indicados en este reglamento o en la notificación, perdiendo en todos estos casos todos los derechos que pudiera tener en relación con su Premio.
5. Los participantes acuerdan que los organizadores del evento, los patrocinadores, las Entidades del concurso, sus afiliadas y subsidiarias, y sus consejeros, accionistas, agentes, jurado, empleados y/o representantes no serán responsables por las pérdidas, daños y/o perjuicios de cualquier tipo que resulten de la aceptación del Premio y/o de la participación en la Hackatón o de cualquier mal funcionamiento técnico, equipos de computación, software, y/o cualquier otra combinación de los mismos, en relación con, o que resulte de, cualquier parte en relación con este evento. Así mismo los ganadores acuerdan



que la responsabilidad del organizador del evento en relación con el premio cesará al momento de la entrega de los mismos.

Propiedad intelectual

1. Los participantes son los propietarios de los derechos morales y patrimoniales de sus creaciones y desarrollos.
2. Se comprometen a garantizar que su creación es original, y que no infringe derechos de terceros.
3. Los ganadores serán invitados, en caso de requerirse, a asistir a las reuniones o citas que se hagan para:
 - Promover el desarrollo de la aplicación
 - Realizar difusión en medios o charlas culturales en donde sean invitados
4. Todos los participantes deben firmar la aceptación de las condiciones que se fijen antes del inicio de la actividad derivadas del proceso de inscripción.
5. En caso de utilizar contenidos o recursos (imágenes, sonidos, música, guiones, software etc.) no creados por los participantes, estos deberán tener la autorización para la utilización de dichos contenidos o recursos.

Criterios de evaluación

1. Reto: Responde una solución de la necesidad propuesta como reto.
2. Diseño visual: atractivo visual de los elementos gráficos utilizados.
3. Desarrollo técnico: desempeño del juego, que sea apropiado para el medio en el cual estará siendo desplegado y a la edad del público elegido.
4. Premisa: el argumento del juego que sea atractivo, original y se diferencie de otros juegos.
5. Lograr el objetivo de formación en idioma francés
6. Trabajo en equipo: participación activa y colaborativa de cada uno de los integrantes con su equipo de trabajo.

Limitantes de contenido y proceso de creación

1. El videojuego desarrollado no podrá contener elementos de carácter erótico, obsceno, impúdico, indecente, pornográfico, ya sea explícito o implícito.
2. No deberá contener publicidad de ningún tipo.



3. No deberá contener elementos de carácter político o religioso.
4. No debe contener ningún tipo de información que constituya cualquier acto ilícito.
5. No debe contener información que constituya o pueda constituir descrédito.
6. La temática y desarrollo del juego deberá apegarse a la línea temática que se defina el día del evento, esto con la finalidad de tener una competencia justa y equilibrada.
7. Es válido el uso de *frameworks*, librerías y otros componentes de software que incluyen repositorios de código predefinido (Unity, Corona, Stencyl... etc.) como base, sin embargo, el código del juego deberá ser escrito durante el evento. No se permite comprar un juego preprogramado. De la misma forma, el material gráfico deberá ser original y desarrollado durante el evento. Es válido utilizar material gráfico de base como íconos, texturas o fotografías.
8. La utilización de cualquier material (audio, video, literatura, etc.) que no esté libre de derechos de autor está prohibida y su uso es responsabilidad exclusivamente del equipo.
9. Está prohibido a los participantes ingresar al Centro Ático con material cortante, inflamable o que pueda representar un peligro para los demás.

Compromisos del concursante

1. Asistir a las jornadas preparatorias del evento. En caso de estar inscritos como un equipo, al menos el 60% de los miembros deberán asistir.
2. Participar en las fechas y horas correspondientes para la realización de la hackatón.
3. Cada participante deberá traer sus propias herramientas de trabajo para desarrollar sus soluciones (computador, dispositivos móviles, tablets, etc.)
4. La organización local proveerá conectividad, electricidad, mesas de trabajo, tableros, y papelería.
5. Cada participante es responsable de traer sleeping bags o cobijas si lo considera necesario para su descanso y protegerse del frío.
6. Cubrir sus costos de desplazamiento hasta el Centro Ático de la Universidad Javeriana, en Bogotá, Colombia. (Calle 40 No 6 – 39).
7. Enviar al correo que designe la organización (convocatorias.atico@javeriana.edu.co) el soporte de afiliación a la EPS, fotocopia de la cedula, foto para la acreditación y demás documentación soporte que la organización requiera y sea solicitada.



Compromisos de la Organización

1. Cumplir con los requisitos propuestos en la convocatoria.
2. Respetar y reconocer los derechos de autor morales y patrimoniales de la obra según lo señalado en la cláusula de esquema de propiedad intelectual.
3. Cubrir las necesidades de alimentación y zona de descanso durante las fechas y horarios de la realización de la hackatón.
4. Informar permanentemente a los participantes sobre el desarrollo de las actividades de la hackatón.
5. Los organizadores del evento se reservan el derecho de suspender temporalmente, o de manera indefinida y de forma inmediata, la actividad objeto de estos Términos y Condiciones, en caso de detectar o de conocer irregularidades, fraudes o faltas a la ética y la moral en el desarrollo de la misma, o en caso de presentarse algún acontecimiento de fuerza mayor o caso fortuito que afecte en forma grave su ejecución.

Uso de la imagen

- 1 Los participantes otorgan a los organizadores del evento una licencia de uso sobre los videos y fotografías y demás material audiovisual que sea registrado durante la realización del mismo. Así mismo, los participantes declaran que al salir en el material audiovisual del evento, y al autorizar el uso por parte de la organización, no están violando derechos de terceros.

Tratamiento de datos

- 1 La autorización suministrada en el presente formulario faculta a los organizadores del evento para que recopile, almacene, use y suprima los datos personales aquí suministrados.
De acuerdo con las normas del derecho de Habeas Data, los organizadores del evento requieren realizar el "Tratamiento de Datos" antes señalado, de forma tal que la finalidad y uso de la información suministrada, será netamente administrativo y publicitario de acuerdo con el evento Hackatón. Bajo ninguna



circunstancia se realizará Tratamiento de Datos personales con fines de comercialización o circulación. En todo caso aplicarán las excepciones de ley En virtud del artículo 8 de la ley 1581 de 2013, el titular de la información personal que es recopilada en este formulario, tiene los siguientes derechos:

- a) Conocer, actualizar, rectificar y suprimir los datos suministrados;
- b) Conocer los usos que se han hecho de la información suministrada, cuando así lo solicite el titular;
- c) Revocar la autorización y/o solicitar la supresión del dato suministrado cuando en el Tratamiento realizado no se respeten los principios, derechos y garantías constitucionales y legales a favor del titular.
- d) Acceder en forma gratuita a sus datos personales que hayan sido objeto de Tratamiento.

El titular de la información suministrada, podrá ejercer cualquiera de los derechos mencionados, dirigiendo una petición en este sentido al siguiente correo:
convocatorias.atico@javeriana.edu.co