



**BASES DE PARTICIPACIÓN BOOTCAMP Y  
HACKATHON BARRIO ABAJO**

**UNIVERSIDAD DEL NORTE  
CENTRO DE ESTUDIOS URBANO REGIONALES -  
URBANUM  
2019**

## 1. OBJETO

1. El objeto de este documento es establecer las bases para reglar la participación por parte de las personas y **“Equipos”** interesados, en la actividad denominada **“Bootcamp y Hackathon: “Redescubriendo Barrio Abajo”**, organizada por el Centro de Estudios Urbano Regionales - URBANUM de la Universidad del Norte y NativApps (en adelante **“La Organización”**), los días 26 de octubre y 1, 2 y 3 de noviembre de 2019 en Barranquilla.
2. Esta Hackathon será atípica ya que contará con un Bootcamp previo, realizado el 26 de octubre, que consistirá en una visita de observación, toma de notas y discusión sobre el Barrio Abajo, el cual permitirá a los participantes identificar y conocer las necesidades del entorno, para el cual desarrollaran una aplicación tecnológica posterior.
3. A efectos de esta Hackathon, los términos y expresiones que comienzan con letra mayúscula, están entrecomillados y en negrita, tendrán el significado que se les da a continuación:
  - **“Hackathon Barrio Abajo”**: significa el concurso presencial de desarrollo colaborativo, en el cual los participantes crearán herramientas tecnológicas con el fin de desarrollar una aplicación o una plataforma que permita proponer ideas de renovación urbana y redesarrollo del Barrio Abajo de Barranquilla, como barrio patrimonial y epicentro cultural de la ciudad.
  - **“La Organización”**: corresponde a Fundación Universidad del Norte y NativApps.
  - **“Los Participante/s”**: significa la/s persona/s que se inscriba/n y resulten seleccionadas para participar en la **“Hackathon: Barrio Abajo”**, conforme a lo establecido en estas bases de participación.

- **“Equipo”**: significa el “Participante”, integrado por 4 personas y hasta un máximo de 5, que se inscriban en la **“Hackathon: Barrio Abajo”**, conforme a lo establecido en estas bases de participación.
  - **“Hackathon Barrio Abajo”**: El objetivo del **“Hackathon Barrio Abajo”** es aportar una solución tecnológica para el desarrollo de la zona del Barrio Abajo de la ciudad de Barranquilla.
4. La participación se hará por **“Equipos”** de cuatro (4) a cinco (5) personas que deberán estar integrados por estudiantes de la Universidad del Norte matriculados en los programas de Pregrado que ofrece la institución. Se dará prioridad a los estudiantes de las Divisiones de Arquitectura, Urbanismo y Diseño; Ingenierías; Derecho, Ciencia Política y Relaciones Internacionales; y, Humanidades y Ciencias Sociales. Los estudiantes de otros Programas Académicos también podrán participar, pero, como ya se indicó, frente a un posible empate o cupo, se dará prioridad a los de las Divisiones ya mencionadas.
  5. Habrá un único **“Equipo”** ganador seleccionado por un jurado. Así mismo, habrá diversos reconocimientos otorgados en nombre de **“La Organización”** a otros participantes destacados.
  6. El **“Equipo”** ganador deberá continuar con una pasantía/mentoría de un (1) mes a cargo de NativApps para entregar un producto terminado funcional que cumpla con los objetivos de la **“Hackathon: Barrio Abajo”**. Los términos de la pasantía/mentoría, se describen abajo.

## **2. A QUIÉN VA DIRIGIDO**

1. La **“Hackathon: Barrio Abajo”** va dirigida a todos aquellos estudiantes apasionados y con deseos de aportar su talento para desarrollar innovaciones y nuevas herramientas

que ayuden a la comprensión y la transformación de la ciudad de Barranquilla, en este caso, del Barrio Abajo.

### **3. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN**

1. Podrán participar todos los estudiantes que tengan una matrícula vigente con la Universidad del Norte. En este sentido, **“La Organización”** podrá excluir a cualquier **“Participante”** que no cumpla con dicha condición.
2. El número de plazas disponibles para la participación es limitado por motivos logísticos, hasta un máximo de cuarenta (40) **“Participantes”**.
3. Los **“Participantes”** podrán realizar su preinscripción de forma individual o por **“Equipos”**, que deben tener entre cuatro (4) y cinco (5) integrantes.
4. Los **“Participantes”** también podrán inscribirse de manera individual, caso en el cual **“La Organización”** los asignará a algún equipo ya conformado o en conformación.
5. **“Los Participantes”** podrán realizar su preinscripción para desempeñar alguno de los roles específicos definido por **“La Organización”**, los cuales son:
  - i. **Desarrollador:** Cada equipo debe estar conformado con un mínimo de un desarrollador y, como máximo 2. Podrá ser cualquier persona que pueda cumplir el rol de desarrollador y que tenga las habilidades para la labor, en tal sentido, no hay exclusión de carreras para la función. El desarrollador será el encargado de moldear la aplicación y funcionalidad para el desarrollo y funcionamiento de la solución. Dentro de los equipos podrán existir dos tipos de desarrolladores:

***Un desarrollador Frontend:*** Encargado de traducir el diseño de las ideas para la solución en código para construir la interfaz de los sitios. Además, estará

encargado(a) de la codificación del soporte visual de una plataforma web. Podrá integrar al equipo solo un desarrollador Frontend

***Un desarrollador backend:*** encargado y responsable por la programación del sitio en todos sus componentes dinámicos. La programación de los diferentes componentes del sitio (páginas, formularios, funcionalidades, bases de datos) y la estructuración de documentos, que deberá enmarcarse a diferentes estándares. Podrá integrar al equipo solo un desarrollador Backend

- ii. ***Diseñador de Interfaz:*** encargado de capturar los requerimientos del usuario respecto a la interfase, incluyendo requerimientos de facilidad de uso. Esta persona participa en las revisiones de facilidad de uso e interfase de usuario, además , coordina y lidera reuniones de validación de la interfase de usuario y facilidad de uso, que involucran a los usuarios de la interfase. Podrá ser integrado un equipo con un máximo de una persona en el diseño de interfaz. No hay requerimientos mínimos de participación.
  
- iii. ***Urbanista:*** Un urbanista podrá ser aquel participante que cumpla la función de entender la ciudad, es decir, que sea capaz de analizar el entorno y visualizar su transformación mediante el análisis de problemáticas. Esta persona está llamada a idear y proponer soluciones que permitan nutrir la aplicación o solución de contenido. Se espera que realice un diagnóstico, comprensión y proponga la intervención y fundamento para la solución. Un equipo podrá estar integrado con 1 urbanista como mínimo y hasta 2 como máximo.

Podrá asumir el rol de Urbanista estudiantes de carreras como Arquitectura, Ingeniería Civil, Ingeniería Industrial, Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Ciencia Política y Gobierno, Derecho, Relaciones Internacionales, Negocios Internacionales, Administración de Empresas, Contaduría Pública, Economía, Comunicación Social y Periodismo, Filosofía y Humanidades, Psicología, Ingeniería Civil, Música y Lenguas Modernas y Cultura.

6. La preinscripción se realizará únicamente a través de los siguientes formularios: para inscripción individual <https://forms.gle/RvpcrelzioK1qzBw8> y para preinscripción en “Equipos” <https://forms.gle/yXkdNiBpkstUzXaY6> antes del 21 de octubre del 2019. Sólo serán admitidas las inscripciones individuales y/o por “Equipos” que sean realizadas antes de las 2:00 p.m. de ese día 21 de octubre del 2019.
7. En caso de no disponer de “Equipo”, la personas que se inscriban de manera individual podrán ser incluidas en “Equipos” conformados por “La Organización” una vez cerrado el período de preinscripción. Los “Equipos” serán conformados bajo criterio de “La Organización”, sin que el “Participante” individual tenga posibilidad de impugnar la asignación. Será su decisión no aceptar la ubicación y retirarse voluntariamente de la actividad.
8. Los “Equipos” podrán estar conformados tanto de programadores o desarrolladores informáticos, como de estudiantes de otros programas de pregrado, que estén interesados en aportar a la iniciativa tecnológica y a la solución de problemáticas urbanas específicas del Barrio Abajo.
9. Todos los integrantes de los “Equipos” deben participar de manera presencial, no admitiéndose participaciones en remoto.
10. Los “Participantes” no pueden ser sustituidos por otros. Si un “Participante” no puede asistir, con independencia de la causa, no podrá presentarse alguien en su lugar.
11. Los integrantes del equipo ganador deberán contar con la disponibilidad durante el mes definido por “La Organización”, para continuar con la pasantía en NativApps con el objetivo indispensable de terminar el producto desarrollado en la “Hackathon: Barrio Abajo”.

#### **4. PRE-INSCRIPCIÓN AL EVENTO**

1. Para participar, los “**Equipos**” interesados deberán preinscribirse a través del siguiente formulario y rellenar correctamente todos los campos requeridos.  
<https://forms.gle/yXkdNiBpkstUzXaY6>
2. Si la preinscripción se hace de manera grupal, en el formulario de preinscripción deberá incluirse: *i.*) Nombre del “**Equipo**”; *ii.*) Nombre completo de cada “**Participante**” del “**Equipo**”, *iii.*) rol que desempeñará cada miembro en el “**Equipo**”; *iv.*) Programa al que pertenece cada “**Participante**”, *v.*) Información de contacto como: dirección, teléfono, correo electrónico, teléfono de alguna persona en caso de emergencia.
3. Un único integrante realizará la preinscripción en representación del “**Equipo**” incluyendo en el formulario la información solicitada.
4. Si la preinscripción se hace de manera **individual**, deberá inscribirse a través del siguiente formulario <https://forms.gle/RvpcrelzioK1qzBw8> y rellenar correctamente todos los campos requeridos, incluirse uno o dos roles que puede desempeñar.
5. Una vez cumplimentado el formulario de preinscripción correctamente, y dentro de las fechas establecidas, se formalizará el registro de manera automática.
6. Hay disponibles cuarenta (40) cupos para la “**Hackathon: Redescubriendo Barrio Abajo**”. La selección final por parte de “**La Organización**”, se hará teniendo en cuenta el número de cupos y en caso de tener un número de inscritos que supere dicha cantidad, la preinscripción se hará en estricto orden de registro realizado en el formulario de preinscripción, por fecha y hora, y previo cumplimiento de los requisitos mencionados en este documento hasta tener un máximo de 10 equipos, cada uno con 4 integrantes.

## **5. PLAZOS**

1. **Preinscripción:** termina el día 21 de octubre del 2019 a las 2:00 p.m. No se atenderá ninguna petición de preinscripción que se reciba con posterioridad a esta fecha.
2. **Celebración del Hackathon:** Bootcamp sábado 26 de octubre de 2019 y Hackathon del viernes 1 de noviembre del 2019 a las 5:00 p.m. al 3 de noviembre del 2019 a las 2:00 p.m.
3. **Presentación de propuestas ante el jurado:** domingo 3 de noviembre del 2019 a las 2:30 p.m.
4. **Anuncio de ganadores:** domingo 3 de noviembre a las 4:00 p.m.
5. **Pasantía/Mentoría a cargo de NativApps para el “Equipo” ganador:** durante un (1) mes por definir.

## **6. DESARROLLO DE LA HACKATHON**

1. Cada “**Equipo**” tendrá asignado su espacio de trabajo que le será indicado en el momento del registro oficial.
2. A cada “**Participante**” se le podrá pedir que acredite su identidad real por parte de “**La Organización**” en cualquier momento durante el desarrollo de “**Hackathon: Barrio Abajo**”; además de información que permita corroborar el cumplimiento de los requisitos de participación.
3. “**La Organización**” pondrá a disposición de los asistentes la infraestructura básica para posibilitar la conectividad durante todo el evento a través de una red Wi-Fi. El acceso a dicha red Wifi se realiza bajo la responsabilidad exclusiva de cada “**Participante**”,



exonerando expresamente a **“La Organización”** de cualquier cuestión derivada de dicho acceso. Además de disponer de equipos de cómputo adecuados para el desarrollo de la herramienta tecnológica; sin embargo, los **“Equipos”** pueden llevar sus propias herramientas.

4. A lo largo de la competición se llevarán a cabo acompañamientos por parte de los mentores para analizar la evolución de los desarrollos y poder hacer un seguimiento de los **“Equipos”** participantes.
5. Durante el transcurso del evento varios miembros de **“La Organización”** o del equipo de mentores guiarán a los **“Participantes”** en el proceso de desarrollo (en caso de ser necesario) y apoyarán a los **“Equipos”** en cualquier otra tarea o duda asociada a la competición.
6. Se permitirá el uso de cualquier lenguaje de programación. Asimismo, se permitirá el uso de cualquier plataforma y/o sistema operativo, y entorno o framework de desarrollo, para llevar a cabo los desarrollos propuestos.
7. El entorno objetivo empleado para la ejecución de la herramienta seleccionada es libre, pudiendo emplearse entornos tradicionales (Windows, Linux, OS X, etc.) como móviles (Android, iOS, Windows Phone, Blackberry, etc.), o cualquier otra plataforma tecnológica como, por ejemplo, web. La condición es que debe ser adaptada para al menos un entorno tradicional como un entorno móvil.
8. **“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.
9. Así mismo, **“La Organización”** se reserva el derecho de descalificar a los **“Participantes”** que considere que han incumplido los criterios y/o contenido de las bases durante la celebración de **“Hackathon: Barrio Abajo”**. El **“Participante”**

renuncia expresamente a cualquier reclamación ante la **“La Organización”**, patrocinadores y/o cualquier tercero en caso de ser descalificado por incumplimiento de estas bases y/o criterios de participación.

10. 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.
11. Los **“Participantes”** exoneran expresamente a **“La Organización”** de cualquier tipo de responsabilidad y/o reclamación por cualquier robo, desperfecto, daño material o personal ocasionado por el incumplimiento de la normativa del espacio donde se celebra el evento, de la que responderá exclusivamente el participante causante del mismo.
12. **“La Organización”** no se hace responsable de los gastos asociados al alojamiento y/o desplazamiento de los **“Participantes”** en el evento. Siendo de cuenta exclusiva de cada **“Participante”** dichos gastos, así como cualquier otro en que incurra.

## **7. PRESENTACIÓN ANTE EL JURADO**

1. Los **“Equipos”** participantes presentarán su desarrollo ante un jurado designado por **“La Organización”**.
2. Cada presentación durará 10 minutos como máximo. En ella, se deberá incluir detalles del objetivo inicial de la propuesta, su nivel de consecución, virtudes e inconvenientes de esta, el lenguaje de programación y entorno o framework de desarrollo empleados, especificar qué aspectos hacen falta terminar que serán abordados durante la mentoría/pasantía de NativApps para llegar al producto terminado, e incluir una demostración práctica de la herramienta empleando uno o varios escenarios de uso asociados al desarrollo realizado durante el hackathon, así como cualquier otra

información que se considere relevante por parte de los “Participantes” para su evaluación.

3. La presentación de los resultados permitirá al jurado realizar una evaluación final de los desarrollos y seleccionar el “**Equipo**” ganador. La decisión del jurado será inapelable, por lo que los “**Participantes**” renuncian, por tanto, a cualquier reclamación al respecto.
4. El jurado estará formado por expertos en tecnología y desarrollo urbano-territorial designados por “**La Organización**”. Los miembros de este no podrán tener ningún vínculo de interés con los “**Participantes**”.

## **8. DECISIÓN FINAL**

1. El ganador será seleccionado por el jurado con base en el cumplimiento de una serie de criterios valorados de 0 a 100 puntos, así:
  - a. **Diseño (15 puntos):** experiencia del usuario y atractivo en la comunicación;
  - b. **Cumplimiento de requerimientos (10 puntos):** se han abordado todos los requerimientos establecidos;
  - c. **Funcionalidad (30 puntos):** buen funcionamiento del producto en los requerimientos establecidos;
  - d. **Terminación (15 puntos):** nivel de terminación del producto;
  - e. **Viabilidad (20 puntos):** potencialidad y capacidad del producto de ser terminado durante la pasantía;
  - f. **Presentación (10 puntos):** claridad en la presentación.

## **9. PREMIOS**

1. El Equipo ganador de la “**Hackathon: Barrio Abajo**” recibirá premios por parte de URBANUM y recibirá una pasantía de 1 mes NativApps, la premiación se realizará el día viernes 8 de noviembre
2. Los premios se encuentran sujetos a la legislación fiscal vigente sometidos, en su caso, a la correspondiente retención o ingreso a cuenta.

## **10. RESERVAS Y LIMITACIONES**

1. La falsificación u ocultación de cualquier dato conllevará a la descalificación de la “**Hackathon: Barrio Abajo**”. Asimismo, y en su caso, a la devolución íntegra del premio y así como, el resarcimiento de todos los daños y perjuicios causados a “**La Organización**” y o terceros.
2. El incumplimiento por parte del “**Equipo**” ganador, esto es, la no terminación del producto funcional a los fines de la “**Hackathon: Barrio Abajo**”, podrá ser causal de no entrega de la segunda partida del premio.
3. “**La Organización**” podrá expulsar a los “**Participantes**” que no cumplan con las normas y bases del “**Hackathon: Barrio Abajo**”. Asimismo, a cualquier “**Participante**” y/o asistente, que impida el normal y pacífico desarrollo del “**Hackathon: Barrio Abajo**”. “**La Organización**” se reserva el derecho de descalificar a los “**Equipos**” que presenten aplicaciones con virus u otro componente malicioso que pueda dañar, interferir o vulnerar la seguridad de sistemas o datos.
4. Los “**Participantes**” son informados expresamente que durante el desarrollo del “**Hackathon: Barrio Abajo**” “se procederá la grabación de videos e imágenes. Si algún

asistente y/o “Participante” se niega a salir, éste debe comunicarlo previamente y por escrito a **“La Organización”**.

5. Toda la información, documentación, software, material de capacitación y técnicas puesto directa o indirectamente a disposición del **“Participante”** por **“La Organización”** tendrá tratamiento confidencial, por lo que no podrá ser puesto en conocimiento o transmitido en forma alguna a terceros por el **“Participante”**, ni explotado comercialmente por éste o en su nombre. Asimismo, **“La Organización”** se compromete a mantener la confidencialidad sobre aquellas propuestas que no resulten seleccionadas para participar.

## **11. PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL**

1. Los **“Participantes”** garantizan a **“La Organización”**, mediante su preinscripción, que las ideas y el código aportado son originales y no infringen derechos de ningún tercero, o cuentan en su caso con las autorizaciones escritas necesarias para participar en el **“Hackathon: Barrio Abajo”**. Por su parte, **“La Organización”** no se reserva ningún derecho de autor sobre las propuestas presentadas para la selección y participación en el evento.
2. La autoría del proyecto desarrollado por un **“Equipo”** en el **“Hackathon: Barrio Abajo”** corresponde a sus integrantes, los cuales llegaran a los acuerdos necesarios en la forma en que estos consideren. **“La Organización”** no se hace responsable sobre los términos de dichos acuerdos, ni sobre cualquier otra cuestión relacionada con los derechos de propiedad intelectual y/o industrial.
3. Posterior a **“Hackathon: Barrio Abajo”**, el **“Equipo”** ganador será contactado por **“La Organización”** para el diligenciamiento de la documentación legal.
4. Los miembros de **“La Organización”** contarán con licencia de uso vitalicia del producto desarrollado por el **“Equipo”** ganador.

## **12. PUBLICIDAD**

1. Las propuestas seleccionadas y ganadoras podrán ser objeto de divulgación por los miembros de **“La Organización”**, en las comunicaciones que realice de carácter informativo o divulgativo a través de cualquier medio de comunicación.
2. Con la finalidad de difundir las actividades realizadas durante el evento, los **“Participantes”** autorizan expresamente a **“La Organización”** y a las empresas colaboradoras a la utilización de su imagen en medios audiovisuales (fotografías, vídeos, etc.). En el supuesto que los **“Participantes”** no autorice la utilización de su imagen para los fines indicados anteriormente, se obliga a notificarlo, previamente y por escrito, a **“La Organización”**.

## **13. AVISO DE PRIVACIDAD**

1. Los datos personales suministrados por los **“Participantes”** serán tratados de manera segura para fines de gestionar el relacionamiento con la Fundación Universidad del Norte y NativApps e informar sobre futuras actividades que organice cualquiera de estas instituciones, de manera conjunta, independiente o en alianza con otras organizaciones.
2. El tratamiento de datos personales por parte de la **“La Organización”**, la Universidad del Norte y URBANUM se realizará en cumplimiento de la Política de Privacidad de Datos Personales y la normatividad interna adoptada por esta institución para dar cumplimiento a lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012. Cualquier consulta sobre el manejo de datos personales se realizará a través del portal web <https://www.uninorte.edu.co/web/urbanum/contacto> o través del correo electrónico urbanum@uninorte.edu.co

## 14. CÓDIGO ÉTICO

Los “**Participantes**” se comprometen al cumplimiento de las siguientes disposiciones:

1. El desarrollo de soluciones no podrá tener contenidos ni referencias sexualmente explícitas o sugerentes, violentas, despectivas, o discriminatorias hacia colectivos étnicos, raciales, de género, religiosa, profesional o de edad, profanos o pornográficos.
2. La participación no puede promocionar medicamentos ilegales (o el uso de cualquiera de los anteriores), o cualquier actividad que pueda ser insegura o peligrosa, o con mensajes políticos.
3. La participación no puede ser obscena u ofensiva, ni que apoye ninguna forma de odio o de grupos de odio; ni comentarios despectivos sobre “**La Organización**”, los patrocinadores o sus productos o servicios, u otras personas, productos o empresas vinculadas.
4. La participación no puede contener las marcas o logos que sean propiedad de otros o hacer publicidad o promover cualquier marca o producto de cualquier tipo.
5. La participación no puede contener materiales con copyright y propiedad de terceros (incluyendo fotografías, esculturas, pinturas y otras obras de arte o imágenes publicadas en sitios web o en la televisión, películas u otros medios).
6. La participación no puede contener materiales que contengan los nombres, imágenes, fotografías, u otros indicios para identificar a cualquier persona, viva o muerta, sin el permiso escrito.
7. La participación no puede violar en ningún caso las leyes nacionales vigentes.

## **15. ACEPTACIÓN DE CONDICIONES Y TÉRMINOS LEGALES**

1. El hecho de registrarse en “**Hackathon: Barrio Abajo**” supone la aceptación expresa e íntegra, de estas bases por parte de los “**Participantes**”.
2. Los “**Participantes**” por el hecho de su participación en el “**Hackathon: Barrio Abajo**” se obligan a aceptar y respetar, en todos sus términos, las decisiones del jurado, renunciando expresamente a cualquier reclamación sobre dichas decisiones.
3. “**La Organización**” se reserva el derecho de interpretar y/o modificar las condiciones y funcionamiento del “**Hackathon: Barrio Abajo**” en cualquier momento, e incluso de anularlo o dejarlo sin efecto, siempre que concurra causa justificada para ello. En todo caso, se compromete a comunicar por la misma vía las bases modificadas, o en su caso, la anulación del evento en su conjunto, de forma que todos los participantes tengan acceso a dicha información.
4. Se aplicará la ley colombiana en cualquier caso de interpretación y aplicación de las presentes bases, incluso en caso de litigio.