

# HACKATHON

## Bases de participación



## OBJETO

El objeto de las presentes bases es regular la participación, por parte de las personas o equipos interesados, en la actividad denominada «**Hackathon**» de CyberCamp 2016 (<https://cybercamp.es>), organizada por el Instituto Nacional de Ciberseguridad de España, S.A. (INCIBE), los próximos días 1, 2, 3 y 4 de diciembre de 2016 en León.

El Hackathon de CyberCamp 2016 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.

## PROCEDIMIENTO DE SELECCIÓN DE PARTICIPANTES

### ■ 30 de septiembre de 2016:

- Apertura del proceso de inscripción en el Hackathon.
  - 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 2016”.
  - 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 está limitado hasta un máximo de 30 participantes.

### ■ 1 de noviembre de 2016 a las 23:59 horas (CET):

---

<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].

- Cierre proceso de inscripción en el Hackathon. No se atenderá ninguna petición de inscripción que se reciba con posterioridad a esta fecha.
- **2-6 de noviembre de 2016:**
  - Valoración de las propuestas recibidas.

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.
- **7 de noviembre de 2016:**
  - Notificación de las propuestas finalistas y de las 3 mejores propuestas siguientes a estas en concepto de reserva (o lista de espera) 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.
- **8-14 de noviembre de 2016:**
  - La organización requiere confirmación a las propuestas finalistas sobre su participación en el evento Hackathon de CyberCamp. Las propuestas finalistas tendrán en un plazo no superior a tres días hábiles desde la notificación para contestar. La falta de respuesta conlleva que se ha retirado la propuesta; en cuyo caso la organización de CyberCamp procederá a notificar la circunstancia a las siguientes propuestas finalistas y hacerles el mismo requerimiento en los mismos términos.
- **1-4 de diciembre de 2016:**
  - Celebración del Hackathon dentro del evento CyberCamp 2016.

## CELEBRACIÓN DEL HACKATHON EN CYBERCAMP 2016

### 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.

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 cotejar los requisitos de las presentes bases.

## Créditos universitarios

Los participantes que lo soliciten podrán conseguir un total de 2,1 créditos ECTS (European Credit Transfer and Accumulation System). Para obtener los créditos, se deberán superar los hitos y criterios definidos el primer día de la competición por el jurado del Hackathon.

## 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 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, 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.

Se ofrecerá la posibilidad de utilizar una plataforma con instrumentación industrial. Esta plataforma está indicada para aquellos desarrollos cuya temática sea la ciberseguridad en entornos de control (SCADA) y se empleará in situ para la realización de pruebas en un entorno controlado y real. Los elementos que componen la plataforma son variados (PLC, HMI, firewall industrial, switch, analizadores de red, etc.) y el tráfico generado será el propio de las redes de control reales (modbus, profinet y OPC).

## Duración del Hackathon

El Hackathon comenzará el jueves 1 de diciembre de 2016 por la tarde, y transcurrirá a lo largo de todo el viernes y sábado. El domingo 4 de diciembre de 2016 por la mañana tendrá lugar la presentación de los desarrollos ante un jurado y la selección de los tres ganadores.

## Desarrollo del Hackathon

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

El jueves **1 de diciembre de 2016** por la tarde 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.

Los participantes dispondrán excepcionalmente, siempre que lo notifiquen y justifiquen previamente a la organización, de la posibilidad de comenzar la competición el viernes **2 de diciembre de 2016** por la mañana, hasta las 12:00h, momento en el que se presentará de nuevo la competición (en caso de ser necesario). Se desaconseja comenzar la competición el viernes, ya que se dispondrá de menos tiempo para completar los desarrollos propuestos.

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 **4 de diciembre de 2016** 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 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, si bien, el jurado del Hackathon tomará la decisión 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 *tablet* profesional para cada integrante del equipo ganador.
- **Segundo premio:** un *tablet* de última generación para cada integrante del segundo equipo mejor clasificado.
- **Tercer premio:** un *smartwatch* de última generación para cada integrante del tercer equipo mejor clasificado.

El premio está sujeto a lo establecido en el vigente Reglamento del Impuesto de IRPF aprobado por Real Decreto 439/2007, de 30 de marzo y demás disposiciones concordantes en lo referente a las retenciones de premios en especie.

## BASES LEGALES

### Aceptación de las bases legales

La participación en el presente concurso supone el conocimiento y la aceptación íntegra de las presentes bases. INCIBE queda facultada para interpretar y resolver cualquier contingencia no prevista en las bases.

Asimismo, mediante la aceptación de las presentes bases legales, el/los representante/s de los participantes autorizan expresamente a INCIBE a utilizar su nombre e imagen en todas aquellas actividades relacionadas con los premios (televisión, prensa, Internet, radio, redes sociales) con fines publicitarios y/o divulgativos, sin que tengan derecho a recibir por ello pago o contraprestación alguna.

Las presentes condiciones generales se interpretarán conforme a la Ley española. En todo lo no previsto en estas Bases, se estará a lo establecido en la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, en lo que resulte de aplicación a las Sociedades Públicas.

Las decisiones adoptadas por el Jurado respecto de las actividades tienen carácter firme desde que se hagan públicas y no serán recurribles y se decidirán según el criterio único de la Organización del evento.

Para todo lo relativo a la interpretación, cumplimiento y ejecución de las presentes condiciones, INCIBE, y los participantes, con renuncia expresa a cualquier otro fuero o privilegio que pudiera corresponderles, se someten de modo formal a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de León.

### 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 electrónico [hackathon@cybercamp.es](mailto:hackathon@cybercamp.es).

# 10 incibe\_

2006-2016

TRABAJANDO POR  
LA CONFIANZA DIGITAL

