



## REGLAMENTO CALL FOR CODE HACKATHON

Este reglamento contiene información sobre el evento y todas las reglas aplicables a Behind the Code y lo ponemos a disposición de los candidatos y futuros participantes para que comprendan y dirijan toda la realización del evento. Por lo tanto, los candidatos / participantes, en el acto de registrarse e inscribirse, se adhieren completamente a todas sus disposiciones, declarando que aceptan todos los términos de este reglamento.

Manteniendo la relación de transparencia entre el organizador y los participantes, enfatizamos que esta es una versión actualizada de la regulación disponible en el **25 de julio de 2020**.

### DESAFIO:

Cree una solución tecnológica para mitigar el impacto del COVID-19 ó el cambio climático utilizando productos de IBM Cloud

### REGLAMENTO

#### 1.SOBRE EL CÓDIGO DE CONDUCTA Y PROPIEDAD INTELECTUAL

Pedimos a todos los participantes que cumplan con las buenas prácticas internacionales en el Hack Code of Conduct: <https://hackcodeofconduct.org/>

Todos los participantes en el hackathon deben aceptar el siguiente Código de Conducta una vez que decidan participar en el **Call for Code Hackathon**.

Los organizadores aplicarán este código durante el evento. Esperamos que la cooperación de todos los participantes contribuya a garantizar un entorno seguro para todos.

Informe cualquier incidente o inquietud al personal del evento o al contacto [hi@shawee.io](mailto:hi@shawee.io)

#### 1.1 Código de Conducta



Esperamos que todos los participantes, patrocinadores, socios, voluntarios y empleados nos ayuden a hacer del hackathon un lugar que acoja y respete a todos los participantes,

independientemente de su raza, sexo, edad, orientación sexual, discapacidad, apariencia física, origen nacional, origen étnico o religión. Por lo tanto, reforzamos que no toleraremos ninguna forma de acoso en nuestros eventos.

Los ejemplos de acoso incluyen comentarios ofensivos, amenazas, imágenes sexualizadas, intimidación, exposición de fotografías o grabaciones no autorizadas, interrupción prolongada de las comunicaciones, contacto físico o acercamiento sexual no deseado.

Esperamos que todos los participantes, oradores, patrocinadores y voluntarios sigan el Código de Conducta durante el hackathon.

Agradecemos a los participantes por su ayuda para mantener el evento acogedor, respetuoso y amigable con todos los participantes.

## **1.2 Anti-acoso**

Nuestro hackathon se dedica a proporcionar una experiencia libre de acoso para todos. El acoso incluye comentarios verbales ofensivos relacionados con el sexo, la edad, la orientación sexual, la discapacidad, la apariencia física, el tamaño corporal, la raza, el origen étnico, la nacionalidad, la religión, las imágenes sexuales, la intimidación deliberada, el acoso, la fotografía o la grabación de audio / video sin consentimiento, contacto atención física inadecuada y sexual no deseada. El lenguaje y las imágenes excesivamente sexuales no son apropiados en ningún momento durante el hackatón, incluidas conferencias, talleres, celebraciones, redes sociales y otros medios en línea.

Las soluciones y proyectos creados en nuestros hackatones también están sujetos a la política contra el acoso.

Los patrocinadores, socios y voluntarios también están sujetos a la política contra el acoso. En particular, los patrocinadores no deben usar imágenes, actividades o otros materiales sexualizados.

Los participantes marcados por incumplimiento de esta política deben corregir su postura inmediatamente o serán retirados del evento. Si está siendo acosado o está presenciando

que alguien más está siendo acosado o tiene otras preocupaciones sobre este problema, comuníquese de inmediato con un miembro del equipo de la organización.

Los participantes del hackathon que violen estas reglas pueden ser sancionados o expulsados del hackathon, a discreción de los organizadores del hackathon. Si un participante se involucra en un comportamiento de acoso, los organizadores del hackathon pueden tomar cualquier acción que consideren apropiada, incluida la notificación al infractor o la expulsión del hackathon.

## **1.3 Política de propiedad intelectual**

### **1.3.1. Derechos de propiedad intelectual**

Cualquier envío al hackathon sigue siendo propiedad intelectual del individuo o del equipo que lo desarrolló.

Alentamos a los participantes a abrir sus proyectos de código fuente y compartirlos con la comunidad de código abierto para fomentar y promover la innovación en este espacio.

### **1.3.2 Protección de la propiedad intelectual.**

Al participar en el hackathon o aceptar cualquier premio, los participantes representan y garantizan lo siguiente:

- a) El participante no presentará contenido protegido por derechos de autor, protegido por secreto comercial o sujeto a derechos de propiedad intelectual de terceros u otros derechos de propiedad, incluidos los derechos de privacidad y publicidad, a menos que el participante sea el propietario de dichos derechos o tenga permiso del propietario legítimo para publicar el contenido y otorgar al hackathon todos los derechos otorgados aquí;
- b) El participante no publicará declaraciones falsas o falsas que puedan dañar el hackathon, sus patrocinadores o terceros;

- c) El participante no enviará contenido que sea ilegal, obsceno, difamatorio, amenazante, pornográfico, ofensivo, odioso, racial o étnico, que fomente la actividad delictiva, que genere responsabilidad civil o que sea inapropiado o destructivo para la imagen o la buena voluntad del marca de hackers o patrocinadores;
- d) El participante no publicará anuncios o solicitudes comerciales;
- e) El participante no estará obligado a pagar ninguna compensación o permitir la participación de terceros en relación con el uso, reproducción, modificación, publicación, exhibición u otra explotación de cualquier contenido que el participante envíe; y
- f) El contenido enviado por el participante no puede contener ningún tipo de virus, otros dispositivos de desactivación o código dañino.

Al participar en el hackathon, el participante le otorga al hackathon y a sus patrocinadores un derecho y licencia irrevocables, no exclusivos, con el derecho de discutir, divulgar, comercializar y mostrar contenido derivado o relacionado con el hackathon ("Contenido de marketing") y distribuir y usar ese Contenido de marketing con fines promocionales y de marketing. El participante entiende que él o ella no recibirá ningún tipo de pago, manteniendo los créditos debidos por el uso de su imagen en el hackathon.

#### **1.4 Derechos de autor**

El participante declara y garantiza que él es el único autor y propietario de los derechos de autor de la presentación, y que la presentación es el trabajo original de los miembros del equipo. Si la presentación es un trabajo basado en una solicitud existente, el participante garantiza:

- a) Que él o ella ha adquirido suficientes derechos para usar y autorizar a terceros a usar la presentación como se especifica en la sección "Derechos de propiedad intelectual" de las Reglas;
- b) Que el envío no infringe los derechos de autor o cualquier otro derecho de terceros que el participante conozca; y
- c) Que el envío está libre de malware.

## 2. SOBRE EL OBJETIVO

2.1. EL **Call for Code Hackathon** tiene como objetivo conectar a los participantes con empresas tecnológicas a través del hackathon.

## 3. SOBRE LAS DATAS Y SOBRE EL LOCAL

3.1. El **Call for Code Hackathon** tendrá lugar del **20/07 al 07/08**, sin duración de horario, pero siguiendo el horario disponible en el sitio web del evento.

3.2. El evento se llevará a cabo completamente Online, los registrados podrán participar en sus hogares o en cualquier otro lugar que deseen, siempre que haya acceso a Internet.

## 4. SOBRE LAS PRÉ-INScripciones

4.1. Las personas pueden preinscribirse para el Hackathon Behind the Code, siempre que acepten los términos de este documento.

4.2. Solo se permite 01 (una) preinscripción por persona.

4.3. La preinscripción se realizará del **20/07/2020 al 25/07/2020 a las 16:00 p.m.**, completando todos los campos obligatorios en el formulario electrónico de preinscripción.

4.4. Las personas prerregistradas deben tener conocimiento y / o experiencia en al menos 01 (una) de las áreas enumeradas a continuación. La habilidad en todas las áreas no es obligatoria:

- a) Negócio; ou
- b) Marketing; ou
- c) UX/Designer; ou
- d) Developer;

4.5. Completar y enviar el formulario electrónico garantiza la participación de la persona registrada en el **Call for Code Hackathon**.

4.6. Se permite la participación de personas de todas las edades, sin embargo, para menores de 18 años hasta la fecha de inicio del evento, se requiere autorización de los tutores legales. Si estos participantes ganan la competencia, el premio también se otorga a los tutores legales.

## 5. SELECCION DE CANDIDATOS

5.1. Todas las inscripciones, siempre que se realicen dentro del período indicado en el punto 3.3, serán aprobadas por el Comité Organizador del Evento.

5.2. Completar y enviar el formulario electrónico de preinscripción garantiza la participación de la persona registrada en el **Call for Code Hackathon**.

## 6. SOBRE LA PARTICIPACIÓN/SUBSCRIPCIÓN

6.1. La participación en **Call for Code Hackathon** es voluntaria, gratuita, nominativa e intransferible.

6.2. Las personas participantes competirán en equipos compuestos por 03 (tres) a 05 (cinco) miembros, siempre teniendo en cuenta el tema macro de esta edición.

6.3. Con respecto a la formación de equipos:

a) El Comité Organizador será responsable de organizar y liderar el proceso de formación de equipos incompletos y la inclusión de participantes sin equipo.

6.4.1. Cada equipo estará compuesto, preferiblemente (no obligatorio), por:

- a) 01 (una) persona de skill de Negocio; e
- b) 01 (una) persona de skill de Marketing; e
- c) 01 (una) persona de skill de UX/Designer; e
- d) 02 (dos) persona de skill de Desarrollo.

6.4.2 El participante será responsable de todas las posibles necesidades para participar en el evento.

## 7. SOBRE LA PROGRAMACIÓN

7.1. El programa **Call for Code Hackathon** incluye sesiones de mentoría, talleres y evaluaciones para seleccionar las mejores soluciones desarrolladas. El programa completo se anunciará al comienzo del evento y estará disponible en el sitio web. <https://behindthecode.shawee.io/>

7.2. El horario oficial puede cambiar debido a cualquier factor que afecte la organización del evento, en este caso, todos los cambios se actualizarán por correo electrónico y se notificarán en Discord, que es la plataforma de comunicación oficial para el evento.

## 8 SOBRE LA SUMISIÓN DE PROYECTOS

8.1. El envío de los proyectos de Hackathon Behind the Code debe entregarse a través de la **plataforma Shawee** antes de las **11:59 pm del 31/07/20 (martes)** de la siguiente manera:

**a) Video Pitch:** Link de video de YouTube de hasta 2 minutos en una estructura de Pitch que refuerza el problema, la solución y la tecnología utilizada. Los videos de más de 2 minutos no serán aceptados y causarán la descalificación inmediata del equipo. El video solo debe estar disponible en Youtube, con el enlace enviado en la plataforma Shawee. El video debe publicarse como "Público" o "No listado".

**b) Vídeo Demo:** Link de video en YouTube de hasta 60 segundos que graba la pantalla y la navegación de la solución desarrollada. En este video, no se pueden utilizar herramientas de creación de prototipos que no tengan código desarrollado. Los videos de más de 60 segundos no serán aceptados y causarán la descalificación inmediata del equipo. El video solo debe estar disponible en Youtube, con el link enviado en la plataforma Shawee. El video debe publicarse como "Público" o "No listado"

**c) Apresentação:** En el formato de diapositiva, con una estructura de tono que contiene información sobre el problema, sobre la solución y las tecnologías utilizadas, este material se puede utilizar para brindar información de mercado y una hoja de ruta futura de la solución desarrollada. (obligatorio utilizar el formato .pdf y recomendamos el formato de 10 diapositivas).

**d) Link público del repositorio:** (disponible en el repositorio de github). Si la solución usa más de un repositorio, envíe el enlace de todos (limitado a un máximo de 3 enlaces). Cada enlace debe tener un archivo de lectura con información sobre el proyecto. Recomendamos seguir buenas prácticas con los commits, ver: : <https://www.conventionalcommits.org/en/v1.0.0-beta.2/>

**e) Link da solução:** Si la solución desarrollada está alojada en un link, puede estar disponible, pero no es parte del alcance de la evaluación explorar la solución. La solución debe presentarse claramente en el video de demostración, elemento b de esta cláusula. (Objeto opcional)

**f) Print de envío del proyecto en Call for Code Global:** Hay que hacer el envío del proyecto en Call for Code Global y enviar un Print de este registro en .png o .jpeg <https://callforcode.org/>

8.2. El número total de enlaces disponibles no puede exceder de 8, siendo:

a) 1 (un) vídeo pitch; OBLIGATÓRIO

b) 1 (un) vídeo demo; OBLIGATÓRIO

c) 1 (un) .pdf de presentación; OBLIGATÓRIO

d) 1 a 3 (uno a tres) links de repositorio público; y OBLIGATÓRIO

e) 1 (un) link de la solución. OPCIONAL

f) 1 (un) print Confirmando el envío de la solución en Call for Code Global. (.png / .jpeg)  
OBLIGATÓRIO

<https://callforcode.org/>

Además, los enlaces no pueden ser diferentes de los descritos en el ítem 8.1 de este reglamento bajo ninguna circunstancia. Si esto sucede, el proyecto será descalificado inmediatamente, sin derecho a concurso.

8.3. Todos los proyectos se someterán a un proceso de Code Review cualitativo, observando el contenido de los repositorios y el uso de buenas prácticas para entregar el código como se describe en el ítem 8.1.d. El equipo que no cumpla con los requisitos mínimos para contener su propio código, puede ser eliminado, dejando la evaluación del Comité Organizador para tal decisión.

## 9. SOBRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN



9.1 Para dicho análisis de los proyectos y considerando el contexto innovador propuesto en un hackathon, se considerarán los siguientes criterios:

- a) **Creatividad y originalidad:** Cómo el proyecto presentado demuestra originalidad y creatividad, no sólo presentando una copia de otras soluciones que ya existen en diferentes segmentos;
- b) **Aplicabilidad:** qué tan bien el proyecto presentado muestra el potencial para resolver los problemas relacionados con el desafío propuesto;
- c) **Calidad del prototipo:** como el prototipo que se muestra en el video de demostración muestra una calidad aparente en sus funcionalidades;
- d) **Tecnología:** cómo la solución hace uso de tecnologías consideradas disruptivas y que, de hecho, pueden ofrecer escala al proyecto; y
- e) **Elemento Futuro:** cómo la solución presentada demuestra elementos vinculados a tendencias futuristas;

9.1.1 Todos los criterios descritos en el ítem 9.1 tienen el mismo peso en el proceso de evaluación.

9.2 Cuando se evalúa, cada criterio recibe del evaluador una puntuación entre 0 y 4, donde 0 representa una adherencia mínima o nula al criterio y 4 representa una adherencia total o máxima al criterio.

9.3 Todos los proyectos se evalúan utilizando los criterios descritos en el ítem 9.1 y la calificación final del proyecto tiene en cuenta la evaluación de todos los jueces por igual.

9.4 La organización se reserva el derecho de revelar o no las calificaciones aplicadas por los evaluadores.

## 10. SOBRE LAS ETAPAS DE EVALUACIÓN

10.1. Hackathon Behind the Code tiene un solo paso de evaluación, que se describe a continuación:

- a) Etapa única - Evaluación de la banca de evaluación: **31/07 a 07/08**

10.2. **Etapa Única:** Un grupo de evaluadores designados por la empresa desafiante analizará y seleccionará y clasificará los 10 mejores proyectos en una clasificación. Los proyectos serán evaluados con base en los criterios establecidos en el ítem 9.1 del reglamento.

10.3.1. La comunicación de los ganadores tendrá lugar el **07/08** y puede realizarse a través de los canales de comunicación oficiales (servidor Discord oficial, redes sociales, correo electrónico y / o en vivo en el canal oficial de youtube).

## 11. SOBRE LA PREMIACIÓN

11.1. En el **7 de agosto de 2020**, al final del **Call for Code Hackathon**, de acuerdo con el cronograma del evento, se llevará a cabo la ceremonia de premiación.

11.2. Los miembros del equipo ganador serán recompensados con un **Kit Gamer** con: silla, mouse y teclado cada uno. Además de la oportunidad enviar el proyecto a **Call for Code** y competir por un premio de \$ 200,000.00 (doscientos mil dólares) en el escenario global, según lo decidido por la Organización, siguiendo los términos de este reglamento.

11.3. Todos los premios ofrecidos a las personas del equipo son personales e intransferibles.

11.4. Los premios se entregarán dentro de los 30 días hábiles posteriores a la fecha de publicación del resultado, sin ninguna carga para los contemplados;

## 12. SOBRE LOS EVALUADORES

12.1. Como norma de ética y para garantizar la imparcialidad, las personas que formarán parte de las juntas de jueces se comprometen a informar al Comité Organizador de cualquier conflicto de intereses en la evaluación de la solución desarrollada, una vez que se identifique.

12.2. Las decisiones del Banco de Evaluación, incluso con respecto a la clasificación y adjudicación de los Participantes / Equipos, serán soberanas e inapelables, y no hay posibilidad de impugnarlas, así como sus resultados.

12.3. Durante el proceso de evaluación, los miembros del jurado pueden aplicar o no comentarios sobre la solución desarrollada.

12.4. El comité organizador no es responsable si el jurado no lleva a cabo dicha tarea.

## **13. SOBRE LA COMUNICACIÓN**

13.1. En todas las etapas del **Call for Code Hackathon**, el Comité Organizador se comunicará con los participantes registrados a través de los canales de comunicación oficiales (discord oficial deL hackathon, redes sociales, correo electrónico, SMS y / o en lives en el canal oficial de youtube).

13.2. Los participantes registrados son responsables de monitorear el programa, los resultados y cualquier cambio en el evento.

## **14. EXPERIENCIA GAMIFICADA A TRAVÉS DEL MEGA RANK**

14.1 Mega rank es una experiencia gamificada en la que todos los participantes pueden ganar protagonismo y tener acceso a otras iniciativas exclusivas para participantes de rango o incluso competencias limitadas a un determinado puntaje que se definirá en cada desafío.

14.2 Algunos pasos, si los participantes los completan, acumulan puntos en su cuenta, son:

- Formación de equipo: 50 Puntos
- Sumisión de Proyectos: 100 Puntos
- Top 3: 200 Puntos

14.3. Sin embargo, si los participantes no realizan los pasos indicados a continuación durante el desafío, se descontarán los siguientes puntos:

- Si el participante no presenta el proyecto, un descuento de 50 puntos.
- Si el participante programa la tutoría y no asiste sin aviso previo de 1 hora, 50 puntos de descuento.

14.4. Los puntos se deducen del total acumulado de los participantes, lo que puede resultar en la pérdida de posición en el rango general de Mega Rank.

14.5 Si el participante no tiene puntos Mega Rank, no se le impedirá participar en el **Call for Code Hackathon**.

14.6 Sin embargo, al participar en el **Call for Code Hackathon**, los participantes ingresan automáticamente en el Mega Rank, después de la actualización del rank después del final del hackathon.

14.7 Los créditos o descuentos acumulados durante el **Call for Code Hackathon** se aplicarán dentro de los dos días hábiles posteriores a la finalización del hackathon en las cuentas de los participantes.

## 15. SOBRE LAS CONSIDERACIONES FINALES

15.1. Las fechas del período de preinscripción y divulgación para los participantes, cuyas inscripciones se aprueban, pueden ampliarse, a discreción del Comité Organizador. En este caso, los cambios realizados se publicarán a través de la dirección del sitio web o el canal de comunicación oficial dentro de la plataforma Discord.

15.2. El **Call for Code Hackathon** será coordinado por un Comité Organizador que designará e invitará a mentores y evaluadores que formarán parte de las juntas de jueces.

15.3. Los participantes también autorizan el uso y el intercambio de todos los datos proporcionados en el momento de la preinscripción por parte del organizador y las empresas patrocinadoras de **Call for Code Hackathon**.

15.4. Las decisiones de los miembros de las juntas de jueces con respecto a la selección y adjudicación de los equipos participantes, además de las decisiones que el Comité Organizador decidir, serán soberanos e inapelables, y no hay razón para disputarse, así como sus resultados.

15.5. El **Call for Code Hackathon** tiene un propósito exclusivamente cultural, con el objetivo de reconocer y dar a conocer las soluciones desarrolladas que tienen un potencial innovador, estimulando la difusión del tema en el entorno empresarial, sin carácter comercial, y en ningún caso condicionado a la suerte, ni a los resultados. financiera, y no implica ninguna carga de ningún tipo para los participantes registrados y para las personas premiadas al final del concurso, además de no vincular la participación a la adquisición, uso y / o compra de productos o servicios de la entidad organizadora o el socios.

15.6. El **Call for Code Hackathon**, a su sola discreción, puede, en cualquier momento, si se considera necesario, cambiar las reglas de este Reglamento, así como reemplazar cualquiera de los premios con otros de igual valor, comunicándose en el sitio web del evento.

15.7. El evento puede ser interrumpido o suspendido por razones de fuerza mayor o debido a problemas de acceso a la red de Internet, con servidores, entre otros, sin compensación o compensación debido a las personas que participan en el concurso y / o a terceros. El **Call for Code Hackathon**, en estos casos, hará los mejores esfuerzos para proceder con el evento tan pronto como se regularice el problema, protegiendo, sin embargo, la posibilidad de cancelación definitiva, en caso de imposibilidad.

15.8. Los casos omitidos no previstos en este Reglamento serán juzgados por el Comité Organizador.

15.9. Los candidatos / participantes, al registrarse y registrarse, se adhieren completamente a todas las disposiciones descritas aquí, declarando que aceptan todos los términos de este reglamento.