

# Hackathon de ciberseguridad 4YFN

## Bases de participación

## ÍNDICE

---

<b>1. Objeto</b> .....	<b>3</b>
<b>2. Requisitos de participación</b> .....	<b>4</b>
<b>3. Obligaciones generales de los participantes</b> .....	<b>5</b>
<b>4. Procedimiento de selección de participantes</b> .....	<b>6</b>
4.1. Apertura del proceso de inscripción en el Hackathon .....	6
4.2. Cierre del proceso de inscripción .....	6
4.3. Valoración de las propuestas .....	6
4.4. Notificación de propuestas seleccionadas .....	7
4.5. Confirmación de asistencia por parte de los finalistas .....	7
4.6. Celebración de la competición .....	7
<b>5. Celebración del hackathon de 4YFN</b> .....	<b>8</b>
5.1. Herramientas de ciberseguridad de código abierto .....	8
5.2. Medios materiales .....	8
5.3. Duración del Hackathon .....	8
5.4. Desarrollo del Hackathon .....	8
5.5. Procedimiento de selección de ganadores .....	9
5.6. Premios .....	9
5.7. Alojamiento y desplazamiento de los participantes .....	10
<b>6. Bases legales</b> .....	<b>11</b>
6.1. Aceptación de las bases legales .....	11
6.2. Propiedad intelectual y derechos de autor .....	11
6.3. Publicidad .....	11
6.4. Privacidad .....	11
6.5. Confidencialidad.....	12
6.6. Cancelación del evento .....	12
6.7. Contacto.....	12

## 1. OBJETO

---

El objeto de las presentes bases es regular la participación en la actividad denominada “**Hackathon**”, que se celebrará en el evento de 4 Years From Now (4YFN) del Mobile World Congress 2017 (<https://cybercamp.es/hackathon-4yfn>), organizada por el Instituto Nacional de Ciberseguridad de España, S.A. (INCIBE), los próximos días 27 y 28 de febrero, y 1 de marzo de 2017 en Barcelona.

El Hackathon de ciberseguridad 4YFN es una competición 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, que en esta edición se centra en el ámbito de la movilidad y el Internet de las Cosas.

Para poder participar, el interesado (persona física o 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 forma su propuesta de desarrollo de la herramienta de ciberseguridad seleccionada, siguiendo las instrucciones que vienen recogidas a continuación.

## 2. 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.

### 3. OBLIGACIONES GENERALES DE LOS PARTICIPANTES

- Los asistentes deberán seguir las indicaciones del personal de la organización del concurso, y de seguridad, en su caso.
- Los participantes deberán ir siempre debidamente identificados con la acreditación que les proporcionará la organización.
- La zona de trabajo de desarrollo será exclusivamente la zona de Hackathon (Working Area D) y en el horario de 9:00 a 20:00 horas el día 27 y 28 de febrero de 2017, y de 9:00 a 17:00 horas el 1 de marzo de 2017.
- La hora límite de salida será la hora de cierre del recinto.
- Los participantes están obligados a respetar las normas de convivencia y las normas generales y específicas del evento 4 Years From Now (4YFN) del Mobile World Congress 2017.
- La Organización se reserva el derecho a expulsar a quien realice actividades molestas, insalubres, nocivas, peligrosas o ilícitas.
- Los participantes deberán velar por la higiene de las zonas comunes y no tirar desperdicios ni dejar objetos abandonados. Será responsabilidad de cada usuario mantener en condiciones de higiene y salubridad su espacio. Utiliza las papeleras y puntos de recogida de basura para depositar tus residuos.
- Es obligatorio el uso responsable de todos los elementos del evento, por lo que queda terminantemente prohibido modificar, sustraer, alterar o trasladar nada que no sea de su propiedad.
- Deberán responsabilizarse de la custodia de sus enseres y bienes personales. No deberán dejarse objetos de valor sin supervisión, pues la organización no se hace responsable de su pérdida, robo o deterioro.
- No se podrán introducir comida ni bebidas a la zona del evento.
- Está prohibido fumar e introducir bebidas alcohólicas.
- Queda totalmente prohibida la entrada de animales, vidrio, latas, elementos metálicos, botellas abiertas y utensilios que puedan ser considerados como peligrosos por parte de la organización.
- No se autoriza el uso de la marca INCIBE sin autorización expresa, ni de otros signos distintivos que puedan estar protegidos por derechos de propiedad intelectual, sin la debida autorización.
- Durante el desarrollo del Hackathon, los participantes no podrán usar, como Nick, nombre del equipo, y cualesquiera otros signos de identidad, términos discriminatorios, sexistas, insultos ni palabras que puedan herir la sensibilidad de otras personas.

## 4. PROCEDIMIENTO DE SELECCIÓN DE PARTICIPANTES

---

### 4.1. Apertura del proceso de inscripción en el Hackathon

- Fecha: **3 de febrero de 2017**.
- La participación podrá realizarse individualmente o, preferiblemente, en equipos de hasta 3 miembros como máximo. El número de plazas disponibles para la participación en el Hackathon está limitado a un máximo de 15 participantes. Para participar en el Hackathon, los interesados (individualmente o por equipos) deberán seleccionar la **herramienta, solución y/o aplicación móvil de código abierto en el ámbito de la ciberseguridad<sup>1</sup> y de la seguridad del Internet de las cosas (IoT, Internet of Things)** sobre la que desean realizar sus desarrollos, mejoras y contribuciones.
- A continuación, deberán inscribirse empleando el formulario de inscripción (o registro) disponible a tal efecto desde la sección “*Hackathon 4YFN*” (<https://cybercamp.es/hackathon-4yfn>) y rellenar correctamente todos los campos requeridos.
- Una vez cumplimentado, se deberá remitir por correo electrónico a la dirección [hackathon@incibe.es](mailto:hackathon@incibe.es) dentro del plazo establecido para la recepción de solicitudes, indicando, en el asunto del mismo, la referencia: “Hackathon de ciberseguridad 4YFN”.

### 4.2. Cierre del proceso de inscripción

- Fecha: **16 de febrero de 2017, hasta las 23:59h**.
- Cierre del proceso de inscripción en el Hackathon. No se atenderá ninguna petición de inscripción que se reciba con posterioridad a esta fecha.

### 4.3. Valoración de las propuestas

- Fecha: **17 de febrero de 2017**
- 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.

---

<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].

En caso de ser necesario, la organización podrá solicitar aclaraciones respecto a la propuesta presentada.

- La decisión de esta comisión de selección será inapelable.

#### 4.4. Notificación de propuestas seleccionadas

- Fecha: **17-20 de febrero de 2017**.
- Notificación de las propuestas seleccionadas para participar en el *Hackathon* y comunicación a las restantes del puesto que ocupan en la lista de espera mediante correo electrónico y anuncio público de las propuestas finalistas en la web <https://cybercamp.es/hackathon-4yfn>.
- 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.

#### 4.5. Confirmación de asistencia por parte de los finalistas

- Fecha: antes de las 15:00 CET del día **21 de febrero de 2017**
- La organización requerirá confirmación a las propuestas finalistas sobre su participación en el evento *Hackathon* de ciberseguridad 4YFN. Las propuestas seleccionadas tendrán que aportar la confirmación y proporcionar los datos requeridos antes de las 15:00 CET del día 21 de febrero de 2017. En caso de rechazo expreso, así como la no recepción de la confirmación se entenderán como una retirada de la competición, en cuyo caso la organización procederá a notificar la circunstancia a la propuesta que ocupe el primer lugar en la lista de espera y hacerle el mismo requerimiento en términos equivalentes.

#### 4.6. Celebración de la competición

- Fecha: **27 de febrero de 2017 – 1 de marzo de 2017 en Barcelona en 4 Years From Now (4YFN) del Mobile World Congress 2017.**

## 5. CELEBRACIÓN DEL HACKATHON DE 4YFN

---

### 5.1. Herramientas de ciberseguridad de código abierto

El objeto del Hackathon es el desarrollo de cualquier herramienta de código abierto, solución o aplicación móvil relacionada con la ciberseguridad, la movilidad y/o el Internet de las Cosas (IoT, Internet of Things).

Tanto en el caso de proponer el desarrollo de una nueva herramienta como en el del 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 desarrollado durante el proceso de evaluación de las propuestas, a los efectos de cotejar los requisitos de las presentes bases.

### 5.2. 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 su propuesta de participación (como por ejemplo, el entorno o *framework* de desarrollo de su elección). El software utilizado deberá ser legal, y el usuario deberá disponer de la correspondiente licencia de uso. La organización se reserva el derecho de revisar este extremo en cualquier momento, y el participante tendrá la obligación de acceder a tal revisión.

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 él mismo.

### 5.3. Duración del Hackathon

El *Hackathon* comenzará el lunes 27 de febrero de 2017 por la mañana, y transcurrirá a lo largo de todo el lunes y martes. El miércoles 1 de marzo de 2017 por la mañana tendrá lugar la presentación de los desarrollos ante un jurado, y posteriormente se procederá a la selección de los tres ganadores.

### 5.4. Desarrollo del Hackathon

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



El lunes **27 de febrero de 2017** por la mañana 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 sean 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 estarán presentes miembros de la organización 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.

## 5.5. Procedimiento de selección de ganadores

El **1 de marzo de 2017** 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.

## 5.6. Premios

A cada uno de los integrantes de los tres equipos mejor clasificados se le obsequiará con los siguientes premios:

- **Primer premio:** 800€ para cada integrante del equipo ganador.
- **Segundo premio:** 500€ para cada integrante del segundo equipo mejor clasificado.
- **Tercer premio:** 200€ 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 metálico.

## **5.7. Alojamiento y desplazamiento de los participantes**

La organización proporcionará alojamiento a todos los participantes seleccionados, siendo el día 26 de febrero de 2017 la fecha de entrada al alojamiento y el día 1 de marzo de 2017 la fecha de salida. El régimen de alojamiento incluye desayuno. Los lugares para el hospedaje son los seleccionados por la organización.

El desplazamiento de los participantes desde su lugar de residencia, en territorio español, hasta el alojamiento proporcionado por la organización, correrá a cargo de ésta, siendo la organización la encargada de elegir el medio de transporte.

El desplazamiento entre el lugar de alojamiento y el lugar de celebración del evento se realizará en un microbús que la organización pone a disposición de los competidores, en el horario que será informado a su llegada al evento, no siendo posible sustituir este medio por otro ni solicitar otra compensación por el concepto traslado. Este desplazamiento tendrá lugar los días 27 y 28 de febrero y el día 1 de marzo de 2017, fechas en las que tiene lugar la competición.

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 deberá ser sufragado por aquellos, y en ningún caso correrá a cargo de la organización.

## 6. BASES LEGALES

---

### 6.1. 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.

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, 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.

### 6.2. 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.

### 6.3. Publicidad

Las propuestas seleccionadas y ganadoras podrán ser objeto de divulgación por INCIBE, en sus comunicaciones, incluyendo medios de comunicación escritos en soporte físico, como en Internet.

### 6.4. Privacidad

Mediante la aceptación de las presentes bases legales, los participantes autorizan expresamente a INCIBE a utilizar su nombre e imagen en todas aquellas actividades relacionadas con el evento, los premios o cualesquiera otros aspectos que así lo requieran a instancias de la organización, en cualquier medio y sin limitación geográfica o temporal de ninguna clase (televisión, prensa, Internet, radio, redes sociales), con fines publicitarios y/o divulgativos, sin que tengan derecho a recibir por ello pago o contraprestación alguna.

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 en el caso de que se hubiera comunicado la no aceptación de la propuesta.

## **6.5. 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.

## **6.6. Cancelación del evento**

INCIBE se reserva el derecho de cancelación del Hackathon. Dicha circunstancia será comunicada con una antelación mínima de 72 horas.

Será automáticamente cancelado el hackathon si se produce la cancelación del 4 Years From Now (4YFN) del Mobile World Congress 2017, sin que de ellos pudiera derivarse responsabilidad de ninguna clase para INCIBE.

## **6.7. Contacto**

Para cualquier cuestión relacionada con el Hackathon, puedes contactar a través del correo electrónico [hackathon@incibe.es](mailto:hackathon@incibe.es).

**Director General**

**León, 3 de febrero de 2017**



INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD