

# BASES HACKATHON CODE.ATT V2.0

## 1. Espíritu de la competencia

En el HACKATHON CODE.ATT, se fomenta un espíritu colaborativo donde todos los participantes tienen la oportunidad de mejorar sus habilidades y disfrutar del proceso. Aunque algunos compiten, la mayoría se une para compartir conocimientos, ayudar a los principiantes y disfrutar de la experiencia. Mantén vivo el espíritu hacker: colabora, aprende y diviértete.

## 2. Antecedentes

El Día Mundial de las Telecomunicaciones, celebrado cada 17 de mayo desde 1969, conmemora la fundación de la UIT y la firma del primer Convenio Telegráfico Internacional en 1865. Este día se destaca por aumentar la conciencia sobre las oportunidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la sociedad y la economía, así como en la reducción de la brecha digital.

En mayo de 2023 se desarrolló con éxito la primera versión del HACKATHON CODE.ATT, con 21 equipos participantes que presentaron proyectos dirigidos a solucionar diferentes problemáticas de la sociedad, lográndose un nivel alto de satisfacción y aprendizaje de los participantes al crear un ambiente de colaboración, creatividad y diversión. Se generaron sinergias entre personas con diferentes perfiles y se potenciaron habilidades emprendedoras e innovadoras.

## 3. Objetivos

Considerando los antecedentes, la ATT ha visto por conveniente realizar el HACKATHON CODE.ATT V2.0, con el objetivo de estimular la creatividad e innovación, incentivar la creatividad, el aprendizaje, la colaboración y el desarrollo de aplicaciones y/o prototipos tangibles haciendo uso de tecnologías de telecomunicación o TICs que resuelvan un problema de nuestra sociedad.

## 4. Descripción

El evento se desarrollará en instalaciones de la ATT de la ciudad de La Paz (calle 13 de Calacoto, entre Av. Los Sauces y Av. Costanera, N° 8260), el jueves 16 de mayo del 2024 de 07:00 a 22:00.

Como parte de las actividades a realizar el día del Hackathon, se tiene planificado realizar un almuerzo de confraternización que incluye actividades de dispersión.

Los equipos inscritos deberán desarrollar sus proyectos enmarcándose a una de las siguientes temáticas:

- Telecomunicaciones y TICs en áreas rurales.
- Cierre de la Brecha digital.
- Sistemas de monitoreo y/o medida de servicios de telecomunicaciones.
- Sistemas de prevención a estafas digitales.
- Solución de problemáticas que se presentan en nuestra sociedad en el ámbito de la educación, desarrollo industrial, medio ambiente, salud, entre otros.

---

#### 4.1 De las inscripciones

Cada equipo podrá estar formado por una o dos personas, cuya edad esté comprendida entre los 18 y 30 años cumplidos y que tengan habilidades y conocimientos en las temáticas mencionadas. Los interesados en participar se inscribirán completando sus datos en el formulario de inscripción, disponible en la página web oficial de la ATT <https://www.att.gob.bo/hackaton-juvenil-att>

El plazo máximo para la inscripción es hasta las 11:59 p.m. (GMT -4) del martes 14 de mayo de 2024. Se resalta que la inscripción al HACKATHON CODE.ATT v2.0 es gratuita.

---

#### 4.2 Criterios de selección

Posterior a la inscripción, si el cupo máximo es excedido (20 equipos como máximo) la organización realizará la preselección de las propuestas en base a los siguientes criterios:

- Proyectos enmarcados en las temáticas propuestas con énfasis en soluciones para el sector de telecomunicaciones y TICs.
- Participantes dentro del rango de edades establecido.
- Equidad de género en los equipos.

Se informará vía correo electrónico si el equipo fue seleccionado hasta el miércoles 15 de mayo de 2024.

Los participantes deben disponer de sus propias herramientas (equipos de cómputo, software, cargadores, dispositivos móviles, etc.). La institución organizadora no facilitará equipos a los participantes, por lo que cada equipo se hará responsable de sus pertenencias.

Los participantes deberán presentar como producto final una aplicación

web o para dispositivos móviles; y/o un prototipo funcional que permita demostrar la solución planteada. Para ello podrán hacer uso de un lenguaje de programación de su preferencia, así como tecnologías como IoT, AI, Cloud Computing, Big Data, entre otros.

---

### 4.3 De los Jurados y Premios

Los jurados serán presentados a los participantes al inicio del HACKATHON. En caso de que exista algún tipo de vínculo de consanguinidad hasta tercer grado o de afinidad hasta segundo grado entre un miembro del jurado y un participante, dicho miembro deberá declararse impedido de calificar ese proyecto

Los tres primeros lugares (equipos) del concurso recibirán un premio de nuestros patrocinadores y certificado de reconocimiento firmado por la organización para cada participante del equipo.

La premiación será el viernes 17 de mayo de la presente gestión en instalaciones del Ministerio de Obras Públicas Servicios y Vivienda (MOPSV), como parte de los actos conmemorativos al Día de las Telecomunicaciones.

El jurado evaluará cada uno de los proyectos debidamente inscritos, de acuerdo a los siguientes criterios de evaluación:

**[20%]** Creatividad, originalidad e innovación

**[20%]** Impacto de la solución, factibilidad y proyección

**[20%]** Funcionalidad

**[20%]** Diseño

**[20%]** Presentación final

---

### 4.4 Derechos

Los derechos de propiedad intelectual de las aplicaciones desarrolladas en el HACKATHON CODE.ATT son propiedad de los desarrolladores que las crearon.

---

### 4.5 Responsabilidad

Las Instituciones Organizadoras del HACKATHON CODE.ATT v2.0 se eximen expresamente de toda responsabilidad por los perjuicios, las infracciones o violaciones a derechos de terceros en que pudieran incurrir los participantes. Asimismo, quedan exentas de responsabilidad por las

opiniones que los participantes pudieren manifestar durante la realización de cualquiera de las actividades que contempla el HACKATHON CODE. ATT v2.0, o bien por el contenido de los proyectos o aplicaciones que se desarrollen. Los participantes del HACKATHON CODE.ATT v2.0 asumen total y absoluta responsabilidad frente a eventuales reclamos de terceros, manteniendo indemne a las Instituciones Organizadoras. Las Instituciones Organizadoras se reservan, a su sola discreción, el derecho de cancelar, suspender y/o modificar cualquier aspecto del HACKATHON CODE.ATT v2.0 en caso de detectar eventuales fraudes, fallas técnicas o cualquier otro factor que afecte la integridad y buen funcionamiento del mismo, sin que ello genere ningún tipo de responsabilidad frente a los participantes HACKATHON CODE.ATTv2.0y/oterceros.LasInstituciones Organizadoras del concurso, no se harán responsables de la pérdida de equipos tecnológicos u otros elementos o insumos computacionales que sean de propiedad de los concursantes. Tratamiento de datos personales y derechos de imagen.

---

#### 4.6 Tratamiento de datos personales y derechos de imagen

Al registrarse, los participantes y ganadores aceptan el tratamiento gratuito de sus datos personales por las Instituciones Organizadoras, con finalidades de marketing, del propio concurso y con el objeto de entregar información y/o beneficios a los participantes y ganadores.

Bolivia, mayo 2024