

BASES DESAFÍOS-D

6 de octubre de 2017

Índice

- 1. Presentación DESAFÍOS-D**
- 2. Definiciones**
- 3. Desafío ciudadano**
 - 3.1. Objetivo**
 - 3.2. Requisitos para participar**
 - 3.3. Procedimiento de inscripción**
 - 3.4. Cronograma**
 - 3.5. Etapas del Desafío Ciudadano**
 - 3.5.1. Retos**
 - 3.5.2. Soluciones propuestas**
 - 3.5.3. Selección de soluciones propuestas**
 - 3.5.4. Voto ciudadano**
 - 3.5.5. Soluciones finales**
- 4. Desafío emprendedor**
 - 4.1. Objetivo**
 - 4.2. Requisitos para participar**
 - 4.3. Procedimiento de inscripción**
 - 4.4. Cronograma**
 - 4.5. Sedes Hackathón**
 - 4.6. Etapas del Desafío Emprendedor**
 - 4.6.1. Charlas informativas**
 - 4.6.2. Pre selección**
 - 4.6.3. Capacitación**
 - 4.6.4. Selección**
 - 4.6.5. Hackathones**
 - 4.6.5.1. Duración**
 - 4.6.5.2. Recursos necesarios**
 - 4.6.5.3. Alimentación**
 - 4.6.5.4. Desarrollo de la Hackatón**
 - 4.6.5.5. Desarrollo del Producto Mínimo Viable (MVP)**
 - 4.6.5.6. Criterios de selección de proyectos sobresalientes**
 - 4.6.5.7. Finalistas**
 - 4.6.6. Participación ciudadana**
 - 4.6.7. Gran Final**
 - 4.6.7.1. Premios y nominaciones**
- 5. Incubación y Pilotaje**
- 6. Propiedad Intelectual**
- 7. Inexistencia de una relación laboral**
- 8. Impugnación**
- 9. Aceptación de Términos y Condiciones**
- 10. Consultas**

PRESENTACIÓN

DESAFÍOS-D es una iniciativa conjunta del Gobierno del Perú, Consorcio de Investigación Económica y Social (CIES), Telefónica del Perú y Aporta, como organizadores; BlumetriK, Burson Marsteller, Cámara de Comercio de España en Perú, Cisco, Civiciti, FueradelaCaja Soluciones, Future Startup Hero, Geek Girls, Insitum, Kunan, Microsoft, Municipalidad de Miraflores, Proa, Pro Gobernabilidad de la Cooperación Canadiense, Solera, Municipalidad de San Isidro, Telefónica Open Future, Wayra y Wunderman Phantasia; como aliados; y Adecco, Apesoft, Ciudadanos al Día, Enel, Editorial SM, Ernst & Young, Lima Cómo Vamos, Perú 2021, Prosegur, PwC; como apoyo en la difusión, para promover la innovación abierta, través de la ideación y desarrollo de aplicativos, soluciones web, software o uso de tecnología móvil; fomentar un gobierno moderno con datos abiertos, acercar el Estado al ciudadano y mejorar la calidad de vida de los ciudadanos del país.

El objetivo de la Iniciativa DESAFÍOS-D es impulsar el desarrollo del ecosistema digital del país, involucrando a los ciudadanos y emprendedores en el diseño y desarrollo de soluciones digitales a retos priorizados por la Gobierno del Perú. Así, las fases de DESAFÍOS-D son las siguientes:

1. Desafío Ciudadano
2. Desafío Emprendedor
3. Incubación y Pilotaje

2. Definiciones

- **Bases:** Son las presentes bases que fijan los términos bajo los cuales se desarrollará el DESAFÍOS-D.
- **Comité Técnico:** Grupo conformado por especialistas en las áreas de corrupción, agua y saneamiento, prevención de desastres naturales y seguridad ciudadana, a cargo de evaluar las propuestas de Ideas de Solución de los ciudadanos.
- **Derechos Patrimoniales:** Son los derechos de explotación, bajo cualquier forma, medio o procedimiento de la Propiedad Intelectual, incluyendo sin limitarse a aquellos de realizar, autorizar o prohibir (i) la reproducción (incluyendo cualquier forma de fijación u obtención de copias, sea esta permanente o temporal); (ii) la comunicación o distribución a terceros; (iii) la traducción, adaptación, arreglo u otra transformación; (iv) la importación al territorio nacional de copias hechas sin autorización del titular del derecho incluyendo mediante transmisión y (v) cualquier otra forma de utilización o explotación que estuviera contemplada en la normativa aplicable a través de cualquier forma o medio conocido o por conocerse, siendo la lista que antecede meramente enunciativa y no taxativa.
- **Desafío Ciudadano:** Etapa que tiene como objetivo convocar a los ciudadanos para que aporten Ideas de Soluciones a problemas públicos priorizados por el Gobierno del Perú.
- **Desafío Emprendedor:** Es un concurso nacional convocado para desarrollar las Ideas de Solución digitales innovadoras a desafíos o problemas que aquejan a los ciudadanos, que resultaron definidas en el Desafío Ciudadano
- **Entidad Pública Seleccionada:** Entidad perteneciente al Estado peruano que será seleccionado por la Organización, en la que se piloteará la Solución Tecnológica del Equipo Ganador.
- **Equipo Participante:** Competidores seleccionados que participarán en el Desafío Emprendedor, al haber cumplido con los requisitos aplicables.
- **Equipo Ganador:** Equipo seleccionado por el Jurado de la Gran Final para que su Solución Tecnológica acceda a la etapa de Incubación y Pilotaje.
- **Equipos Finalistas:** Son los Equipos Participantes que representarán la ciudad de cada sede en la Gran Final.
- **Gran Final:** Fecha en la cual los Equipos Finalistas expondrán ante el Jurado el funcionamiento de la Solución Tecnológica.
- **Hackathon:** Etapa previa a la Gran Final, de duración aproximada de treinta y seis (36) horas en la cual los Equipos Participantes desarrollarán las soluciones tecnológicas en cinco (5) ciudades del país en simultáneo.
- **Ideas de Solución:** propuestas de solución registradas por ciudadanos que cumplen con los requisitos para participar de acuerdo a lo establecido en el numeral 3.2; y que responde a problemáticas en torno a la corrupción, seguridad ciudadana, agua y saneamiento y prevención de desastres naturales.
- **Incubación:** Etapa en la cual el Equipo Ganador recibirá asesoría y mentoría gratuita a fin de que su Solución Tecnológica sea piloteada en una Entidad Pública Seleccionada.
- **Jurado de la Gran Final:** Profesionales que tendrán la tarea de elegir al Equipo Ganador en la Gran Final.
- **Organización:** Asociación entre empresas e instituciones, detalladas en la presentación de las presentes Bases, a fin de llevar a cabo la iniciativa DESAFÍOS-D que tiene como finalidad promover la innovación abierta, a través de la ideación y desarrollo de aplicativos, soluciones web, software o uso de tecnología móvil;

fomentar un gobierno moderno con datos abiertos, acercar el Estado al ciudadano y mejorar la calidad de vida de los ciudadanos del país.

- **Pilotaje:** Etapa en la cual la Solución Tecnológica del Equipo Ganador será probada en una Entidad Pública Seleccionada.
- **Producto Mínimo Viable o MVP:** Son desarrollos funcionales, los cuales serán desarrollados durante la Hackathon y podrán ser artefactos de hardware, software o una combinación de estos, que ofrezcan una funcionalidad mínima, funcionamiento básico, clara muestra de la interacción con el usuario y clara evidencia de cómo funcionarían al estar completamente implementados.
- **Propiedad Intelectual:** Son (a) todas las obras protegidas por el Decreto Legislativo 822, Ley sobre el Derecho de Autor, incluyendo todas las solicitudes y registros de los mismos, (b) todas las marcas, lemas comerciales, nombres comerciales, marcas colectivas, marcas de certificación y denominaciones de origen y demás signos distintivos protegidos por la Ley de Propiedad Industrial, (c) todos los modelos de utilidad e invenciones (ya sea que se encuentren patentadas o no o que hayan sido puestas en práctica o no), todas las mejoras a las mismas y todas las patentes, solicitudes de patentes y publicaciones de patentes, junto con todos los reemisiones, divisiones, continuaciones (sean estas totales o parciales), sustitutos, extensiones y nuevos exámenes de las patentes, así como cualquier copia legal extranjera de cualquiera de los anteriores, (d) todas las formulaciones patentadas, know-how, show-how, información comercial confidencial, secretos comerciales, secreto industrial, resultados de investigación y desarrollo, proyecciones, análisis, modelos y otra información técnica y tecnológica, (e) todo programa de ordenador (software) (incluidos el código fuente y el código objeto y los manuales), ya sea comprado, licencia o desarrollado internamente o conjuntamente con terceros, (f) todas las copias y soportes tangibles de lo anterior en cualquier forma o medio, y (g) todos los derechos con respecto de cualquiera de los anteriores.
- **Soluciones Tecnológicas:** Son aquellos desarrollos realizados por los Equipos Participantes, que respondan a las características de las ideas de solución convocadas en el Desafío Emprendedor. Podrán ser artefactos de hardware, software o una combinación de estos, que ofrezcan una funcionalidad.

Las palabras definidas en el presente numeral significan lo mismo si se usan en plural o singular.

3. Desafío Ciudadano

El Desafío Ciudadano tiene como objetivo convocar a los ciudadanos para que aporten Ideas de Soluciones a problemas públicos priorizados por el Gobierno del Perú. La participación está abierta a ciudadanos peruanos o extranjeros residentes en cualquier país.

3.1. Objetivo

Promover la participación ciudadana proponiendo Ideas de Solución a problemas públicos.

3.2. Requisitos para participar

- Tener más de 18 años.
- Tener correo electrónico.
- Cualquier persona, residente en el Perú o el extranjero, interesada en aportar ideas de soluciones digitales a los problemas públicos priorizados.

- De ser aplicable, respetar el marco legal vigente en materia de derechos de Propiedad Intelectual, así como cualquier otra normativa aplicable en el desarrollo de las soluciones.

3.3. Procedimiento de inscripción

Los ciudadanos deberán registrarse en la página web de Peru D¹ (www.perud.pe) completando el formulario web con su nombre y correo, y aceptando las condiciones indicadas en las presentes bases. Una vez inscritos, los ciudadanos podrán ingresar sus Ideas de Solución.

3.4. Cronograma

Actividad	Fecha
Apertura de convocatoria de ideas	11 de agosto
Cierre de recepción de ideas	12 de setiembre
Votación ciudadana	12 al 25 de setiembre
Evaluación de comités técnicos	26 y 27 de setiembre
Publicación de ideas ganadoras	2 de octubre

3.5. Etapas del Desafío Ciudadano

3.5.1. Desafíos o retos

Los ciudadanos enviarán Ideas de Solución para los siguientes retos:

Área temática	Desafío
Corrupción	¿Cómo podríamos facilitar la vigilancia y seguimiento, por parte del ciudadano, a casos de corrupción?
Seguridad ciudadana	¿Cómo podríamos aportar a que los ciudadanos estén más seguros en las calles?
Agua y saneamiento	¿Cómo podríamos lograr que los ciudadanos ahorren agua en sus hogares?
Prevención de desastres	¿Cómo podemos asegurar que los ciudadanos ubiquen sus viviendas en zonas de bajo riesgo?

3.5.2. Soluciones propuestas

Las Ideas de Solución que presenten los ciudadanos deberán tener en cuenta los siguientes criterios:

- Responder al desafío.
- Que el/la ciudadano/a sea protagonista de la solución.
- Ser concretas.
- Ser aplicables.

¹ La web de Perú D se conectará a la plataforma de Civiti, en la que los ciudadanos registrarán sus Ideas de Solución.

- Ser replicables.
- Que no atenten los derechos humanos
- Tomar en cuenta las consideraciones de cada reto.

3.5.3. Voto ciudadano

Las Ideas de Solución serán recibidas hasta el 12/09/2017 y luego de ello, del 12/09/2017 al 25/09/2017, cualquier ciudadano podrá votar por aquellas Ideas de Solución que cumplan las condiciones indicadas en el numeral 3.5.2.

3.5.4. Comité Técnico

El Comité Técnico a cargo de evaluar las propuestas de Ideas de Solución de los ciudadanos², estará conformado por profesionales especialistas en las áreas temáticas priorizadas, en tecnología y representantes de asociaciones de ciudadanos.

Área Temática	Especialistas
Corrupción	<ul style="list-style-type: none"> • Mariana Alegre (Coordinadora General, Lima Cómo Vamos) • Alexander Gómez (Country Manager, Wayra) • Eloy Munive (Asesor de Políticas Públicas, Comisión Alto Nivel Anticorrupción-PCM) • Alonso Mujica (CEO, Silabuz) • Lucila Pautrat (Investigadora, CIES-PUCP)
Seguridad ciudadana	<ul style="list-style-type: none"> • Caroline Gibu (Directora Ejecutiva, CAD) • Alexander Gómez (Country Manager, Wayra) • Eduardo Ibarra (CEO, Complexless) • Mariana Llona (Directora General, MININTER) • Jaris Mujica (Investigador, CIES-PUCP)
Agua y saneamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Aldo Bedriñana (CEO, Solera) • Iván Chocano (Asesor Principal del Programa de Modernización y Fortalecimiento del Sector Agua y Saneamiento - PROAGUA II) • Caroline Gibu (Directora Ejecutiva, CAD) • Eduardo Ibarra (CEO, Complexless) • Jorge Reyes (Investigador, CIES-UDEP)

² El Comité Técnico evaluará un consolidado de aquellas Ideas de Soluciones que cumplan con las condiciones indicadas en el numeral 3.5.2

Prevención de desastres	<ul style="list-style-type: none"> • Aldo Bedriñana (CEO, Solera) • Beno Juárez (Presidente, FabLab Lima) • Fernando Neyra (Investigador, CIES) • Mariana Alegre (Coordinadora General, Lima Cómo Vamos) • Juan Carlos Fahsbender (Gerente de la Reconstrucción de Piura)
-------------------------	--

La Organización se reserva el derecho a modificar a los integrantes del Comité Técnico. Cualquier modificación será comunicada en la página web de Perú D (www.perud.pe).

3.5.5. Selección de las mejores Ideas de Solución

El Comité Técnico tendrá como misión evaluar las Ideas de Solución enviadas por los ciudadanos, evaluar el grado de innovación y de qué manera contribuyen a solucionar el desafío, seleccionar las mejores ideas de solución y mediante un proceso de convergencia y co-creación, definir la mejor Idea de Solución digital que servirá para convocar al Desafío Emprendedor.

3.5.6. Reconocimiento de las mejores ideas

Las mejores Ideas de Solución y sus autores serán reconocidos de la siguiente manera:

- En la página web de Perú D (www.perud.pe), se publicará el nombre de los ciudadanos que registraron Ideas de Solución que contribuyeron a la definición de la mejor Idea de Solución para la convocatoria del Desafío Emprendedor.
- En las redes sociales (Facebook y Twitter) de Perú D y/o en las redes de los aliados comunicacionales de la Organización, se publicará el nombre de los ciudadanos que registraron Ideas de Solución que contribuyeron a la definición de la mejor Idea de Solución para la convocatoria del Desafío Emprendedor.
- En la Gran Final, se reconocerá y agradecerá públicamente a los ciudadanos que registraron las mejores Ideas de Solución o cuyas ideas fueron de ayuda para llegar a las mejores Ideas de Solución.

4.1. Desafío emprendedor

El Desafío Emprendedor es un concurso nacional convocado para desarrollar las Ideas de Solución digitales innovadoras a desafíos o problemas que aquejan a los ciudadanos, que resultaron definidas en el Desafío Ciudadano. Los Equipos Participantes en el Desafío Emprendedor tendrán que pasar por un proceso de selección con diferentes actividades que tendrán como objetivo preparar a los Equipos Participantes para la hackathón que se realizará de manera simultánea en las ciudades de Arequipa, Huancayo, Lima, Piura y Trujillo.

4.1.1 Objetivo

Desarrollar soluciones a problemas ciudadanos en una hackathón de treinta y seis (36) horas, usando tecnología.

4.2. Requisitos para participar

- Tener más de dieciocho años.

- Ser residente en Perú, en el caso de extranjeros, deberán tener carnet de extranjería. No se aceptará la participación de personas que tengan visa de turista.
- Es deseable que los competidores tengan experiencia en desarrollo de tecnología (hardware y software) y/o conocimiento de las áreas relacionadas a los retos ciudadanos: agua y saneamiento, corrupción, seguridad ciudadana y prevención de desastres.
- Respetar el marco legal vigente en materia de derechos de Propiedad Intelectual, así como cualquier otra normativa aplicable en el desarrollo de las Soluciones Tecnológicas y cualquier otro desarrollo en el marco del presente desafío.

3. Procedimiento de inscripción

- Seleccionar la Idea de Solución que será desarrollada durante el Desafío Emprendedor.
- Los postulantes al Desafío Emprendedor deberán registrarse en la página web de Perú D (www.perud.pe) completando el formulario web con la información requerida y aceptando las presentes bases.

Los postulantes al Desafío Emprendedor podrán conformar grupos (de mínimo dos y máximo cinco miembros) de manera previa a la inscripción, sin embargo, deberán registrarse individualmente, indicando el nombre del grupo.

Si bien la inscripción se realizará de manera individual, la participación en la hackathón será en equipos conformados por mínimo dos y máximo cinco miembros. Las personas que no formen parte de un grupo, deberán agruparse al inicio de la hackathón, a través de un proceso de conformación de grupos.

La participación en el Desafío Emprendedor es gratuita, la única condición es que los competidores seleccionados deberán participar en todas las reuniones que se convoquen en el marco del Desafío Emprendedor, así como cumplir con las tareas de la fase preparatoria y responder a todas las comunicaciones que se les envíe en el marco de la competencia.

Los Equipos Participantes de las hackathones recibirán un certificado de participación.

4.4 Cronograma

Actividad	Fecha
Apertura de convocatoria e inscripciones	6 de octubre
Cierre de convocatoria e inscripciones	6 de noviembre
Preparación de equipos	7 al 21 de noviembre
Anuncio de participantes seleccionados	27 de noviembre
Hackathón en Arequipa, Huancayo, Lima, Piura y Trujillo	9 y 10 de diciembre
Presentación de proyectos	11 al 13 de diciembre
Gran Final: demo day y premiación	14 de diciembre

4.5. Sedes Hackatón

Ciudad	Organizador / Socio local	Número de equipos participantes (máximo)
Arequipa	Future Startup Hero Universidad Católica San Pablo	15
Huancayo	Future Startup Hero Universidad Continental	15
Lima	Municipalidad de Miraflores Municipalidad de San Isidro	15
Piura	ProGobernabilidad Universidad de Piura	15
Trujillo	ProGobernabilidad Gobierno Regional de La Libertad	15

4.6. Etapas del Desafío Emprendedor

El Desafío Emprendedor estará conformado por las siguientes etapas: charlas informativas, capacitación, Hackathon y Gran Final.

4.6.1. Charlas informativas

Durante la etapa de inscripciones se realizará charlas informativas virtuales para presentar el Desafío Emprendedor y absolver las dudas que puedan tener los potenciales participantes de la competencia.

4.6.2. Pre selección

Se revisará si los Equipos Participantes han cumplido con los requisitos para inscripción indicados en los numerales 4.2 y 4.3.

4.6.3. Capacitación

Los Equipos Participantes tendrán acceso a tres (3) charlas informativas en metodologías ágiles, con la finalidad de que todos los participantes tengan el mismo nivel de conocimiento de los temas y reducir la desventaja que pueda existir entre los Equipos Participantes.

a. Tema: Design Thinking

Expositor: Samuel de la Torre

El Design Thinking es una metodología para desarrollar la innovación centrada en las personas. Es un enfoque centrado en el usuario final y su método de resolución de problemas para satisfacer las necesidades de las personas de una forma que sea tecnológicamente factible y comercialmente viable.

b. Tema: Computer Science

Expositor: Plataforma Silabuz

Este campo de estudio utiliza teorías sobre cómo funcionan las computadoras para diseñar, probar y analizar conceptos. La informática suele tener una base matemática más sólida que la científica y en

algunas ocasiones puede no centrarse directamente en las computadoras y sus sistemas. Así, los Equipos Participantes tendrán las bases para estructurar mejor sus soluciones tecnológicas.

c. Tema: Pitching

Expositor: Samuel de la Torre

El pitch es una presentación que se realiza para que un posible inversor, considere la opción de invertir en tu empresa o de hacer negocios juntos. Este soporte audiovisual, debe enseñar a los equipos como hacer su producto lo más atractivo posible para captar la atención de tu interlocutor y vender su idea.

- La Organización podrá modificar a los expositores de la capacitación. Cualquier modificación será comunicada en la página web de Perú D (www.perud.pe).
- Las capacitaciones no serán obligatorias. Los Equipos Participantes que consideren tener el conocimiento de los temas que serán impartidos y decidan no llevar las capacitaciones, tendrán que presentar las tareas correspondientes a cada tema, al igual que aquellos Equipos Participantes que decidan llevar las capacitaciones.
- Las capacitaciones se darán de manera virtual del 7 al 21 de noviembre. Sin embargo, dependiendo de la cantidad de Equipos Participantes inscritos, se podrá organizar capacitaciones presenciales.

4.6.4. Tareas

- Las tareas serán de carácter obligatorio, independientemente de la participación de los equipos en las capacitaciones, y serán un criterio de selección para la participación en la hackathón.
- Se asignarán seis (6) tareas -bajo el formato de casos prácticos- en total: dos (2) relacionadas a Design Thinking, dos (2) a Computer Science y dos (2) a Pitching.
- Los Equipos Participantes tendrán un tiempo límite para poder entregarlas, ya sea por correo electrónico u otras plataformas, dependiendo de las características de la tarea.
- En caso algún Equipo Participante no presente o no apruebe la tarea, podría generar la descalificación del Equipo Participante, a sola decisión inapelable de la Organización.

4.6.5. Hackathones

4.6.5.1 Duración

Las Hackathones se realizarán en las fechas señaladas en el cronograma que figura en el numeral 4.4. Los equipos participantes deberán trasladarse por su cuenta a la sede de la ciudad en la que se inscribieron.

La Hackathón se desarrollará en cinco (5) ciudades del país en simultáneo, desde las 08:00 horas del sábado 9 de setiembre, hasta las 20:00 horas del domingo 10 de setiembre, teniendo una duración estimada de 36 horas.

Una vez finalizada la Hackathón, se realizará la presentación del trabajo desarrollado por los Equipos Participantes ante un jurado, y se seleccionarán los proyectos sobresalientes que participarán en la Gran final.

La Organización podrá modificar la fecha y horarios de la Hackathón. Cualquier modificación será comunicada en la página web de Perú D (www.perud.pe).

4.6.5.2. Recursos necesarios

Cada integrante de los Equipos Participantes deberá llevar su propia computadora con los requisitos (hardware y software) que considere necesarios para el desarrollo de la herramienta elegida en su propuesta de participación (como, por ejemplo, el entorno o framework de desarrollo de su elección) que estime necesario para cumplir los objetivos de la Hackathon.

La Organización proporcionará acceso a Internet a los participantes durante el transcurso de toda la competición a través de una red Wi-Fi.

4.6.5.3. Alimentación

La Hackathón será de régimen cerrado, es decir, los Equipos Participantes deberán permanecer dentro de la sede en la que se realice la competencia, en las locaciones que determinen los organizadores de cada evento. Se sugiere llevar ropa adecuada (abrigadora) y accesorios necesarios para descansar.

La Organización proveerá a los competidores seguridad y refrigerios, servicio de cafetería y los alimentos principales durante el evento, los competidores están permitidos de adquirir o llevar alimentos adicionales.

4.6.5.4. Desarrollo de la Hackatón

El 9 de diciembre de 2017 se llevará a cabo la introducción y presentación de las competencias. Asimismo, se describirán y comunicarán debidamente a todos los Equipos Participantes las pautas concretas para el proceso de desarrollo a seguir durante la 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 Equipos Participantes. A lo largo de toda la competición se llevarán a cabo evaluaciones parciales por parte del jurado y mentores 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 la Hackathon. Los hitos en los que se llevarán a cabo las evaluaciones parciales serán detallados al comienzo de la competición.

Durante el transcurso de la Hackathon se dispondrá de varios miembros de la Organización para guiar a los Equipos Participantes en el proceso de desarrollo (en caso de ser necesario) y apoyarlos 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.

4.6.5.5. Desarrollo del Producto Mínimo Viable o MVP

Las soluciones esperadas en este evento deberán ser desarrollos funcionales, los cuales serán desarrollados durante el evento y podrán ser artefactos de hardware, software o una combinación de estos, que ofrezcan una funcionalidad mínima, funcionamiento básico, clara muestra de la interacción con el usuario y clara evidencia de como funcionarían al estar completamente implementados.

- a. Móviles, aplicaciones convencionales para smartphones, tablets.
- b. Aplicaciones web, aplicaciones de información o investigación.
- c. Hardware (dependiendo de las Ideas de Solución que resulten ganadoras en el Desafío Ciudadano).

Se valorará que las soluciones sean compatibles a cualquier dispositivo.

En caso algún equipo tenga un MVP o desarrollo que ha sido avanzado previamente a la hackatón, obligatoriamente deberá realizar algún avance/modificación/ajuste/upgrade durante las treinta y seis (36) horas que dure la competencia, ya que uno de los criterios de evaluación es la revisión del código desarrollado en el transcurso de la competencia.

El MVP deberá ser realizado únicamente por el Equipo Participante, de lo contrario la Organización descalificará automáticamente al Equipo Participante mediante decisión inapelable.

4.6.5.6. Criterios de selección de proyectos sobresalientes

El Jurado elegirá las dos (2) soluciones desarrolladas que mejor puntuación obtengan, de acuerdo a los siguientes siete criterios:

- a. Ejecución: grado de funcionalidad del proyecto.
- b. Alineación: da solución al reto planteado.
- c. Aplicabilidad: en qué medida se puede implementar en la realidad.
- d. Experiencia de Usuario: Porcentaje de satisfacción del usuario al utilizar la aplicación o programa informático.
- e. Diseño: calidad del diseño e interfaz.
- f. Innovación: grado de innovación.
- g. Dificultad Técnica: se valorará la dificultad técnica que el reto exige para su desarrollo.
- h. Revisión del código: Se corroborará el desarrollo realizado durante las treinta y seis (36) horas. Se tomará en consideración las evaluaciones parciales de avance.

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

4.6.5.7. Finalistas

En cada sede se seleccionará dos (2) Equipos Participantes finalistas que representarán la ciudad de cada sede en la Gran Final que se realizará en la ciudad de Lima el día 14 de diciembre.

Los evaluadores de las Hackathones tienen la potestad de elegir un (1) solo equipo finalista o ninguno, en caso los desarrollos realizados durante la Hackatón, no tengan el avance suficiente en su desarrollo, considerando

los criterios de evaluación indicados en el numeral anterior. Esta decisión será inapelable.

Los premios que recibirán todos los integrantes de los dos (2) Equipos Finalistas de cada ciudad son:

- Licencia de Bizspark.
- Pasajes ida y vuelta a Lima, alojamiento, alimentación y traslados dentro de la ciudad de Lima en el marco de la participación del equipo en la Gran Final (ver numeral 4.6.7.1).

4.6.6. Participación ciudadana

Cuando hayan culminado las hackathones y se haya reconocido a los dos (2) Equipos Finalistas por cada ciudad, la Organización presentará en la página web de Perú D (www.perud.pe) las diez (10) soluciones desarrolladas, para que reciban comentarios de los ciudadanos.

4.6.7. Gran Final

La Gran Final se realizará en Lima el día jueves 14 de diciembre. Dicho evento tendrá el formato de un Demo Day, en el que cada Equipo Finalista mostrará al Jurado el funcionamiento de la Solución Tecnológica desarrollada en las hackathones y las posteriores mejoras que se hubieran realizado. La presentación será hecha por un (1) miembro de cada Equipo Participante y tendrá una duración máxima de tres (3) minutos.

4.6.7.1. Traslados y alojamiento

Como parte del premio de las Hackathones, se cubrirá los siguientes gastos de todos los miembros de los Equipos Finalistas que participarán en la Gran Final:

- Traslado desde la ciudad de la sede a Lima.
- Traslado del aeropuerto o terrapuerto de Lima a los lugares que la Organización programe como parte de la preparación de los equipos para la Gran Final. Los traslados adicionales, es decir, que no estén dentro del Programa de la competencia, no serán cubiertos por la Organización.
- Traslado del lugar en el que se hará la Gran Final hacia el hospedaje en el que se alojarán los Equipos Finalistas.
- Traslado desde el hospedaje en el que se alojarán los Equipos Finalistas al aeropuerto o terrapuerto de Lima.
- Hospedaje de una (1) o dos (2) noches, dependiendo de la distancia de traslado a la ciudad de Lima y/o los horarios de los pasajes.
- Desayuno, almuerzo y cena de los días que los equipos estén en la ciudad de Lima, con motivo de la participación en la Gran Final.

4.6.7.2. Jurado

El Jurado de la Gran Final estará compuesto por:

- Gonzalo Begazo, CEO de Chazki
- Carolina Huaranca, Principal de Kapor Capital
- Rodrigo López, Co Founder de Arrivedo
- Gianfranco Polastri, Country Manager de Google
- Carolina Trivelli, Investigadora del Instituto de Estudios Peruanos – IEP

La Organización podrá realizar cambios de los integrantes del Jurado de la Gran Final. Cualquier modificación será comunicada en la página web de Perú D (www.perud.pe).

4.6.7.3. Premios

Los premios que se entregarán en la Gran Final, serán los siguientes:

- Primer puesto: costos³ asociados a la Incubación y Pilotaje de la solución desarrollada más S/ 10,000.00 (diez mil y 00/100 soles) en efectivo.
- 2do puesto: S/ 5,000.00 (cinco mil y 00/100 soles) en efectivo.
- 3er puesto: S/ 3,000.00 (tres mil y 00/100 soles) en efectivo.

Adicionalmente, empresas auspiciadoras entregarán premios especiales luego de conocer las Soluciones Tecnológicas desarrolladas y presentadas en la Gran Final.

Todos los Equipos Finalistas que participen en la Gran Final recibirán un diploma de participación.

5. Incubación y Pilotaje

El equipo que desarrolle la solución que gane el primer lugar de la Gran Final, además del premio en efectivo, recibirá asesoría y mentoría gratuita para potenciar su desarrollo para posteriormente pilotarlo en una Entidad Pública Seleccionada. Las condiciones de la asesoría y mentoría serán incluidas en el Anexo 1 y formarán parte integrante de las Bases.

Si bien los integrantes del Equipo Ganador no tendrán que hacer pago alguno en la etapa de Incubación y Pilotaje, se espera que el compromiso y dedicación sea a tiempo completo. En caso que algún integrante del Equipo Ganador sea estudiante el compromiso y dedicación podrá ser a tiempo parcial, siempre y cuando dicha situación sea acreditada mediante una constancia de matrícula o de estudios vigente.

En caso el Equipo Ganador de la Gran Final decida no recibir el premio de pasar a la siguiente fase de Incubación y Pilotaje, se invitará al equipo que ocupó el segundo puesto y en caso éste no acepte la propuesta, se invitará al equipo que ocupó el tercer puesto.

En caso los tres primeros puestos de la Gran Final decidan no recibir el premio de pasar la Incubación y Pilotaje, se dará por terminada la competencia.

5.6. Incubación

La Incubación se iniciará el 15 de enero y culminará el 15 de abril del 2018. Será realizada en instituciones especializadas en desarrollo tecnológico y asesoría a emprendimientos tecnológicos. Dichas instituciones serán elegidas por la Organización. Durante este tiempo, los integrantes del Equipo Ganador recibirán un estipendio no menor a la remuneración mínima vital, seguro médico y en caso el Equipo Ganador provenga de una región, se cubrirá un (1) pasaje de ida y vuelta a cada integrante del equipo durante la etapa de Incubación.

Como contraprestación, se espera que el Equipo Ganador:

³ Estos costos serán cubiertos sólo en caso el Equipo Ganador decida recibir el premio de pasar a la etapa de Incubación y Pilotaje.

- Dedique un mínimo de cuarenta (40) horas semanales durante noventa (90) días para el desarrollo de la solución.
- Participe en las reuniones de asesoría, seguimiento y presentación de avances a las que sea convocado.
- Realice una presentación mensual a diversos actores del ecosistema innovador.
- Responda a todas las comunicaciones que se les envíe en el marco del proceso de Incubación.

5.7. Pilotaje

La solución incubada será probada en una entidad pública sin costo alguno para el Equipo Ganador. La Entidad Pública Seleccionada, que podrá ser del gobierno nacional o un gobierno subnacional, será seleccionada según las características de la solución desarrollada. La Organización se reserva el derecho a seleccionar, a su único criterio, la entidad en donde la solución incubada será probada.

6. Propiedad Intelectual

El Equipo Participante es el único y exclusivo propietario de la totalidad de los derechos de Propiedad Intelectual y los Derechos Patrimoniales sobre las Soluciones Tecnológicas y cualquier desarrollo llevado a cabo durante el Desafío Emprendedor.

En caso que un Equipo Participante vulnere la Propiedad Intelectual de un tercero o tenga en curso un procedimiento por presunta violación a la Propiedad Intelectual de un tercero, la Organización descalificará automáticamente a dicho equipo. Las decisiones de la Organización serán definitivas e inapelables. En ese sentido, el Equipo Participante exime de cualquier tipo de responsabilidad a la Organización ante cualquier demanda o reclamo por parte de terceros sobre vulneración de derechos de Propiedad Intelectual relacionada con el proyecto presentado.

A fin de realizar la etapa de Incubación y Pilotaje, el Equipo Ganador otorga a la Entidad Pública Seleccionada una licencia de uso de la Propiedad Intelectual de la Solución Tecnológica desarrollada de manera ilimitada, irrevocable y exclusiva para el uso dentro del territorio peruano. Para tal efecto, el Equipo Ganador renuncia a interponer cualquier reclamo, acto, acción contra la Entidad Pública Seleccionada y la Organización, y/o a sus representantes, directores, trabajadores dependientes, funcionarios y/o cualquier otro tercero, con relación a la presente cesión en uso de los derechos de Propiedad Intelectual, quedando liberados de toda responsabilidad.

7. Inexistencia de una relación laboral

El sometimiento a las presentes Bases no implica la existencia de un contrato de trabajo entre los participantes y la Organización o la Entidad Pública Seleccionada.

8. Naturaleza de las decisiones de la Organización

Cualesquiera de las decisiones de la Organización serán definitivas e inapelables.

9. Aceptación de Términos y Condiciones

La inscripción en el Desafío Emprendedor implica el pleno conocimiento, aceptación y sometimiento incondicional a todos y cada uno de los procedimientos, obligaciones, condiciones y reglas, sin excepción, establecidas en estas Bases.

Si la Organización en cualquier momento, considera necesario aclarar, modificar, precisar o complementar las Bases, emitirá una comunicación para tal efecto, que se publicará en

la página web. Cualquier modificación será comunicada en la página web de Perú D (www.perud.pe). Dichas comunicaciones formarán parte integrante de las presentes Bases.

10. Interpretación

Los términos utilizados en estas Bases se interpretarán en su sentido literal y natural, salvo que específicamente se les haya asignado otro significado en este documento o se infiera del contexto del mismo. Los títulos de los numerales de las Bases y sus Anexos son utilizados exclusivamente a efectos indicativos y no afectarán la interpretación de su contenido.

En caso de contradicción entre lo indicado en estas Bases y lo estipulado en los Anexos o en algún otro documento, primará lo previsto en las Bases.

11. Consultas

En caso de tener consultas sobre las presentes Bases, comunicarse con al correo electrónico contacto@perud.pe. El plazo máximo para efectuar las consultas sobre las Bases será el 31 de octubre de 2017.

ANEXO 1
08.12.2017

Se adjunta el presente Anexo 1, como parte integrante de las Bases de Desafíos D, incorporándose los siguientes textos como complemento de las Bases de fecha 6 de octubre de 2017. Los participantes que se registraron en el Desafío Ciudadano y el Desafío Emprendedor, también aceptan el presente Anexo como parte integrante de las Bases de Desafíos D de fecha 6 de octubre de 2017.

Incorpórese los siguientes textos en los numerales indicados:

- a. 4.6.4 Tareas
 - Cada persona que envió su tarea dentro de los plazos señalados por la Organización, recibirá una bonificación de 0.25 puntos en el momento de evaluar el proyecto final. Es decir, por cada miembro del equipo que haya presentado la tarea (y la haya aprobado) se adicionará 0.25 puntos al score final del equipo. En tal sentido, el puntaje máximo con el que se beneficiará un equipo donde todos cumplieron con enviar la tarea, será de 1.25 puntos (0.25 puntos por cinco miembros como máximo).
 - En caso alguna persona o equipo presente su tarea de manera posterior al plazo máximo de envío establecido por la Organización, no se le asignará la bonificación señalada en el punto anterior.
- b. 4.6.5.1 Duración
 - Dependiendo del número de participantes en las hackatones, la Organización podrá modificar el horario de término, decisión que será comunicada a los participantes de manera oportuna.
- c. 4.6.5.4 Desarrollo de la Hackatón
 - Las evaluaciones parciales (check in) que se realizarán a lo largo de la competencia, serán cinco en total: tres (3) que se realizarán de manera obligatoria y dos (2) de manera opcional, en los horarios que se comunicarán al inicio de la hackatón.
- d. 4.6.5.5 Desarrollo del Producto Mínimo Viable o MVP
 - El avance/modificación/ajuste/upgrade que hagan los equipos a los desarrollos que hayan sido realizados de manera previa a la hackatón, deberá ser desarrollado durante las treinta y seis (36) horas, y deberá estar relacionado a mejoras/avances/modificaciones/ajustes/upgrades que muestren mejoras sustanciales en los desarrollos, es decir, que no sean únicamente o en su mayoría, de forma o de look and feel.