

# HACKATHON DE CYBERCAMP 2017

Bases de participación



## OBJETO

El objeto de las presentes bases es regular la participación, por parte de las personas o equipos interesados, en la actividad denominada «**Hackathon**» de CyberCamp 2017 (<https://cybercamp.es>), organizada por el Instituto Nacional de Ciberseguridad de España S.A. (INCIBE), durante los días 1, 2 y 3 de diciembre de 2017 en Santander.

El Hackathon de CyberCamp 2017 es una competición o evento presencial de desarrollo colaborativo de software en un corto periodo de tiempo, centrado en la presentación y el desarrollo y/o mejora de proyectos, herramientas, aplicaciones o soluciones de ciberseguridad de código abierto.

Para poder participar, el interesado deberá cumplir con los requisitos establecidos en las presentes bases de participación, cumplimentar debidamente y enviar en tiempo y en forma su propuesta de desarrollo y/o mejora del proyecto, herramienta, aplicación o solución de ciberseguridad seleccionada, siguiendo las instrucciones que vienen recogidas a continuación.

## REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Podrán participar todas aquellas personas físicas mayores de 14 años que dispongan de DNI/NIF o pasaporte, en vigor, u otro documento que, conforme a la legislación española, acredite la identidad y edad del participante. En este sentido, la organización excluirá del Hackathon a aquellos participantes cuyos datos no se ajusten a su identidad real o que incumplan cualquier condición exigida.

## PROCEDIMIENTO DE SELECCIÓN DE PARTICIPANTES

### ■ 25 de septiembre

- Apertura del proceso de inscripción en el Hackathon.
  - Para participar en el Hackathon, los interesados deberán seleccionar el **proyecto, herramienta**, aplicación o solución **de ciberseguridad<sup>1</sup> de código abierto** sobre el que desean realizar su presentación, sus desarrollos, mejoras y contribuciones, e inscribirse empleando el formulario de inscripción (o registro) disponible a tal efecto desde la sección “*Hackathon*” del portal web de CyberCamp (<https://cybercamp.es>) rellenando correctamente todos los campos requeridos. Una vez cumplimentado, dicho formulario se deberá remitir por correo electrónico a la dirección [hackathon@cybercamp.es](mailto:hackathon@cybercamp.es) dentro del plazo establecido para la recepción de solicitudes, indicando, en el asunto del mismo, la referencia: “Hackathon CyberCamp 2017”.
  - La participación podrá realizarse en equipos de hasta 4 miembros como máximo. El número de plazas disponibles para la participación en el Hackathon está limitado hasta un máximo de 30 participantes. Llegado el caso, el último equipo seleccionado, si su participación implica exceder este número máximo de participantes, podrá reducir el número de integrantes de su equipo para poder ser finalista o renunciar a la plaza, con lo que la

<sup>1</sup> Conjunto de actividades dirigidas a proteger el ciberespacio contra el uso indebido del mismo, defendiendo su infraestructura tecnológica, los servicios que prestan y la información que manejan [O.M. 10/2013, de 19 de febrero, por la que se crea el Mando Conjunto de Ciberdefensa de las Fuerzas Armadas].

organización contactaría con el siguiente equipo clasificado y reproduciría de nuevo el proceso.

■ **3 de noviembre de 2017 a las 23:59 horas (CEST):**

- Fecha límite para la recepción de propuestas que participarán en el proceso de selección del Hackathon.
  - Las propuestas recibidas entre la fecha de apertura del proceso de inscripción y la fecha límite de recepción de propuestas entrarán en el proceso de selección para participar en el Hackathon.
  - Las propuestas recibidas con posterioridad a la fecha límite de recepción de propuestas no serán consideradas.

■ **4-6 de noviembre de 2017:**

- Valoración de las propuestas recibidas.
  - Se valorarán los siguientes criterios o aspectos de las propuestas, asignándose a cada una de ellas de 0 a 10 puntos:
    - Funcionalidades y capacidades de las mejoras específicas, las novedades y/o áreas de interés sobre las que se trabajará en el desarrollo del proyecto, herramienta, aplicación o solución propuesta: de 0 a 4 puntos.
    - Grado de innovación y carácter novedoso de la propuesta en el campo de la ciberseguridad: de 0 a 3 puntos.
    - Grado de relevancia de la propuesta seleccionada en base al reconocimiento del proyecto, herramienta, o aplicación en el sector, uso de la misma y finalidad de la solución: de 0 a 3 puntos.
  - La selección de las propuestas presentadas a este Hackathon se llevará a cabo por parte del personal de la organización de CyberCamp.
  - En caso de ser necesario, la organización podrá solicitar aclaraciones respecto a la propuesta presentada.
  - La decisión de esta comisión de selección será inapelable.

■ **6 – 10 de noviembre de 2017:**

- Notificación de las propuestas seleccionadas como finalistas para participar en el Hackathon mediante correo electrónico a los equipos seleccionados y anuncio público de dichas propuestas en la sección “Hackathon” del portal web de CyberCamp (<https://cybercamp.es>).
- Notificación de las propuestas que pasarán a la lista de espera mediante correo electrónico a los equipos seleccionados.
  - La notificación de la aceptación (o inclusión en la lista de espera) de las propuestas del Hackathon se hará a través de la misma dirección de correo electrónico que el/los participantes hayan hecho constar en el formulario de inscripción y, concretamente en el caso de equipos formados por varios integrantes, a la dirección de correo electrónico del representante del equipo.
- Confirmación de participación presencial de los seleccionados. La organización requerirá confirmación de las propuestas finalistas sobre su participación en el Hackathon de CyberCamp 2017. Las propuestas finalistas dispondrán de un plazo que les será indicado en la notificación de selección para enviar su

confirmación de aceptación de la plaza. La falta de respuesta en el plazo indicado será considerada como una retirada de la propuesta, en cuyo caso la organización de CyberCamp procederá a seleccionar la siguiente propuesta que haya obtenido mejor valoración durante el proceso de selección como propuesta sustituta. La organización de CyberCamp notificará inmediatamente al equipo asociado a la propuesta sustituta de esta circunstancia, y le hará el mismo requerimiento de confirmación de participación en los mismos términos.

■ **1-3 de diciembre de 2017:**

- Celebración del Hackathon dentro del evento CyberCamp 2017 en los horarios que se detallarán con anterioridad al inicio de la competición, los cuales serán puestos en conocimiento de los participantes con la debida antelación.

## **CELEBRACIÓN DEL HACKATHON EN CYBERCAMP 2017**

### **Herramientas de ciberseguridad de código abierto**

El objeto del Hackathon es cualquier proyecto, herramienta, aplicación o solución de código abierto relacionado con la ciberseguridad y disponible como software libre, nuevo o existente, e independientemente del lenguaje de programación empleado.

Tanto en el caso de proponer el desarrollo de una nueva herramienta, como el desarrollo de mejoras específicas o nuevas funcionalidades asociadas a una herramienta ya implementada, la organización se reserva el derecho a solicitar detalles sobre el diseño, la implementación, e incluso código fuente de ejemplo durante el proceso de evaluación de las propuestas, a efectos de valorar los aspectos expuestos en las presentes bases.

### **Medios materiales**

Cada participante deberá llevar su propio ordenador para participar en el Hackathon, con los requisitos (hardware y software) que considere necesarios para el desarrollo de la herramienta de ciberseguridad 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 y/o cableada (Ethernet).

Se permite el uso de cualquier lenguaje de programación. Asimismo, se permite el uso de cualquier plataforma y/o sistema operativo, y entorno o *framework* de desarrollo, para llevar a cabo los desarrollos propuestos. Igualmente, el entorno objetivo empleado para la ejecución de la herramienta seleccionada es libre, pudiendo emplearse tanto entornos tradicionales (Windows, Linux, OS X, etc.) como móviles (Android, iOS, Windows Phone, Blackberry, etc.), o cualquier otra plataforma tecnológica, por ejemplo, web.

Durante el Hackathon no se dispondrá de material de oficina (papel, bolígrafos, etc.) para los participantes, ya que se ha optado por manejar toda la información en formato electrónico, con el objetivo de ser más responsables con el medio ambiente. Si algún participante quisiera hacer uso de material de oficina, deberá aportarlo.

### **Duración del Hackathon**

El Hackathon comenzará el viernes 1 de diciembre de 2017 por la mañana con la presentación y exposición del proyecto, herramienta, aplicación o solución seleccionada por cada equipo en el espacio que designará la organización para la competición, y transcurrirá a lo largo de todo el viernes 1 y sábado 2 de diciembre. El domingo 3 de diciembre de 2017 por la mañana tendrá lugar la presentación de los desarrollos ante un jurado, que llevará a cabo la evaluación final y la designación de los tres ganadores. Los horarios concretos serán publicados por la organización con la suficiente antelación.

## Desarrollo del Hackathon

El Hackathon se llevará a cabo en **español**.

El viernes **1 de diciembre de 2017** por la mañana se llevará a cabo la introducción y presentación de la competición. La organización comunicará 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. Posteriormente, cada equipo participante expondrá públicamente, por turnos y en el plazo de tiempo indicado por la organización, sus proyectos ante el jurado y, potencialmente, ante el resto de participantes y otro público asistente al evento, recibiendo por parte de éstos preguntas, comentarios y/o propuestas de mejora. A lo largo de toda la competición, el jurado llevará a cabo evaluaciones parciales a fin de analizar la evolución de los desarrollos y poder hacer un seguimiento de los equipos participantes. 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 o del jurado 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 toda la competición empleando técnicas manuales y/o automáticas.

## Procedimiento de selección de los ganadores

El domingo **3 de diciembre de 2017** cada uno de los equipos participantes deberá presentar su desarrollo ante un jurado compuesto por personal de la organización y/o de entidades y/o expertos que se designen a tal efecto y ante el resto de equipos participantes.

La presentación de los resultados deberá incluir los siguientes aspectos que serán el objeto de la valoración:

- Detalles del objetivo inicial de la propuesta y su nivel de consecución.
- Virtudes e inconvenientes de la propuesta.
- El lenguaje de programación y entornos o *frameworks* de desarrollo empleados.
- Demostración práctica de la herramienta empleando uno o varios escenarios de uso asociados al desarrollo realizado durante el Hackathon.
- Cualquier otra información que se considere relevante por parte de los participantes para su evaluación.

Durante el proceso de evaluación final se recabará también la opinión del resto de equipos participantes mediante un proceso de votación que será detallado al comienzo de la competición.

La presentación de los resultados, junto a las evaluaciones parciales realizadas a lo largo de toda la competición, permitirá al jurado realizar una evaluación final de los desarrollos y seleccionar a los tres equipos ganadores. La decisión del jurado será inapelable.

## Premios

A cada uno de los integrantes de los tres equipos mejor clasificados se le obsequiará con premios tecnológicos dentro de las siguientes categorías:

- **Primer premio:** una *tablet* profesional para cada integrante del equipo ganador.
- **Segundo premio:** una *tablet* de última generación para cada integrante del segundo equipo mejor clasificado.
- **Tercer premio:** un *smartwatch* de última generación para cada integrante del tercer equipo mejor clasificado.
- **Mención especial al mejor proyecto clasificado presentado por estudiantes:** *Raspberry Pi* de última generación para cada integrante del equipo que obtenga mayor puntuación y que esté compuesto en su totalidad por estudiantes.

El premio está sujeto a lo establecido en el vigente Reglamento del Impuesto de IRPF aprobado por Real Decreto 439/2007, de 30 de marzo y demás disposiciones concordantes en lo referente a las retenciones de premios en especie.

## Viaje y alojamiento

INCIBE sufragará **para los seleccionados que tengan su residencia habitual a más de 50 km del evento** (Palacio de congresos de Santander, Calle Real Racing Club, 3, 39005 Santander, Cantabria) **en territorio nacional español**, los siguientes gastos:

- **Viajes en transporte público dentro de territorio nacional hasta un importe máximo de 250€ (impuestos no incluidos)** en categoría turista desde la ciudad de origen hasta la ciudad de destino (SANTANDER), con llegada el día 30 de noviembre de 2017, y retorno el día 3 de diciembre de 2017 (todo sujeto a disponibilidad). En cualquier caso, la diferencia por importe superior será asumida por el participante para poder acudir a la competición.
- **Alojamiento** (en régimen de sólo alojamiento) en un hotel de la ciudad lo más cercano posible a la zona de influencia del evento, salvo renuncia del participante, con entrada el día 30 de noviembre de 2017 y salida el día 3 de diciembre de 2017.

Queda exceptuado cualquier gasto relativo a eventuales acompañantes que se desplacen con aquel por cualquier motivo.

Todo gasto en que incurran los participantes en cuanto a estos extremos y que no se circunscriba a las condiciones expresamente referidas en el presente apartado en ningún caso correrá a cargo de la organización.

La participación en la final presencial es de carácter obligatorio una vez se haya incurrido en gastos de viaje por parte de INCIBE, por lo que la no asistencia debe ser justificada a juicio de la organización. Si la ausencia no está justificada deberá reembolsar a INCIBE los gastos de viaje que se hubieran ocasionado.

## **BASES LEGALES**

### **Aceptación de las bases legales**

La participación en el presente concurso supone el conocimiento y la aceptación íntegra de las presentes bases. INCIBE queda facultada para interpretar y resolver cualquier contingencia no prevista en las bases.

Asimismo, mediante la aceptación de las presentes bases legales, el/los representante/s de los participantes autorizan expresamente a INCIBE a utilizar su nombre e imagen en todas aquellas actividades relacionadas con los premios (televisión, prensa, Internet, radio, redes sociales) con fines publicitarios y/o divulgativos, sin que tengan derecho a recibir por ello pago o contraprestación alguna.

Las presentes condiciones generales se interpretarán conforme a la Ley española. En todo lo no previsto en estas Bases, se estará a lo establecido en la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, en lo que resulte de aplicación a las Sociedades Públicas.

Las decisiones adoptadas por el Jurado respecto de las actividades tienen carácter firme desde que se hagan públicas y no serán recurribles y se decidirán según el criterio único de la Organización del evento.

Para todo lo relativo a la interpretación, cumplimiento y ejecución de las presentes condiciones, INCIBE, y los participantes, con renuncia expresa a cualquier otro fuero o privilegio que pudiera corresponderles, se someten de modo formal a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de León.

### **Propiedad intelectual y derechos de autor**

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

### **Publicidad**

Las propuestas seleccionadas y ganadoras podrán ser objeto de divulgación por INCIBE, en las comunicaciones que realice de carácter informativo o divulgativo, y tanto en medios de comunicación escritos en soporte físico, como en Internet.

### **Privacidad**

Asimismo, el participante consiente que la organización almacene sus datos personales con la finalidad de referenciar su participación, y para la posible comunicación pública de su elección como propuesta seleccionada. Esa información se almacenará en un fichero,

cuyo titular es INCIBE, frente a quien el titular podrá ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición, en los términos fijados en la normativa de protección de datos de carácter personal.

Sus datos personales serán cancelados una vez se haya procedido a comunicar la no aceptación de la propuesta.

### **Confidencialidad**

INCIBE se compromete a mantener la confidencialidad sobre aquellas propuestas que no resulten seleccionadas para participar en el Hackathon.

INCIBE no se reserva ningún derecho de autor sobre las propuestas presentadas para la selección y participación en el Hackathon.

### **Contacto**

Para cualquier cuestión relacionada con el Hackathon, se ruega contactar a través del correo electrónico [hackathon@cybercamp.es](mailto:hackathon@cybercamp.es).

**León, 25 de septiembre de 2017**

**Alberto Hernández Moreno**

**Director General**