

HACKATHON CYBERCAMP 2018

Bases de participación



OBJETO

El objeto de las presentes bases es regular la participación, por parte de las personas o equipos interesados que cumplan los requisitos aquí establecidos, en la actividad denominada «**Hackathon**» de CyberCamp (<https://cybercamp.es>), organizada por el Instituto Nacional de Ciberseguridad de España M.P., S.A. (INCIBE), durante los días 29 y 30 de noviembre y 1 y 2 de diciembre de 2018 en Málaga.

El presente documento regula las bases particulares de participación de «**Hackathon**».

La inscripción de participación implica el conocimiento y la aceptación íntegra de las presentes bases, así como de las bases generales que regulan la participación en las actividades de CyberCamp 2018.

CONTACTO

Para cualquier duda acerca del evento, pueden dirigirse a la Organización de CyberCamp a través del correo contacto@cybercamp.es

Para cualquier duda concreta sobre la actividad «**Hackathon**» pueden dirigirse a hackathon@cybercamp.es.

LEGITIMACIÓN PARA PARTICIPAR

Para poder participar en la actividad es necesario:

- Personas físicas 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.
- Cumplimentar debidamente y enviar en tiempo y forma su propuesta de desarrollo y/o mejora del proyecto, herramienta, aplicación o solución de ciberseguridad seleccionada, siguiendo las instrucciones indicadas en el formulario de registro.

No podrán participar:

- Los menores de 16 años.
- Personal laboral de INCIBE.

La participación podrá realizarse en equipos de **hasta 4 miembros como máximo**. El número de plazas disponibles para la participación en el Hackathon está limitado a un máximo de 32 participantes.

En el caso de que, tras el proceso de selección, se excediese el número máximo de participantes, el último equipo seleccionado deberá o reducir su número de integrantes para poder participar en el Hackathon de CyberCamp o bien renunciar a la plaza. En este último caso la Organización contactaría con el siguiente equipo clasificado y reproducirá de nuevo el proceso.

PROCEDIMIENTO DE SELECCIÓN DE PARTICIPANTES

El procedimiento de selección se regirá en base a lo descrito a continuación:

■ **1 de octubre de 2018:**

- Apertura del proceso de inscripción en el Hackathon.
 - Para participar en el Hackathon, los interesados deberán seleccionar el proyecto, herramienta, aplicación o solución de ciberseguridad¹ de código abierto sobre el que desean realizar su presentación, 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 CyberCamp², rellenando correctamente todos los campos requeridos. Una vez cumplimentado, dicho formulario se deberá remitir por correo electrónico a la dirección hackathon@cybercamp.es dentro del plazo establecido para la recepción de solicitudes, indicando, en el asunto del mismo, la referencia: “Hackathon CyberCamp 2018”.

■ **5 de noviembre de 2018 a las 21:59 horas (CEST):**

- Fecha límite para la recepción de propuestas que participarán en el proceso de selección del Hackathon.
 - Las propuestas recibidas entre la fecha de apertura del proceso de inscripción y la fecha límite de recepción de propuestas entrarán en el proceso de selección para participar en el Hackathon.
 - Una vez superada la fecha límite de recepción de propuestas, no se admitirán más propuestas sin perjuicio de que INCIBE pueda acordar abrir una convocatoria adicional para cubrir posibles vacantes de participantes.

■ **6 - 9 de noviembre de 2018:**

- Proceso de selección de las propuestas recibidas.
 - Se valorarán los siguientes criterios o aspectos de las propuestas, asignándose a cada una de ellas de 0 a 10 puntos:
 - Funcionalidades y capacidades de las mejoras específicas, las novedades y/o áreas de interés sobre las que se trabajará en el desarrollo del proyecto, herramienta, aplicación o solución propuesta: de 0 a 4 puntos.
 - Grado de innovación y carácter novedoso de la propuesta en el campo de la ciberseguridad: de 0 a 3 puntos.
 - Grado de relevancia de la propuesta seleccionada en base al reconocimiento del proyecto, herramienta, o aplicación en el sector, uso de la misma y finalidad de la solución: de 0 a 3 puntos.
 - En caso de ser necesario, la organización podrá solicitar aclaraciones respecto a la propuesta presentada.

¹ 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].

² <https://cybercamp.es/competiciones/hackathon>

- La selección de las propuestas presentadas a este Hackathon se llevará a cabo por parte de una comisión de selección formada por personal de la organización de CyberCamp.
 - Las propuestas se clasificarán por orden de mayor a menor puntuación.
 - Se consideran finalistas y obtendrán una plaza directa para participar en el Hackathon las ofertas que consigan mayor puntuación hasta completar el aforo máximo de 32 participantes.
 - Las demás propuestas recibidas en plazo serán incluidas en una lista de espera, de la cual se podrán seleccionar propuestas para su participación en el Hackathon, por orden de mayor puntuación, en caso de que se produzca alguna baja de algún finalista.
- La decisión de esta comisión de selección será inapelable.
- Notificación de las propuestas seleccionadas como finalistas para participar en el Hackathon al correo electrónico de contacto proporcionado y anuncio público de dichas propuestas en la sección “*Hackathon*” del portal web de CyberCamp (<https://cybercamp.es>).
- Confirmación de participación presencial de los seleccionados. La Organización requerirá a los finalistas que confirmen su participación en el plazo que se indique en la notificación de selección.
- La falta de respuesta en el plazo indicado será considerada como una retirada de la propuesta, en cuyo caso la Organización de CyberCamp procederá a llamar a la siguiente propuesta por el orden de clasificación del proceso de selección. La Organización de CyberCamp notificará inmediatamente al equipo seleccionado esta circunstancia, y le hará el mismo requerimiento de confirmación de participación en los mismos términos.
- **6 – 21 de noviembre**
 - Gestión de las posibles incidencias relativas a las propuestas seleccionadas.
 - En caso de que, por cualquier causa, una propuesta seleccionada no pueda finalmente concurrir a la competición, bien por no poderse verificar por parte de INCIBE que la misma cumple todas las condiciones expuestas en las presentes bases, bien por motivos ajenos a la Organización, se seleccionará una propuesta de la lista de reserva por orden de clasificación

CELEBRACIÓN DEL HACKATHON EN CYBERCAMP 2018

Herramientas de ciberseguridad de código abierto

El objeto del Hackathon de CyberCamp 2018 es cualquier proyecto, herramienta, aplicación o solución de código abierto relacionado con la ciberseguridad y disponible como software libre, nuevo o existente, e independientemente del lenguaje de programación empleado.

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 implementada, la Organización se reserva el derecho a solicitar detalles sobre el diseño, la implementación, e incluso código fuente de ejemplo durante el proceso de evaluación de las propuestas, a efectos de valorar los aspectos expuestos en las presentes bases.

Medios materiales

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

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, etc.) como móviles (Android, iOS, etc.), o cualquier otra plataforma tecnológica, 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 aportarlo.

Duración

El Hackathon comenzará el jueves 29 de noviembre de 2018 por la mañana con la presentación y exposición del proyecto, herramienta, aplicación o solución seleccionada por cada equipo en el espacio que designará la Organización para la competición, y transcurrirá a lo largo del jueves 29, viernes 30 de noviembre y sábado 1 de diciembre. El sábado 1 de diciembre de 2018 tendrá lugar la presentación de los desarrollos ante un jurado, que llevará a cabo la evaluación final y la designación de los tres ganadores. Los horarios concretos serán publicados por la Organización con la suficiente antelación.

La entrega de premios del Hackathon tendrá lugar el domingo 2 de diciembre en los horarios que se detallarán con anterioridad al inicio de la competición, los cuales serán puestos en conocimiento de los participantes con la debida antelación.

Desarrollo del Hackathon

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

El jueves **29 de noviembre de 2018** por la mañana se llevará a cabo la introducción y presentación de la competición. La Organización comunicará 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. Posteriormente,

cada equipo participante expondrá públicamente, por turnos y en el plazo de tiempo indicado por la Organización, sus proyectos ante el jurado y, potencialmente, ante el resto de participantes y otro público asistente al evento, recibiendo por parte de éstos preguntas, comentarios y/o propuestas de mejora. A lo largo de toda la competición, el jurado llevará a cabo evaluaciones parciales a fin de analizar la evolución de los desarrollos y poder hacer un seguimiento de los equipos participantes. 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 toda la competición empleando técnicas manuales y/o automáticas.

Procedimiento de selección de los ganadores

El sábado **1 de diciembre de 2018** cada uno de los equipos participantes deberá presentar su desarrollo ante un Jurado y ante el resto de equipos participantes.

La presentación de los resultados deberá incluir los siguientes aspectos que serán objeto de valoración:

- Detalles del objetivo inicial de la propuesta y su nivel de consecución.
- Virtudes e inconvenientes de la propuesta.
- El lenguaje de programación y entornos o *frameworks* de desarrollo empleados.
- Demostración práctica de la herramienta empleando uno o varios escenarios de uso asociados al desarrollo realizado durante el Hackathon.
- 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 que será detallado al comienzo de la competición.

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.

Viaje y alojamiento

INCIBE gestionará y sufragará para los **participantes seleccionados** que tengan su residencia habitual a **más de 50 km** del evento (Recinto del Antiguo Edificio de Tabacalera, Málaga) los siguientes aspectos:

- **Viajes en transporte público dentro de territorio nacional hasta un importe máximo de 250€ (impuestos no incluidos)** en categoría turista desde la ciudad de origen hasta la ciudad de destino (MÁLAGA), con llegada el día 28 de noviembre de 2018, y retorno el día 2 de diciembre de 2018 (todo sujeto a disponibilidad). En cualquier caso, la diferencia por importe superior será asumida por el participante para poder acudir a la competición, si dicha diferencia no es abonada en el plazo del que le informe la organización no se emitirán los billetes y se entenderá que renuncia al derecho a la gestión del viaje por parte de INCIBE hasta un máximo de 250 €.

- **Alojamiento** en un hotel de la ciudad lo más cercano posible a la zona de influencia del evento (dependiendo de la disponibilidad) con entrada el día 28 de noviembre de 2018 y salida el día 2 de diciembre de 2018.

Queda exceptuado cualquier gasto relativo a eventuales acompañantes que se desplacen con aquel por cualquier motivo.

Todo gasto en que incurran los participantes en cuanto a estos extremos y que no se circunscriba a las condiciones expresamente referidas en el presente apartado en ningún caso correrá a cargo de la organización.

La participación en la final presencial es de carácter obligatorio una vez confirmada, por lo que la no asistencia debe ser justificada a juicio de la organización. Si la ausencia no está justificada debidamente, se deberá reembolsar a INCIBE los gastos de viaje que se hubieran ocasionado.

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:** ordenador portátil profesional o equivalente para cada integrante del equipo ganador.
- **Segundo premio:** ultrabook u ordenador de última generación o equivalente para cada integrante del segundo equipo mejor clasificado.
- **Tercer premio:** tableta profesional o equivalente para cada integrante del tercer equipo mejor clasificado.
- **Mención especial al mejor proyecto clasificado presentado por estudiantes:** tableta de última generación o equivalente para cada integrante del mejor proyecto clasificado realizado íntegramente por estudiantes, siempre que no haya recibido uno de los premios anteriormente descritos.

El ganador tiene derecho a renunciar al premio ganado, sin que en ningún caso, pueda canjearlo por su valor en metálico o por otro distinto.

La Organización se pondrá en contacto con los ganadores, con posterioridad al evento, para la formalización del premio.

Estos premios están sujetos a ingreso a cuenta de premios en especie por razón de su valor conforme a lo establecido en el vigente Reglamento del Impuesto de la Renta de las Personas Físicas aprobado por Real Decreto 439/2007 de 30 de marzo y demás disposiciones concordantes.

Propiedad intelectual y derechos de autor

Por el mero hecho de participar en la final, el interesado liberará sin limitación ni restricción alguna el código fuente desarrollado durante la competición que pasará a estar a disposición de la comunidad.

Confidencialidad

INCIBE se compromete a mantener la confidencialidad sobre aquellas propuestas que no resulten finalistas 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.

PRIVACIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

En cumplimiento de lo que dispone la normativa vigente en materia de protección de datos personales, el Reglamento (UE) 2016/679 de 27 de abril de 2016 (RGPD), la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre (LOPD) y el Real Decreto 1720/2007 de desarrollo de la LOPD, le informamos que los datos personales que nos faciliten las personas que participen en el hackathon, serán tratados por la S.M.E. INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD DE ESPAÑA M.P., S.A. (INCIBE), con domicilio en Edificio INCIBE, Av. de José Aguado, 41, 24005 León que actúa como responsable del tratamiento.

La finalidad del tratamiento es la gestión integral de la competición. El uso que se da a los datos es el derivado de la gestión de las solicitudes de participación en los procesos selectivos, la valoración de las propuestas, la realización de las pruebas selectivas y demás gestiones en el proceso.

Los datos que se tratan son:

- a) Datos de carácter identificativo: Nombre y apellidos, NIF, teléfono de contacto y direcciones de correos electrónicos.
- b) Datos de características personales: cualidad de estudiantes o no.
- c) Datos académicos o profesionales: experiencia profesional.

El tratamiento de los datos personales es necesario para cumplir con los principios de igualdad, publicidad y transparencia que la ley establece para el desarrollo de una competición desarrollada por una empresa pública (6.1.c RGPD).

En caso de producirse alguna modificación en sus datos, le rogamos nos lo comunique por escrito lo antes posible, con objeto de mantener los datos debidamente actualizados.

No se prevé la transferencia Internacional de Datos.

Los datos personales no se comunicarán a terceros, sin el previo consentimiento de los interesados, salvo al encargado del tratamiento de INCIBE que es el contratista del expediente 029/18 que presta servicios de gestión de la competición o que exista una obligación legal.

Los datos de los participantes que no superen los procesos selectivos se conservarán durante el tiempo necesario para cumplir con las obligaciones legales. Los de los finalistas y ganadores se conservarán durante el plazo necesario para cumplir con las obligaciones legales. Será de aplicación lo dispuesto en la normativa de archivo y documentación.

Las medidas de seguridad a aplicar para proteger sus Datos, estarán marcadas por los criterios establecidos en el Esquema Nacional de Seguridad.

¿Qué derechos tienen los participantes de procesos selectivos de personal sobre sus datos personales?

- **Derecho de acceso.** Puedes preguntar a INCIBE si está tratando sus datos y de qué manera.

- **Derecho de rectificación.** Puedes pedirnos que actualicemos tus datos personales si son incorrectos, y suprimirlos si así lo deseas.
- **Derecho de limitación del tratamiento.** En este caso únicamente serán conservados por INCIBE para el ejercicio o la defensa de reclamaciones.
- **Derecho de oposición.** Tras tu solicitud de oposición al tratamiento, INCIBE dejará de tratar los datos en la forma que indiques, salvo que por motivos legítimos imperiosos o el ejercicio o la defensa de posibles reclamaciones se tengan que seguir tratando.
- **Derecho a la portabilidad de los datos.** En caso de que quieras que tus datos sean tratados por otra empresa, INCIBE te facilitará la portabilidad de tus datos al nuevo responsable cuando sea de aplicación de acuerdo con lo previsto en la normativa.

Derecho de supresión. Puedes solicitar que eliminemos tus datos cuando ya no sean necesarios para el tratamiento, retires tu consentimiento, sea un tratamiento ilícito o haya una obligación legal de hacerlo. Analizaremos el supuesto y aplicaremos la ley.

Puede comunicarse con INCIBE y el Delegado de protección de datos dirigiéndose a Edificio INCIBE, Av. de José Aguado, 41, 24005 León) o enviando un correo electrónico a dpd@incibe.es.

Asimismo, en cualquier momento podrán presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos (www.aepd.es).

JURADO

El jurado será designado por la Organización que será el encargado de velar por el cumplimiento de las presentes bases y las reglas de juego de la competición y estará compuesto por personal de la propia Organización y/o de entidades y/o expertos que se designen a tal efecto.

La decisión del jurado será inapelable.

D. Alberto Hernández Moreno
Director General
León, 02 de octubre de 2018