



# HACKATHON

Bases de participación



INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD



## OBJETO

El objeto de las presentes bases es el de regular la participación, por parte de las personas o equipos interesados, en la actividad denominada «**Hackathon**» de CyberCamp 2015 (<https://cybercamp.es>), organizada por el Instituto Nacional de Ciberseguridad de España, S.A. (INCIBE), los próximos días 26, 27, 28 y 29 de noviembre de 2015 en Madrid.

El Hackathon de CyberCamp 2015 es una competición o evento presencial de desarrollo colaborativo de software en un corto periodo de tiempo, centrado en el desarrollo y/o mejora de herramientas de ciberseguridad de código abierto.

Para poder participar, el interesado (persona individual o preferiblemente equipo, según la modalidad de participación elegida) 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 de la herramienta de ciberseguridad seleccionada, siguiendo las instrucciones que vienen recogidas a continuación.

## REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Podrán participar todas aquellas personas 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.

## FECHAS DEL PROCESO

- **2 de octubre de 2015:**
  - Apertura del proceso de inscripción en el Hackathon.
- **2 de noviembre de 2015 a las 23:59 horas:**
  - Cierre proceso de inscripción en el Hackathon. No se atenderá ninguna petición de inscripción que se reciba con posterioridad a esta fecha.
- **2-8 de noviembre de 2015:**
  - Valoración de las propuestas recibidas.
- **9-10 de noviembre de 2015:**
  - Notificación de las propuestas finalistas y de las 3 mejores propuestas siguientes a estas en concepto de reserva mediante correo electrónico y anuncio público de las propuestas finalistas en la web <https://cybercamp.es>.  
La notificación de la aceptación de las propuestas del Hackathon se hará a través de la misma dirección de correo electrónico que conste en el formulario de inscripción y, concretamente, asociada a la dirección de correo electrónico del representante del equipo.
  - Notificación al resto de propuestas no seleccionadas por correo electrónico.
- **10-16 de noviembre de 2015:**



- Se requiere confirmación de participación en el evento Hackathon de CyberCamp por parte de las propuestas finalistas en un plazo no superior a tres días hábiles desde la notificación. La falta de respuesta conlleva la retirada de la propuesta; en cuyo caso la organización de CyberCamp procederá a notificar la circunstancia a las propuestas finalistas.
- **26-29 de noviembre de 2015:**
  - Celebración del Hackathon dentro del evento CyberCamp 2015.

## PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN Y PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS

Para participar en el Hackathon, los interesados (individualmente o por equipos) deberán seleccionar la **herramienta de ciberseguridad<sup>1</sup> de código abierto** sobre la que desean realizar 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 y rellenar correctamente todos los campos requeridos. Una vez cumplimentado, 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 2015”.

La participación podrá realizarse individualmente o, preferiblemente, en equipos de hasta 4 miembros como máximo. El número de plazas disponibles para la participación en el Hackathon es limitado por motivos logísticos, hasta un máximo de 40 participantes.

## HERRAMIENTAS DE CIBERSEGURIDAD DE CÓDIGO ABIERTO

El objeto del Hackathon es cualquier herramienta de código abierto relacionada con la ciberseguridad y disponible como software libre, nueva o existente, e independientemente del lenguaje de programación empleado.

Como referencia, se incluye un anexo con un listado meramente indicativo con carácter no exhaustivo, con ejemplos de herramientas de ciberseguridad de código abierto ampliamente conocidas, clasificadas por categorías. No obstante, si la categoría o tipo de herramienta seleccionada para la propuesta no está entre la lista de categorías proporcionadas en el anexo, pero cumple la definición de herramienta de ciberseguridad previsto en estas bases es igualmente seleccionable. 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 existente, la organización se reserva el derecho a solicitar código fuente de ejemplo ya existente durante el proceso de evaluación de las propuestas a los efectos de cotejo de los requisitos de las presentes bases.

---

<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].



## PROCEDIMIENTO DE SELECCIÓN DE PROPUESTAS

Se valorarán los siguientes aspectos de las propuestas de 0 a 10 puntos:

- Funcionalidad y capacidades de las mejoras específicas, las novedades y/o áreas de interés sobre las que se trabajará en el desarrollo de la herramienta, solución o proyecto sugerido. (Hasta un máximo de 4 puntos)
- Grado de innovación y carácter novedoso de la propuesta en el campo de la ciberseguridad. (Hasta un máximo de 3 puntos)
- Grado de relevancia de la herramienta seleccionada en base al reconocimiento de la herramienta en el sector, uso de la misma y finalidad de la solución. (Hasta un máximo de 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.

## CELEBRACIÓN DEL HACKATHON EN CYBERCAMP 2015

### Medios materiales

Cada participante deberá llevar su propio ordenador para participar en el Hackathon, con los requisitos (hardware y software) que el mismo 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.

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, como 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 llevarlo el mismo.

### Duración del Hackathon

Dado que el maratón es una carrera de larga distancia de 42 km y 195 m, el Hackathon tendrá una duración estimada similar de unas 42 horas, distribuidas en los diferentes días asociados al evento CyberCamp 2015, y considerando un periodo diario de descanso recomendado de 8 horas.



El Hackathon comenzará el jueves 26 de noviembre de 2015 por la tarde, y transcurrirá a lo largo de todo el viernes y sábado. El domingo 29 de noviembre de 2015 por la mañana tendrá lugar la presentación de los desarrollos ante un jurado y la selección de los tres ganadores.

## Alojamiento y desplazamiento

Los participantes podrán **acampar** en el recinto del evento (Barclaycard Center, Avenida de Felipe II s/n, 28009 - Madrid) durante las tres noches de duración del Hackathon, es decir, con entrada durante la tarde del día 26 de noviembre y salida el día 29 de noviembre. La organización se pondrá en contacto con los interesados para informarles de los términos y condiciones de dicho alojamiento. Todos y cada uno de los participantes de los equipos que soliciten el alojamiento deberán firmar el correspondiente acuerdo de aceptación de los términos y condiciones establecidos para poder aprovechar la extensión de los horarios de apertura oficiales antes del comienzo del Hackathon.

El desplazamiento de los integrantes de los equipos seleccionados desde su lugar de residencia corre por cuenta de los propios participantes, no incurriendo la organización en ningún gasto de viaje asociado.

## Desarrollo del Hackathon

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

El **26 de noviembre de 2015** se llevará a cabo la introducción y presentación de la competición. Asimismo, se describirán y comunicarán 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. A lo largo de toda la competición se llevarán a cabo evaluaciones parciales por parte del jurado para analizar la evolución de los desarrollos y poder hacer un seguimiento de los equipos participantes. Queda al criterio del jurado el valorar las contribuciones que son aportadas por cada equipo durante el Hackathon. 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 la competición empleando técnicas manuales y/o automáticas.

## Procedimiento de selección de los ganadores

El **29 de noviembre de 2015** 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 detalles del objetivo inicial de la propuesta, su nivel de consecución, virtudes e inconvenientes de la misma, el lenguaje de programación y entorno o *framework* de desarrollo empleados, 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.

Durante el proceso de evaluación final se recabará también la opinión del resto de equipos participantes mediante un proceso de votación, permitiendo así a todos los participantes influir en la selección de los equipos ganadores. Si bien, el jurado del Hackathon tomará la decisión final, la opinión del resto de equipos participantes será tenida en cuenta en la valoración final.

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: un ordenador portátil para cada integrante del equipo ganador.
- Segundo premio: un *smartphone* para cada integrante del segundo equipo.
- Tercer premio: un *smartwatch* para cada integrante del tercer equipo.

## 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, puedes contactar a través del correo [hackathon@cybercamp.es](mailto:hackathon@cybercamp.es).

## ANEXO: LISTADO DE HERRAMIENTAS DE CIBERSEGURIDAD DE CÓDIGO ABIERTO

Listado con ejemplos de herramientas de ciberseguridad de código abierto, clasificadas por categorías:

Categoría	Herramientas (ejemplos)
Escáneres para el descubrimiento de equipos, redes y servicios	Nmap, Kismet, Hping, Faraday, SpiderFoot
Escáneres de vulnerabilidades de sistemas operativos y aplicaciones	OpenVAS, Nikto, Golismero, w3af, WPScan, OWASP O-Saft, Recon-ng, Arachni
Sistemas de detección/prevención de intrusos	Snort, Suricata, Bro, OSSEC
Honeypots / Honeynets	Kippo, Dionaea, Conpot, Honeyd, HoneyC, Capture-HPC, Glastopf
Análisis y recolección de malware	Capture BAT, Cuckoo, Nepenthes, Yara
Análisis de tráfico de red	Wireshark (Tshark), Xplico, Scapy
Monitorización de equipos y redes	OSSIM, Nagios, Icinga, Ntop, Prelude-SIEM
Análisis forense	Volatility, Rekall, The Sleuth Kit (Autopsy), osquery
Cracking de contraseñas	John the Ripper, THC Hydra, Ophcrack, hashcat, oclHashcat, Aircrack-ng
Ataques Man-in-the-Middle (MitM)	Ettercap, bettercap, mitmproxy, sslstrip (y variantes), MITMF, BDF/BDFproxy, Yersinia
Explotación de vulnerabilidades	OWASP ZAP, radare, Bokken, Metasploit, BeEF, OWASP Xenotix, Drozer, scripts (Python) para Immunity debugger, (ej. mona.py), scripts (Powershell) para entornos de explotación y pen-testing <sup>2</sup>
Descubrimiento de vulnerabilidades (fuzzers)	Sulley, Sfuzz

<sup>2</sup> [https://github.com: Empire \(/PowerShellEmpire/Empire\), NisHang \(/samratashok/nishang\), PowerSploit \(/mattifestation/PowerSploit\), Magic Unicorn \(/trustedsec/unicorn\)...](https://github.com: Empire (/PowerShellEmpire/Empire), NisHang (/samratashok/nishang), PowerSploit (/mattifestation/PowerSploit), Magic Unicorn (/trustedsec/unicorn)...)



