

CYBERCAMP 2019: HACKATHON

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 S.M.E. Instituto Nacional de Ciberseguridad de España M.P., S.A. (INCIBE), entre los días 27 y 30 de noviembre de 2019, ambos inclusive, en Valencia.

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 2019.

PARTICIPANTES DEL HACKATHON

Para poder participar en la actividad es necesario cumplir con los siguientes requisitos:

- 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.
- Complimentar 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**.

AFORO

El número de plazas disponibles para la participación en el Hackathon está limitado a un máximo de 42 participantes.

El comité de evaluación determinará el número final de participantes del Hackathon de forma que se garantice el correcto desarrollo de la competición, tanto a nivel logístico como de su dinámica, en función del número de equipos seleccionados y del número de integrantes que conformen estos equipos.

PROCEDIMIENTO DE SELECCIÓN DE PARTICIPANTES

La selección de los participantes se llevará a cabo por parte de una comisión de selección (en adelante, la Comisión) formada por personal de la Organización de CyberCamp.

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

- **20 de septiembre de 2019:** 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: “Propuesta de participación para el Hackathon CyberCamp 2019”.
- **24 de octubre de 2019 a las 23:59 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 una convocatoria adicional por falta de concurrencia o para cubrir posibles vacantes de participantes.
 - En caso necesario, la Organización podrá solicitar información adicional a los participantes a través de los datos de contacto facilitados en el formulario de registro, bien telefónicamente, bien desde el correo electrónico hackathon@cybercamp.es al objeto de complementar y/o verificar los datos proporcionados en la propuesta y disponer de los criterios necesarios para su correcta valoración.
 - Los participantes deberán responder en el tiempo y plazo requerido por la Organización a cualquier solicitud de información adicional para aclarar dudas sobre las propuestas presentadas. En caso contrario, la propuesta podría ser descartada, a fin de no interferir con los plazos de selección de propuestas planteados.
- **25 - 31 de octubre de 2019:** proceso de valoración de las propuestas recibidas.
 - Se evaluarán los siguientes criterios o aspectos de las propuestas, de 0 a 10 puntos, incluyendo valores decimales:
 - De 0 a 3 puntos: funcionalidades y capacidades de la herramienta, aplicación o solución propuesta (en adelante, el proyecto) o, en su caso, de las mejoras específicas que se planteen.
 - De 0 a 1 punto: áreas de interés, temática o sector en los que se centra el proyecto.
 - De 0 a 2 puntos: grado de innovación de la propuesta en el campo de la ciberseguridad.
 - De 0 a 2 puntos: grado de relevancia de la propuesta en base a:

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>

- Utilidad y finalidad del proyecto desde el punto de vista de su aplicación y reconocimiento en el sector (de 0 a 1 punto).
- Campo concreto de aplicación del proyecto en su sector específico (de 0 a 1 punto).
 - De 0 a 1 punto: viabilidad de la propuesta en el plazo disponible para su desarrollo durante el Hackathon.
 - De 0 a 1 punto: claridad en la descripción de la propuesta presentada y, en su caso, de las respuestas proporcionadas ante eventuales preguntas y solicitud de aclaraciones por parte de la Organización.
- En caso de ser necesario, la Comisión podrá solicitar aclaraciones adicionales respecto a la propuesta presentada.
- La selección de las propuestas se realizará del siguiente modo:
 - Las propuestas se clasificarán por orden de mayor a menor puntuación.
 - Se considerarán finalistas, obteniendo una plaza directa para participar en el Hackathon, las propuestas que consigan mayor puntuación, hasta completar el aforo máximo establecido.
 - La Comisión determinará qué propuestas son finalistas, debiendo estas alcanzar una puntuación mínima de 5 puntos tras aplicar los criterios de evaluación previamente descritos.
 - Las demás propuestas recibidas en plazo serán incluidas en una lista de reservas, 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 entre los equipos seleccionados inicialmente.
 - La decisión de la Comisión será inapelable.
- Notificación de las propuestas seleccionadas como finalistas para participar en el Hackathon al correo electrónico de contacto proporcionado en el registro y anuncio público de dichas propuestas en la sección “Hackathon” del portal web de CyberCamp (<https://cybercamp.es>).
- **31 de octubre de 2019 - 7 de noviembre de 2019**: 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 procederá a notificar a la siguiente propuesta clasificada y le hará el mismo requerimiento de confirmación de participación en los mismos términos.
- **25 de octubre de 2019 - 7 de noviembre de 2019**: gestión de las posibles incidencias relativas a las propuestas seleccionadas.
 - En caso de que una propuesta seleccionada no pueda finalmente participar en la final, bien por no poderse verificar por parte de la Organización que la misma cumple todas las condiciones expuestas en las presentes bases, bien por motivos ajenos a la Organización, se seleccionará una propuesta sustituta.
 - Dicha selección se realizará siempre tomando las propuestas incluidas en la lista de reserva creada durante el proceso de selección, recibidas entre el

20 de septiembre y el 21 de octubre de 2019, por orden de mayor a menor puntuación.

CELEBRACIÓN DEL HACKATHON EN CYBERCAMP 2019

Herramientas de ciberseguridad de código abierto

El objeto del Hackathon de CyberCamp 2019 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. Se admitirán en el proceso de selección propuestas basadas en proyectos que ya hayan participado previamente en el Hackathon, ya sea como evolución, mejora o complemento.

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.

En el caso de propuestas que partan de proyectos existentes, ya sea procedentes de ediciones anteriores del Hackathon o de soluciones actualmente disponibles en el ámbito de ciberseguridad de código abierto, la evaluación de la propuesta se centrará únicamente en los desarrollos llevados a cabo íntegramente durante el Hackathon de 2019.

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 cableada (Ethernet) y tomas de electricidad.

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.

Duración

Los horarios previstos para el Hackathon son:

- **Comienzo:** miércoles 27 de noviembre de 2019, a las 18:00. El Hackathon comenzará con una ceremonia de apertura, seguida de la presentación y exposición del proyecto por parte de todos los equipos, en el espacio que designará la Organización para la competición.

- **Desarrollo:** a lo largo del jueves 28 y viernes 29 de noviembre, en horario de 9:00 a 21:00.
- **Conclusión:** el Hackathon concluirá el sábado 30 de noviembre. Durante la mañana tendrá lugar la presentación de los desarrollos ante el jurado designado por la Organización y el resto de equipos participantes. El jurado llevará a cabo la evaluación final y la designación de los tres ganadores. La comunicación de resultados tendrá lugar después de las 15:00.
- **Entrega premios.** La entrega de premios del Hackathon tendrá lugar el sábado 30 de noviembre durante la ceremonia de clausura de CyberCamp.

Los horarios indicados en este apartado podrán sufrir modificaciones. Cualquier modificación será publicada y comunicada por la Organización con la suficiente antelación.

Desarrollo del Hackathon

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

El **miércoles 27 de noviembre de 2019**, a partir de las 18:00, 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 el resto de participantes, y, potencialmente, otro público asistente al evento, pudiendo recibir preguntas, comentarios y/o propuestas de mejora por parte de los asistentes a la presentación.

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 30 de noviembre de 2019**, cada uno de los equipos participantes deberá presentar su proyecto 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.
- Aspectos técnicos relevantes en el desarrollo del proyecto.

- Demostración práctica de la herramienta empleando uno o varios escenarios de uso asociados al desarrollo realizado durante el Hackathon.
- Evolución futura de la herramienta.
- 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 finalistas** que tengan su residencia habitual **a más de 50 km** del evento (Palacio de Congresos de Valencia) los siguientes aspectos:

- **Viaje** en categoría turista desde la ciudad de origen hasta Valencia, con llegada el día 27 de noviembre de 2019 y retorno el día 1 de diciembre de 2019 (todo sujeto a disponibilidad). Para los equipos finalistas cuyo lugar de residencia habitual diste **más de 50 km** respecto al lugar de celebración del evento, la Organización ofrecerá a cada integrante la posibilidad de viajar a Valencia en aquel transporte público que mejor se adapte a las necesidades de cada desplazamiento, sin que los billetes de ida y vuelta superen un máximo de **250€** (impuestos no incluidos). En cualquier caso, la diferencia por importe superior será asumida por el participante.
- **Alojamiento** en un hotel lo más cercano posible al evento (dependiendo de la disponibilidad) con entrada el miércoles 27 de noviembre de 2019 y salida el domingo 1 de diciembre de 2019.

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. Expresamente queda excluido cualquier gasto relativo a eventuales acompañantes que se desplacen junto a los participantes.

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 desplazamiento y/o alojamiento 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:** ordenador de última generación o equivalente para cada integrante del segundo equipo mejor clasificado.
- **Tercer premio:** impresora 3D o equivalente para cada integrante del segundo equipo mejor clasificado.

Con carácter extraordinario se otorgará una **mención especial al mejor proyecto clasificado presentado por un equipo de estudiantes**: cámara de acción de 360º o equivalente para cada integrante del mejor proyecto clasificado realizado íntegramente por estudiantes, siempre que el equipo cumpla los siguientes requisitos:

- Tendrá consideración de "equipo de estudiantes" el formado íntegramente por participantes que acrediten su condición de estar matriculados en un centro de formación oficial durante el curso académico 2019-2020. Adicionalmente, se extenderá esta condición a equipos integrados por estudiantes y un profesor/a, siempre que ninguno de sus miembros desempeñe actividad profesional alguna en un sector no lectivo.
- No haya recibido uno de los premios anteriormente descritos.
- Supere el umbral de 65 puntos sobre 100 en la clasificación final durante el Hackathon de CyberCamp.

En caso de que no se cumplan las condiciones anteriores, la mención quedará desierta.

Cualquier ganador tiene derecho a renunciar al premio, 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.

Los premios en especie, cuyo importe supere los 300€, están sujetos a ingreso a cuenta de premios 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.

JURADO

El jurado será designado por la Organización y será el encargado de velar por el cumplimiento de las presentes bases y las reglas de juego de la competición. 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 sobre los resultados del Hackathon será inapelable.

PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

Los datos que se recaban son los recogidos en el formulario de inscripción y serán tratados de conformidad con lo dispuesto en las normativas vigentes en protección de datos personales, el Reglamento (UE) 2016/679 de 27 de abril de 2016 (GDPR), así como la normativa española vigente en la materia, Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales y la Ley 1/1982 de protección civil, derecho al honor, intimidad personal y familiar y a la propia imagen.

Los datos que se tratan son:

- Datos de carácter identificativo: nombre, apellidos, NIF, teléfono de contacto y direcciones de correo electrónico.
- Datos de características personales: cualidad de estudiantes o no, e imagen y voz durante la participación.
- Datos académicos o profesionales: experiencia profesional.

INCIBE recoge exclusivamente la información personal en la medida necesaria para alcanzar un propósito específico. En este caso, gestionar su participación en la presente competición del evento CyberCamp, e **informarle sobre eventos o iniciativas organizadas por INCIBE similares al de las presentes bases si ha dado su autorización expresa**. La información no se utilizará para una finalidad incompatible con la descrita o autorizada.

Asimismo, los datos serán tratados para cumplir con las obligaciones normativas requeridas a INCIBE.

Los datos personales podrán ser comunicados a autoridades y organismos públicos, para el cumplimiento de una obligación legal requerida a INCIBE. No se tienen previstas cesiones internacionales de datos.

Los datos personales no se comunicarán a terceros, sin el previo consentimiento de los interesado, salvo al encargado de 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 serán tratados mientras permanezcan vigentes las autorizaciones derivadas de la participación en el presente evento; sin perjuicio de lo anterior, se suprimirán una vez resuelto el evento y, en su caso, entregados los premios correspondientes, el fichero será cancelado, siendo conservados exclusivamente:

- a. Durante el plazo de prescripción de las acciones derivadas de dichas relaciones, a los únicos efectos de cumplir las obligaciones legales requeridas, y para la formulación, ejercicio o defensa de reclamaciones.
- b. El correo electrónico se conservará para informarle sobre eventos o concursos organizados por INCIBE similares al de las bases de la competición **si hubiera prestado su autorización expresa** y durante el tiempo que se mantenga dicha autorización.
- c. Los participantes y asistentes al evento, ceden en exclusiva y de forma gratuita a INCIBE el uso de su imagen personal, que pudiera ser captada durante su participación o asistencia al evento, sin limitación ni restricción de ninguna clase.
- d. Los ganadores de cualquier concurso o actividad que tenga lugar durante el evento, autorizan de forma irrevocable y gratuita a INCIBE para hacer uso de su imagen y/o sus nombres en cualquier aviso o comunicación que se realice a través de cualquier

medio escrito o audiovisual, en todo el mundo y durante todo el tiempo permitido legalmente y se comprometen a suscribir cualesquiera documentos o autorizaciones que pudieren ser necesarios para el uso de dicha imagen y/o nombre.

¿Qué derechos tiene sobre sus datos personales?

- **Derecho de acceso.** Puede preguntar a INCIBE si está tratando sus datos y de qué manera.
- **Derecho de rectificación.** Puede pedirnos que actualicemos sus datos personales si son incorrectos, y suprimirlos si así lo desea.
- **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 indique, 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 quiera que sus datos sean tratados por otra empresa, INCIBE le facilitará la portabilidad de sus datos al nuevo responsable cuando sea de aplicación de acuerdo con lo previsto en la normativa.
- **Derecho de supresión.** Puede solicitar que eliminemos sus datos cuando ya no sean necesarios para el tratamiento, retire su consentimiento, sea un tratamiento ilícito o haya una obligación legal de hacerlo. Analizaremos el supuesto y aplicaremos la ley.

Para el ejercicio de sus derechos puede dirigirse mediante carta a INCIBE Avenida José Aguado nº 41 de León o por correo electrónico a dpd@incibe.es.

Si necesita más información sobre qué derechos tiene reconocidos en la Ley y cómo ejercerlos, le recomendamos dirigirse a la [Agencia Española de Protección de Datos](#), que es la autoridad de control en materia de protección de datos y la autoridad ante la que puede presentar una reclamación.

LEGISLACIÓN Y FUERO APLICABLE

Las presentes Bases se rigen por la legislación española. Cualquier conflicto derivado de la aplicación o interpretación de las presentes Bases se someterá a los juzgados y tribunales de la ciudad de León, con renuncia expresa de las partes a su fuero propio si éste fuera otro. Las decisiones adoptadas por los Jurados 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 que deberá ajustarse a lo previstos en las bases generales y particulares.

CONTACTO

Para cualquier duda acerca del evento, puedes dirigirte a la Organización a través de los datos que se facilitan en la sección de contacto: <https://cybercamp.es/sobre/contacto>

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

D. Alberto Hernández Moreno
Director General
León, 19 de septiembre de 2019