

BASES



3 GENIOS 1 EQUIPO 1 RETO

HACKATHON 2018

DESAFIANDO LA SOLUCIÓN DEL
VOTO ELECTRÓNICO PRESENCIAL

Fecha: 06, 07 y 08 de Julio 2018
Lugar: Sede central de la ONPE
Jr. Washington 1894, Cercado de Lima

Informes: informes@hackathon.pe

WWW.HACKATHON.PE

INDICE

I. PRESENTACIÓN.....	3
II. OBJETIVOS.....	3
2.1. GENERALES.....	3
2.2. ESPECIFICOS	3
III. ALCANCE	3
IV. PROPUESTAS DE MEJORA.....	3
V. GLOSARIO DE TERMINOS.....	4
VI. EL DESAFIO	4
VII.PARTICIPANTES	4
VIII. INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS.....	5
8.1. PASO 1:	5
8.2. PASO 2:	5
8.3. DECLARACIÓN JURADA.....	6
IX. PROCESO DE CLASIFICACIÓN DE EQUIPOS.....	6
X. EL JURADO.....	7
XI. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	7
11.1. ORIGINALIDAD E INNOVACIÓN (EVALUADO DE 1 A 20)	8
11.2. PROFUNDIDAD Y COHERENCIA TEMÁTICA. (EVALUADO DE 1 A 20).....	8
11.3. IDENTIFICACIÓN, EVALUACIÓN Y CONTROL DE RIESGOS (EVALUADO DE 1 A 20).....	8
11.4. INTERACCIÓN CON LA SOLUCIÓN DE VEP (EVALUADO DE 1 A 20)	9
11.5. VIABILIDAD DE PROPUESTA (EVALUADO DE 1 A 20)	9
XII.CALENDARIO DE ACTIVIDADES	9
XIII. DESARROLLO DE LA HACKTHON.....	10
13.1. SEDE DEL EVENTO	10
13.2. ENTREGABLES ESPERADOS	10
13.3. EQUIPAMIENTO	11
13.4. PROGRAMA DEL EVENTO.....	11
13.5. PREMIACIÓN	13
13.6. CONSTANCIAS	13
XIV. CONSULTAS	13
XV.ASPECTOS LEGALES A CONSIDERAR.....	13
15.1. VERACIDAD DE LOS DATOS Y ACEPTACIÓN DEL ALCANCE	13
15.2. PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL	14
15.3. ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES	15
15.4. RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO PARTICIPANTE	15
15.5. CÓDIGO DE CONDUCTA	15
XVI. PROHIBICIONES	16
XVII. CONSIDERACIONES GENERALES	16

I. PRESENTACIÓN

La Oficina Nacional de Procesos Electorales (ONPE), invita a participar al evento denominado *HACKATHON - ONPE 2018 “Desafiando la Solución del Voto Electrónico Presencial”*, la cual estará dirigida a jóvenes de instituciones de educación superior o técnica, y público en general que deseen aportar en el mejoramiento de la gestión pública a través del desarrollo de soluciones tecnológicas electorales.

II. OBJETIVOS

2.1. GENERALES

- Fomentar la difusión de las soluciones tecnológicas de Voto Electrónico Presencial, las buenas prácticas y mecanismo de seguridad implementados en ellas.

2.2. ESPECIFICOS

- Fomentar soluciones tecnológicas en la gestión pública en el marco de la gobernabilidad democrática.
- Intercambio académico y cultural bajo un enfoque de ideas innovadoras en beneficio de los ciudadanos.
- Difundir los mecanismos de seguridad del Voto Electrónico Presencial, como una solución tecnológica electoral confiable.
- Promover medidas de transparencia en la gestión pública para la solución de Voto Electrónico Presencial.

III. ALCANCE

El alcance de la HACKATHON - ONPE 2018 “Desafiando la Solución del Voto Electrónico Presencial”, comprende a la Solución de Voto Electrónico Presencial enmarcado al proceso de las Elecciones Regionales y Municipales 2018 - ERM2018.

Asimismo, está dirigido a jóvenes de instituciones de educación superior o técnica, y público en general que deseen aportar en el mejoramiento de la gestión pública.

IV. PROPUESTAS DE MEJORA

La ONPE requiere difundir el uso de la solución de voto electrónico, así como los mecanismos de seguridad implementados. Para ello pone a disposición a los participantes de la Hackathon el acceso a la solución de Voto Electrónico Presencial proponiendo a manera de desafío, la validación de dichos mecanismos, así como captar oportunidades de mejora que puedan ser aplicadas.

La HACKATHON se convierte en una buena práctica que le permitirá a la ONPE dar la seguridad y confianza a la ciudadanía sobre las soluciones tecnológicas electorales, como el Voto Electrónico Presencial (ECI y CVE).

V. GLOSARIO DE TERMINOS

- **AMENAZA.-** Es una circunstancia que tiene el potencial de causar un daño o una pérdida. Es decir, las amenazas pueden materializarse dando lugar a un ataque en el equipo.
- **CAPACITACIÓN:** Taller presencial de inducción para los participantes respecto a la Solución del Voto Electrónico Presencial, será brindado antes de la realización de la HACKATHON ONPE 2018.
- **EQUIPO ORGANIZADOR:** Conformado por la Gerencia de Informática y Tecnología Electoral.
- **EQUIPO RESPONSABLE:** Grupo de trabajo encargado de gestionar el desarrollo de las actividades para garantizar el desarrollo de la HACKATHON ONPE 2018, el cual está conformado por personal de los siguientes órganos:
 - ✓ Gerencia de Informática y Tecnología Electoral.
 - ✓ Subgerencia de Infraestructura y Seguridad Tecnológica
 - ✓ Subgerencia de Innovación, Investigación y Desarrollo.
 - ✓ Subgerencia de Proyectos Electorales.
 - ✓ Subgerencia de Operaciones Informáticas
- **EQUIPOS ACCESITARIOS:** Equipos adicionales a ser considerados para completar la cantidad de grupos participantes en la Hackathon, en el caso de alguno/s de los primeros 20 seleccionados no confirmen su participación o clasifiquen.
- **HACKATHON ONPE 2018:** Competencia organizada por la ONPE con el objetivo de Fomentar la difusión de las soluciones tecnológicas de Voto Electrónico Presencial, las buenas prácticas y mecanismo de seguridad implementados en ellas, todo ello en el marco de la Estrategia Nacional de Datos Abiertos Gubernamentales del Perú 2017-2021, aprobada mediante D. S. N° 016-2017-PCM.
- **ONPE:** Oficina Nacional de Procesos Electorales.
- **RIESGO:** Es la posibilidad de que una amenaza se produzca, dando lugar a un ataque al equipo. Probabilidad de que ocurra el ataque por parte de la amenaza.
- **TALLER:** Charlas presenciales de contextualización a los participantes, que será brindado antes de la HACKATHON ONPE 2018.
- **VEP:** Solución de Voto Electrónico Presencial.
- **VULNERABILIDAD:** Es la capacidad, condiciones y características del sistema que lo hace susceptible a amenazas, con el resultado de sufrir algún daño o mal funcionamiento del sistema.

VI. EL DESAFIO

Se propone como reto desafiar a la solución del Voto Electrónico Presencial (VEP), los participantes tendrán a su disposición los módulos del VEP para ser sometida del 6 al 8 de julio a un masivo ataque cibernético a fin de demostrar su seguridad, robustez y confiabilidad ante los diversos actores electorales.

Cada equipo tendrá que presentar un informe final el cual será evaluado en función de las validaciones y análisis realizados. De igual forma se considerarán los intentos en tratar de alterar el sistema y propuestas de mejora.

VII. PARTICIPANTES

La HACKATHON estará dirigida a estudiantes universitarios o egresados de institutos de educación superior y/o profesional, pertenecientes a las ramas de

ingeniería de sistemas, informática, software, computación, electrónica, redes, negocios u otras carreras afines, y público en general.

Para participar, se deben conformar equipos de trabajo de 03 integrantes, teniendo como límite de 20 equipos.

NOTA: No se encuentra permitido la participación de integrantes que hayan tenido algún vínculo laboral con la ONPE

VIII. INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

La inscripción de los equipos debe realizarse a través de la página web del evento <http://www.hackathon.pe> debiendo seguir los siguientes pasos:

8.1. Paso 1:

- Ingreso del nombre del equipo.
- Registro simple de los 3 miembros del equipo:
 - o Número de DNI con el que validaremos sus nombres + apellidos + fecha de nacimiento.
 - o Ubigeo de residencia.
 - o Correo electrónico.
- Selección del líder del equipo.

8.2. Paso 2:

- A cada miembro del equipo inscrito, le llegará un correo electrónico para confirmar su participación como miembro del equipo.
- Al hacer clic al link, ingresarán a un panel de registro personal donde completarán:
 - o Información personal:
 - Apodo (si desean utilizarlo en vez del nombre).
 - Dirección de residencia.
 - Datos de contacto de emergencia: Nombres, apellidos y teléfonos.
 - Prescripciones médicas.
 - Seguro médico personal (Rimac, Pacífico, SIS, ESSALUD, etc.)
 - o Estudios:
 - Nombre de la carrera.
 - Indicar si están estudiando (año que cursa) o si son egresados.
 - Nombre de la carrera

El único mecanismo oficial de inscripción es la página web del evento, asimismo, toda la información presentada tiene carácter de declaración jurada, por lo que, los participantes que hubieran proporcionado información falsa incurrirán en delito de falsedad genérica y no serán considerados para el proceso de inscripción.

Al inscribirse, cada equipo tendrá un panel con los integrantes del equipo, en el que podrá ver el estado de la confirmación de la participación de cada uno de los miembros, como futuros anuncios e información relevante.

8.3. Declaración jurada

- Tengo conocimiento y acepto la totalidad de los términos y consideraciones expuestos en el alcance de la HACKATHON ONPE 2018, publicada en la página web <http://www.hackathon.pe/>.
- Reúno los requisitos y condiciones exigidos para participar de la HACKATHON ONPE 2018.
- Me comprometo a participar de manera activa en todas las actividades que integran el programa.
- Me comprometo a participar con mi equipo completo hasta el término de la HACKATHON ONPE 2018.
- Gozar de buen estado de salud físico y mental, asumiendo la responsabilidad de participar del reto y esfuerzo que demanda la HACKATHON 2018.
- Que la información que declaro es totalmente cierta y se encuentra vigente, en caso contrario me sujeto a la normativa administrativa y/o penal vigente.
- Lectura y aceptación de la Declaración Jurada de no ser proveedor y/o empleado de las instituciones organizadoras ni parientes hasta el cuarto grado de consanguinidad y segundo de afinidad.

Los miembros de los equipos seleccionados para participar en la Hackathon ONPE 2018, deberán suscribir lo siguiente:

- Acta de recepción y devolución de los equipos de VEP (acta de revisión de componentes).
- Acta de confidencialidad.
- Declaración Jurada de Responsabilidad de los bienes entregados.

IX. PROCESO DE CLASIFICACIÓN DE EQUIPOS

Todos los equipos participarán previamente en una Capacitación en la que se les presentará los lineamientos de la HACKATHON ONPE 2018, incluyendo una charla de inmersión sobre las áreas estratégicas relacionadas con el VEP, así como una charla sobre la elaboración de sus informes a presentar, a fin de que los equipos cuenten con todas las herramientas necesarias para presentar sus proyectos.

La participación a la capacitación es de carácter obligatorio para los equipos clasificados. En caso el equipo no asista el será descalificado. Esta capacitación, se encuentra programada en el calendario de actividades del presente documento.

Como resultado de la capacitación antes mencionada, cada equipo presentará un esquema de su proyecto considerando los siguientes elementos:

- ✓ Descripción de la problemática y el Plan de trabajo, información que será plasmada en un informe de propuesta de proyecto.

Nota: La fecha de entrega de esta información se encuentra programada en el calendario de actividades del presente documento.

Luego de la entrega del informe, el equipo coordinador evaluará la presentación de las propuestas para seleccionar a los 20 equipos participantes, teniendo en cuenta la confirmación del total de integrantes por equipo, caso contrario se completará la selección con los equipos accesorios.

Los criterios de evaluación

Criterio de Selección	Ponderado	Calificación
Compresión de la problemática	40%	Del 1 al 20
Nivel de complejidad	25%	Del 1 al 20
Coherencia temática	35%	Del 1 al 20

X. EL JURADO

Los trabajos serán evaluados por un jurado designado por la ONPE, para este evento el jurado estará conformado por el Comité de Gobierno Digital de la Oficina Nacional de Procesos Electorales conjuntamente con el Subgerente de Proyectos Electorales, los cuales contarán con autonomía para sus deliberaciones. El Jurado calificador determinará 03 ganadores, según orden de mérito; primero, segundo y tercer puesto.

En caso de presentarse un empate, el equipo cuyo proyecto obtenga la mayor puntuación en el rubro Originalidad e Innovación por parte del jurado será elegido como ganador. La decisión tomada por el jurado es inapelable.

XI. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Cada propuesta será evaluada tomando en consideración los siguientes criterios:

Criterio de Evaluación	Ponderación	Calificación
¿Se encuentran todos los participantes del equipo?	SI/NO	De ser NO, será descartado.

Criterio de Evaluación	Ponderación	Calificación
¿Se remitió el informe y presentación?	SI/NO	De ser NO, será descartado.
Originalidad e Innovación	21%	Del 1 al 20
Profundidad y coherencia temática.	18%	Del 1 al 20
Identificación, evaluación y control de Riesgos	21%	Del 1 al 20
Interacción con la solución de VEP	21%	Del 1 al 20
Viabilidad de Propuesta	19%	Del 1 al 20

11.1. Originalidad e innovación (Evaluado de 1 a 20)

El término innovación refiere a aquel cambio que introduce alguna novedad o varias en un ámbito, un contexto o producto.

Lo conforman los siguientes aspectos:

- El análisis trabaja el problema de un modo novedoso.
- Tiene elemento diferencial de competitividad.

11.2. Profundidad y coherencia temática. (Evaluado de 1 a 20)

Se refiere al grado en que los procesos incluidos en el proyecto, estén interconectados y relacionados entre sí.

Lo conforman los siguientes aspectos:

- La aplicación propuesta se presenta de manera clara y con el suficiente sustento técnico.
- El análisis propuesto cumple con lo requerido.

11.3. Identificación, evaluación y control de Riesgos (Evaluado de 1 a 20)

Se refiere al análisis de la gestión del riesgo, el cual se considerara los siguientes criterios:

- Elaboración de la Matriz de riesgos, según formato proporcionado. Se deberá considerar con la identificación correcta del riesgo según su impacto y probabilidad de amenaza para poder determinar su nivel.

- Análisis del tratamiento del riesgo, es importante determinar coherentemente si el control propuesto permitirá evitar, mitigar, compartir y aceptar el riesgo.
- Los riesgos pueden ser a nivel de hardware y software como a humanos.

11.4. Interacción con la solución de VEP (Evaluado de 1 a 20)

Se refiere a las distintas pruebas realizadas para validar la seguridad de la solución de Voto Electrónico Presencial (VEP), así como al uso dado a la imagen provista del sistema operativo.

Lo conforman los siguientes aspectos:

- Pruebas realizadas con los equipos del VEP para validar su seguridad.
- Manipulación de la imagen del VEP: apertura, modificación e instalación en Tablet.
- Análisis y conclusiones realizadas con la solución del VEP.

11.5. Viabilidad de Propuesta (Evaluado de 1 a 20)

La propuesta trabajada en el proyecto debe estar relacionado a la solución de voto electrónico y/o de los procesos inmersos en el proceso electoral.

Se tomara como referencia las siguientes consideraciones:

- Propuesta coherente
- Viabilidad en la implementación de la propuesta de mejora tanto en aspectos técnicos, económicos y regulaciones.
- Nivel de complejidad del desarrollo de la mejora propuesta, grado de dificultad y uso de técnicas inusuales que se han utilizado para la elaboración de la propuesta de mejora.
- Originalidad de la propuesta de mejora.

XII. CALENDARIO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	Fecha Inicio
Inscripciones de participantes y confirmación. Nota: • Para que el equipo pueda ingresar a la clasificación, se requiere la confirmación de participación de sus 3 integrantes.	Desde el 01 junio Hasta el 27 junio 2018

ACTIVIDADES	Fecha Inicio
<u>Capacitación</u> Presentación de los lineamientos de la HACKATHON ONPE 2018, incluyendo una charla de inmersión sobre las áreas estratégicas relacionadas con el proyecto, así como una charla sobre la elaboración del informe. - Lugar: Jr. Washington 1894, Cercado de Lima - Hora: 08:30 am. Nota: - Es importante la asistencia del equipo a la capacitación, la inasistencia conlleva a la descalificación inmediata del equipo. - Si por alguna razón debidamente justificada, algún miembro del equipo no puede participar en la capacitación de manera presencial, deberá solicitar el acceso al taller vía streaming.	30 de junio de 2018
<u>Presentación de propuesta</u> Envío de la propuesta de solución al correo electrónico: informes@hackathon.pe	Desde el 30JUN2018 hasta el 03JUL2018
<u>Selección de propuestas</u> El resultado de la evaluación de las propuestas y la publicación de los equipos clasificados a la Hackathon se realizará en la página web http://www.hackathon.pe	04 julio 2018
<u>Desarrollo de la Hackathon</u> - Lugar: Jr. Washington 1894, Cercado de Lima - Hora inicio: 05:00 pm. Nota: - El retiro de uno o más integrantes del equipo durante el desarrollo de la hackathon será penalizado con la descalificación del equipo.	06, 07 y 08 de julio de 2018
<u>Ceremonia de Premiación</u> - Lugar: Jr. Washington 1894, Cercado de Lima - Hora: 06:00 pm.	08 de julio de 2018

XIII. DESARROLLO DE LA HACKTHON

13.1. SEDE DEL EVENTO

Se llevará a cabo en la sede principal de la Oficina Nacional de Procesos Electorales, ubicado en Jr. Washington 1894, Cercado de Lima, desde el viernes 06 de julio del 2018 a partir de las 17:00 horas hasta las 18:00 horas del domingo 08 de julio del 2018.

13.2. ENTREGABLES ESPERADOS

Sólo se recibirá un (01) informe por cada equipo. Los documentos considerados como parte de anexos al proyecto deberán ser remitidos de acuerdo a las indicaciones el día del evento.

Los equipos deben entregar sus respectivas presentaciones, informes, sustentación y demostración de la solución de mejora en caso presentarla.

13.3. EQUIPAMIENTO

Los equipos participantes deberán disponer de su propio software y hardware, como laptops, Tablet, hosting y otros elementos, es necesario indicar que la ONPE realizará la revisión de dichos equipos.

Las herramientas tecnológicas, frameworks, lenguajes de programación, y otros, así como los formatos de deployment o demostración serán elegidos por los equipos participantes.

Los organizadores del evento, se encargarán de proveer servicio de internet, mesas de trabajo, bebidas y alimentación (desayuno, almuerzo y cena).

13.4. PROGRAMA DEL EVENTO

VIERNES 06 DE JULIO DE 2018	
Actividad	Duración
• RECEPCIÓN Y BIENVENIDA - Registro de participantes. - Recepción Y Bienvenida. - Presentación de la Hackathon. - Revisión de los Alcances del desafío. - Revisión de las bases del desafío. - Revisión de las Normas y Reglas de la HACKATHON ONPE 2018. - Presentación de mentores. - Inauguración oficial de la HACKATHON ONPE 2018. - Presentación de Jurado. - Inauguración oficial de la HACKATHON – ONPE 2018. - Brindis y bocaditos.	17:00 a 19:00 horas
• DESARROLLO DE LA HACKATHON, diseño, preguntas y feedback de mentores.	19:00 a 20:30 horas
• CENA	20:30 a 21:30 horas
• DESARROLLO DE LA HACKATHON, diseño, preguntas y feedback de mentores. • Primera evaluación de avances.	21:30 a 00:00 horas

SÁBADO 07 DE JULIO DE 2018

• DESARROLLO DE LA HACKATHON, diseño, preguntas y feedback de mentores.	00:00 a 08:00 horas
• DESAYUNO	08:00 a 09:00 horas
• DESARROLLO DE LA HACKATHON, diseño, preguntas y feedback de mentores. • Segunda evaluación de avances.	09:00 a 13:00 horas
• ALMUERZO • Sesión de entrevistas (VIDEO)	13:00 a 15:00 horas
• DESARROLLO DE LA HACKATHON, diseño, preguntas y feedback de mentores.	15:00 a 20:30 horas
• CENA	20:30 a 21:30 horas
• DESARROLLO DE LA HACKATHON, diseño, preguntas y feedback de mentores. • Tercera evaluación de avances.	21:30 a 00:00 horas

DOMINGO 08 DE JULIO DE 2018

• DESARROLLO DE LA HACKATHON, diseño, preguntas y feedback de mentores.	00:00 a 08:00 horas
• DESAYUNO	08:00 a 09:00 horas
• DESARROLLO DE LA HACKATHON, feedback de mentores. • INTEGRACIÓN DE INFORME, Informe final y elaboración de presentación	09:00 a 13:00 horas
• ALMUERZO	13:00 a 14:00 horas
• ENVIO DE PROPUESTAS Y PRESENTACION DEL INFORME FINAL	14:00 horas
• EVALUACIÓN DE PROPUESTA INNOVADORA. • Rondas de evaluación del jurado. • Sesión de entrevistas • Presentación Final	14:00 a 17:30 horas

DOMINGO 08 DE JULIO DE 2018

• PREMIACIÓN • ANUNCIO DE GANADORES • CIERRE DE LA HACKATHON ONPE 2018 Y CEREMONIA DE PREMIACIÓN.	17:30 a 18:00 horas
---	---------------------

13.5. PREMIACIÓN

La ceremonia de premiación se realizará el día final de la HACKATHON ONPE 2018, domingo 8 de junio. El premio se otorgará a los equipos ganadores que obtengan el primero, segundo y tercer puesto.

Los premios están conformados por lo siguiente

- ✓ Diploma distintivo para los equipos ganadores del primer, segundo y tercer Puesto del evento.
- ✓ Constancia de reconocimiento emitido por la ONPE.
- ✓ **Primer puesto:**
01 Laptop a cada miembro del equipo ganador.
- ✓ **Segundo puesto:**
01 Tablet a cada miembro del equipo
- ✓ **Tercer puesto:**
01 Smartphone a cada miembro del equipo.

13.6. CONSTANCIAS

Dentro de los diez (10) días de culminado la HACKATHON ONPE 2018, el Equipo Coordinador expedirá vía correo electrónico las respectivas constancias de participación a cada uno de los integrantes de los equipos conformados, siempre y cuando hayan acreditado su participación en las fechas programadas.

02 CONSULTAS

El Equipo Coordinador del evento será el órgano facultado para responder dudas, aclaraciones e interpretaciones que los interesados formulen respecto a la presente base. Las consultas podrán dirigirlas a la coordinación del Equipo Coordinador con atención al correo electrónico: informes@hackathon.pe

03 ASPECTOS LEGALES A CONSIDERAR

15.1. VERACIDAD DE LOS DATOS Y ACEPTACIÓN DEL ALCANCE

- Queda terminantemente prohibido la suplantación de identidad y otras conductas tipificadas como ilícitas, sin perjuicio que se inicie las acciones legales en su contra.
- Los datos proporcionados por los participantes deben ser correctos, veraces y completos, asumiendo toda responsabilidad sobre la falta de veracidad o exactitud de los mismos.

- Los participantes conocen y aceptan que presentan sus informes a la Oficina Nacional de Procesos Electorales (ONPE), bajo su única y exclusiva responsabilidad y a su propia cuenta y riesgo. Asimismo, aceptan mantener indemne a estos, frente a reclamaciones de terceros relacionadas con las soluciones que presenten.
- Los participantes autorizan que la información obtenida a partir de su participación en la HACKATHON ONPE 2018 se utilicen en el material de difusión relacionado con el presente Concurso, incluido internet, sin recibir contraprestación alguna.
- De conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales, los participantes que se inscriban en la HACKATHON ONPE 2018, otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales, aceptando que la ONPE pueden ceder estos datos a terceros para los fines expuestos a continuación: Incorporación en el banco de datos de contactos de la institución, para utilizarlos en las comunicaciones institucionales y difusión del evento, para fines estadísticos, gestiones institucionales y administrativas; y se mantendrán mientras sean de necesidad para efectos de seguimiento de las actividades propias del evento. Los participantes, podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, oposición y cancelación de los datos personales remitiendo una comunicación a los canales de contacto que se detallan en el acápite XIII del presente documento.

15.2. PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

- Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan en sus proyectos son de su creación original y que no infringe derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, incluido sin límites, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma que infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero; o que viole cualquier ley o normativa vigente en el territorio peruano.
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que contengan virus informático, gusano informático, spyware, u otro componente malicioso, engañoso, o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora y/o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación.
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán proyectos que puedan ser considerados difamatorios, calumniosos, racial o moralmente ofensivos, amenazantes ilegalmente que puedan acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.
- Los participantes aseguran no haber sido premiados en ningún concurso similar de carácter nacional o internacional con la solución presentada.
- Los participantes aseguran no haber comercializado ni estar en proceso de comercialización con anterioridad a los días del evento la solución presentada.
- Los derechos de autor pertenecen a los creadores de los respectivos trabajos y sus contenidos. Los ganadores consienten el uso de sus ideas, aplicaciones

y de sus datos para usos de difusión del presente Concurso, incluyendo pero no limitando a su publicación en las webs, sin que dicha utilización le confiera derecho alguno a ningún tipo de compensación económica.

- Los participantes se hacen responsables de la legalidad del software utilizado, si existe, en la solución presentada.

15.3. ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES

- La participación en el presente concurso supone la aceptación íntegra de los términos y condiciones estipulados en el presente documento y la aceptación expresa de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe el Equipo Organizador.
- En caso de divergencia entre los participantes del Concurso y la interpretación del presente documento por el Equipo Organizador, las partes acuerdan someterse a lo que resuelva el Equipo Organizador.

15.4. RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO PARTICIPANTE

- Las dudas o interpretaciones que puedan merecer las disposiciones del presente documento, serán resueltas internamente por el Equipo Organizador.
- El Equipo Organizador, no se hace responsable ante errores en la recepción o emisión de comunicaciones. Será responsabilidad de los participantes comunicar oportunamente los cambios de correo o de números de teléfonos de ser el caso.
- Lo no previsto en el documento será resuelto por el Equipo Organizador.
- Los equipos estará sujetos a cumplir los protocolos establecidos para el desarrollo del evento, estos protocolos estarán relacionados al correcto uso de los equipos informáticos electorales que se les brindarán, bajo responsabilidad de cada equipo.

15.5. CÓDIGO DE CONDUCTA

- Valoramos la participación de cada uno de ustedes por lo que queremos que el ambiente sea amable y amistoso. De acuerdo a esto, tanto el personal de staff, los participantes así como el jurado invitado se les pide respeto y cortesía con todos los asistentes.
- Para lograr esto, debemos actuar con el siguiente código de conducta:

Ser Respetuoso

- Se amable con otros. No insultes o humilles a otros participantes. Comportate profesionalmente, ningún chiste racista, sexista o excluyente es apropiado para esta HACKATHON ONPE 2018.
- El acoso no será tolerado y eso incluye cualquier tipo de ofensa verbal relativa a género, identidad de género, edad, orientación sexual, habilidades físicas, apariencia física, raza, etnia, nacionalidad o religión.

- No se permitirá el uso de imágenes sexuales y pornográficas ni contacto físico inapropiado, miradas o frases obscenas las entradas a estos sitios web están prohibidas.
- Tampoco se permite la intimidación entre equipos, acecho, toma de audios o videos de otros participantes sin su consentimiento.

Sé Tú Mismo

- Para incentivar la innovación y la colaboración, es importante que no seas tímido o reservado, pregunta, cuestiona, opina, da ideas, levanta tu voz, queremos saber quién eres, se evaluará los proyectos finales no tu persona. Tú eres un miembro valioso del equipo y de la HACKATHON ONPE 2018.

Sé Silencioso

- En la HACKATHON ONPE 2018 si quieres escuchar música, escúchala por medio de tus audífonos o en volumen bajo, evita los gritos, todos estarán muy concentrados.

Se Abierto

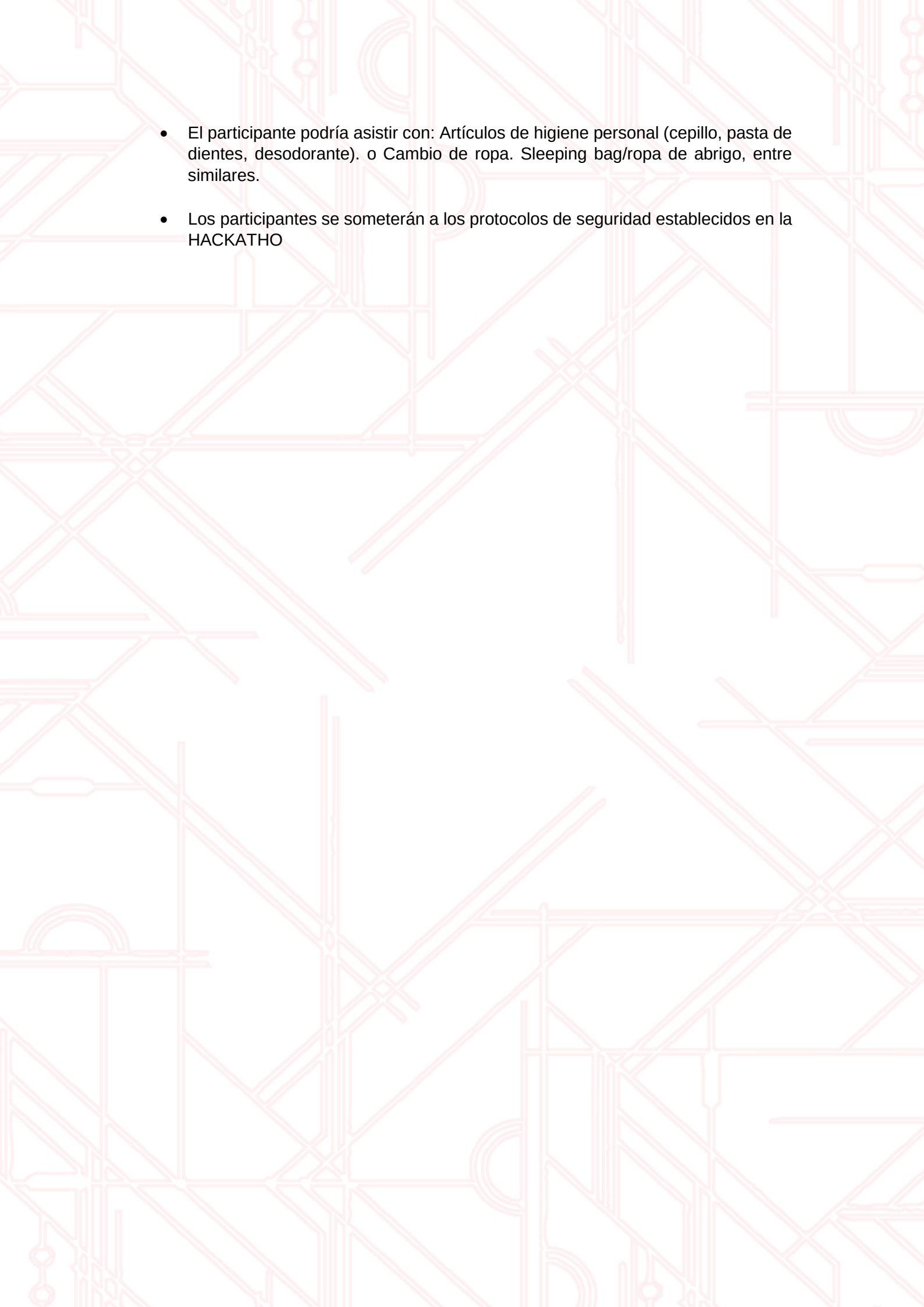
- Da la bienvenida a todos los participantes de la HACKATHON ONPE 2018, ya que todos se congregan bajo el mismo espíritu innovador. Esta competencia deberá propiciar la solidaridad y el sentido de comunidad, ayuda a otros con sus dudas, el conocimiento no sirve de nada si no es compartido y acepta las críticas de forma madura, la retroalimentación es esencial para aprender.

04 PROHIBICIONES

- Ingreso con armas de fuego, armas blancas y/o otros dispositivos explosivos y/o derivados.
- Ingreso, la comercialización, consumo de bebidas alcohólicas y/o drogas ilegales.
- Ingreso del participante bajo los efectos del alcohol y/o drogas ilegales.
- Tomar foto o realizar filmaciones del evento.
- Desplazarse en ambientes no autorizados para la hackathon.

05 CONSIDERACIONES GENERALES

- Si llegas hacer víctima de cualquier tipo de violencia o sufres de acoso, no dudes en informar a cualquier miembro del staff.
- Si un participante incumple el código de conducta, el Equipo Coordinador analizarán el comportamiento y de ser necesario se le pedirá de inmediato retirarse de la HACKATHON ONPE 2018. Los participantes expulsados no recibirán ningún tipo de reconocimiento ofrecido en el concurso.
- Trae ropa adecuada para la HACKATHON ONPE 2018 y guardar las buenas costumbres.

- 
- El participante podría asistir con: Artículos de higiene personal (cepillo, pasta de dientes, desodorante). o Cambio de ropa. Sleeping bag/ropa de abrigo, entre similares.
 - Los participantes se someterán a los protocolos de seguridad establecidos en la HACKATHO