

BASES Y CONDICIONES

DE

PARTICIPACIÓN EN

HACKATHON

“HACKEANDO LA SALUD”

1. OBJETO

El objeto de éstas bases y condiciones (en adelante, las “BASES”) es el de regular la participación, por parte de las personas o equipos interesados, en la actividad denominada Hackathon “**HACKEANDO LA SALUD**” (<http://hackeandosalud.com>) (en adelante, el “HACKATHON”), organizada por Grupo Gamma y Bionexo (en adelante la “Organización”), el día 23 de septiembre de 2017 en el Hospital Privado de Rosario sito en Presidente Roca n°2440, Rosario, Provincia de Santa Fe.

El Hackathon Nacional de Salud es una experiencia única para el desarrollo de soluciones digitales para la salud, de manera pública y colaborativa entre todos los participantes, durante un día completo. En una jornada muy intensa y llena de energía entre grupos multidisciplinarios que realizarán prototipos para brindar soluciones a los principales retos globales de la salud, con un foco especial en Argentina y Latinoamérica.

Por primera vez los *decision makers* de la salud se sumarán a desarrolladores, diseñadores, médicos, arquitectos, enfermeros para llevar los mejores proyectos a la realidad.

El objetivo es reunir en un mismo día gente talentosa de diversos ámbitos para aportar soluciones a los problemas más acuciantes y difíciles de la medicina y la salud que serán informados previamente de acuerdo al formulario de inscripción que los participantes completarán.

La misión del Hackathon es crear el futuro de la salud mediante la utilización de la innovación, el talento y el desarrollo de nuevas ideas en el sector de la salud, por ello, todas las soluciones allí presentadas son producidas en un ambiente de colaboración pública y solidaria entre los asistentes y participantes.

Habrán dos ganadores seleccionados por un jurado que recibirán premios en efectivo.

2. REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN. A QUIÉN VA DIRIGIDO.

Cualquier persona con la motivación de intervenir en los problemas de salud y brindar soluciones innovadoras. Esperamos contar entre los participantes a médicos, enfermeros, diseñadores, arquitectos, emprendedores, programadores, abogados, pacientes, administradores, es decir, todos aquellos que tengan una idea para mejorar el sistema de salud, de acuerdo a las problemáticas pre-informadas.

Hasta el 11 de septiembre de 2017, se recibirán los registros de las personas interesadas en ser parte del Hackathon en <http://hackeandosalud.com/subscripcion/>

2.1 La inscripción es totalmente gratuita y sin obligación de compra, por lo que podrán participar todas aquellas personas mayores de 18 años que dispongan de Documento Nacional de Identidad, a fin de que acreditar la identidad y edad del participante. En este sentido, la organización excluirá a aquellos participantes cuyos datos no se ajusten a su identidad real o que incumplan cualquier condición exigida.

2.2 El número de plazas disponibles estará sujeto a la capacidad, espacio y tiempo disponible para las presentaciones de proyectos. La organización se reserva el derecho de cerrar la inscripción en caso de entender que dichas capacidades están completas.

2.3 Cuando los equipos posean equipos de trabajo ya conformados, deberán realizar la inscripción de forma individual y hasta un máximo de 5 por equipo. El día del Hackathon deberán informar a los Organizadores quiénes son los participantes que ya poseen equipo de trabajo conformado, previo al sorteo de los grupos.

2.4 En caso de no disponer de equipo, y una vez que se acepte la inscripción, la personas que se inscriban de manera individual serán incluidas en equipos formados por La Organización, una vez cerrado el período de inscripción.

2.5 Los equipos pueden componerse tanto de programadores, desarrolladores informáticos y diseñadores, como de profesionales médicos, pacientes que estén interesados en desarrollar su iniciativa tecnológica.

2.6 Los participantes deben responsabilizarse de llevar sus propios recursos para el desarrollo de su propuesta como notebooks, celulares, tablets, gadgets, entre otros.

2.7 Los integrantes de los equipos deben participar de manera presencial.

2.8 Los participantes no pueden ser sustituidos. Si un participante no puede asistir, no puede presentarse nadie en su lugar y se procederá a realizar un nuevo sorteo para que otro participante ocupe ese lugar.

2.9 No se admitirán propuestas que hayan sido presentadas públicamente a través de cualquier medio o evento. En este caso La Organización procederá a la descalificación de las mismas.

2.10 Se admitirá la participación de proyectos ya presentados siempre y cuando el proyecto participante sea una modificación, mejora, o nueva función del proyecto ya presentado públicamente.

3. PLAZOS

3.1 Inscripción: el plazo de inscripción se encuentra abierto y finalizará el 11 de septiembre 2017. No se atenderá ninguna petición conjunta de inscripción que se reciba con posterioridad a esta fecha.

3.2 Celebración, presentación de proyectos y elección de ganadores del Hackathon: 23 de septiembre de 2017 (de 8.30 a 18hs) en el lugar donde se desarrollará el Hackathon.

4. DESARROLLO DEL HACKATHON

4.1 Cada equipo tendrá asignado su espacio de trabajo.

4.2 A cada participante se le entregará su acreditación. La acreditación se mantendrá visible durante el desarrollo del evento.

4.3 La Organización pondrá a disposición de los asistentes la infraestructura básica para posibilitar la conectividad a Internet durante todo el evento y otros elementos que pudieren resultar necesarios para el desarrollo del prototipo.

4.4 A lo largo de toda la competición se llevarán a cabo evaluaciones parciales por parte de los 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.

4.5 Durante el transcurso del evento varios miembros de La Organización o del equipo de mentores guiarán a los participantes en el proceso de desarrollo (en caso de ser necesario) y apoyarán a los equipos en cualquier otra tarea o duda asociada a la competición.

4.6 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.

4.7 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.

4.8 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.

4.9 Así mismo, La Organización se reserva el derecho de descalificar a los participantes que considere oportuno por incumplimiento de criterios y contenido de las bases durante la celebración del mismo.

4.10 La Organización queda exenta de responsabilidad por cualquier robo, desperfecto, daño material o personal ocasionado por el incumplimiento de la normativa del espacio donde se celebra el evento, de la que responderá el participante causante del mismo.

4.11 La Organización no se hace responsable de los gastos asociados al alojamiento y desplazamiento de los participantes en el evento.

5. PRESENTACIÓN AL JURADO

5.1 Los equipos participantes presentarán su desarrollo ante un jurado compuesto por personal designado por la Organización para tal efecto y ante el resto de equipos participantes.

5.2 La presentación no durará más de 6 minutos. Deberá incluir detalles del objetivo inicial de la propuesta, su nivel de consecución, virtudes e inconvenientes de la misma, el lenguaje de

programación y entorno o framework de desarrollo empleados, e incluir una demostración práctica de la herramienta empleando uno o varios escenarios de uso asociados al desarrollo realizado durante el hackathon, así como cualquier otra información que se considere relevante por parte de los participantes para su evaluación. El soporte del prototipo puede ser cualquiera: mock ups de las pantallas si se trata de un app o software, prototipos físicos en cartón, goma espuma, maquetas, etc., si se trata de un producto físico.

5.3 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 equipos ganadores. La decisión del jurado será inapelable.

5.4 El jurado estará formado por expertos en tecnología, diseño, salud, etc.; designados por La Organización. Los miembros del mismo no podrán tener ningún vínculo de interés con los participantes. Los componentes del jurado serán publicados en la web del evento.-

6. DECISIÓN FINAL

6.1 El ganador del premio general será seleccionado por el jurado en base al cumplimiento de una serie de criterios valorados de 0 a 100 puntos:

- Impacto. Novedades y/o áreas de interés sobre las que se trabajará en el desarrollo de la herramienta, solución o proyecto sugerido. Finalidad, alcance e impacto que la solución puede tener en los destinatarios. (Hasta un máximo de 20 puntos)
- Funcionalidad, utilidad y capacidades de las mejoras específicas, grado de adecuación del desarrollo a la interoperabilidad. Usabilidad, se adapta a la realidad de los usuarios finales. (Hasta un máximo de 20 puntos)
- Calidad y relevancia. Grado de relevancia de la herramienta seleccionada en base a la dificultad y complejidad técnica. Reconocimiento de la herramienta en el sector sanitario. Calidad del diseño y de la arquitectura. (Hasta un máximo de 10 puntos)
- Innovación, características únicas que lo hacen destacar. (Hasta un máximo de 20 puntos)
- Potencial, puede adaptarse fácil y rápidamente. Es un proyecto realista, puede convertirse en un negocio. (Hasta un máximo de 20 puntos)
- Buena presentación, claridad y brevedad. Consigue que la audiencia entienda el alcance y la importancia del problema. (Hasta un máximo de 10 puntos)

7. PREMIOS

7.1 El equipo ganador del Hackathon recibirá un premio POR EQUIPO de la suma total, única y definitiva de PESOS VEINTE MIL (\$20.000). El equipo que obtenga el segundo lugar, recibirá un premio POR EQUIPO de la suma total, única y definitiva de PESOS DIEZ MIL (\$10.000)

7.2 Los premios se encuentran sujetos a la legislación fiscal vigente y, en su caso, a la correspondiente retención impositiva.

8. RESERVAS Y LIMITACIONES

8.1 La falsificación de datos conlleva la descalificación del concurso.

8.2 La Organización podrá expulsar a los participantes que no cumplan con las normas y bases del Hackathon.

8.3 La Organización se reserva el derecho de descalificar a las personas y/o equipos que presenten aplicaciones con virus u otro componente malicioso que pueda dañar, interferir o vulnerar la seguridad del sistema, datos, así como cuando los datos personales facilitados sean falsos.

8.4 Se van a grabar videos, tomar imágenes y hacer streaming, si algún asistente se niega a salir, éste debe comunicarlo previamente, por lo que la inscripción y la aceptación de estas Bases y Condiciones implican la autorización expresa de cada participante para que su imagen sea utilizada durante y posteriormente al Hackathon ya sea para fines científicos, publicitarios o el que se indique a sus efectos.

8.5 Toda la información, documentación, software, material de capacitación y técnicas puesto directa o indirectamente a disposición del participante por La Organización del evento será tratado con confidencialidad, no pudiendo ser puesto en conocimiento o transmitido de cualquier manera a terceros por el participante, ni explotado comercialmente por éste o en su nombre. Asimismo, La Organización se compromete a mantener la confidencialidad sobre aquellas propuestas que no resulten seleccionadas para participar.

9. PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

9.1 Los participantes garantizan, mediante su inscripción, que las ideas y el código aportado son originales y no infringen derechos de terceros o cuentan en su caso con las autorizaciones necesarias para participar en el Hackathon. Por su parte, La Organización no se reserva ningún derecho de autor sobre las propuestas presentadas para la selección y participación en el evento.

9.2 La autoría del proyecto desarrollado por un equipo en el Hackathon corresponde a sus integrantes pero podrá ser utilizado por quienes entiendan que el Proyecto pueda serles de utilidad para solucionar sus problemas. Corresponde a los integrantes de cada equipo llegar a los acuerdos que consideren necesarios con las empresas y/u Organismos que requieran su utilización. La Organización no participa ni se hace responsable sobre los términos de dichos acuerdos.

10. PRIVACIDAD

10.1 El participante consiente que Eventbrite Argentina S.A. –y eventualmente Bionexo S.A. y/o Grupo Gamma S.A.- 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 servidores protegidos contratados o propios de Eventbrite Argentina S.A., 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.

11. CÓDIGO ÉTICO

Los participantes se comprometen al cumplimiento de los siguientes requisitos de criterios de valoración de la competición y código ético:

11.1 Sólo serán válidas aquellas aportaciones que estén directamente relacionadas con las actividades y servicios del sector de la Salud.

11.2 El desarrollo de soluciones no podrá tener contenidos ni referencias sexualmente explícitas o sugerentes, violentas o despectivas hacia colectivos étnicos, raciales, de género, religiosa, profesional o de edad, profanos o pornográficos.

11.3 La participación no puede promocionar medicamentos ilegales o armas de fuego (o el uso de cualquiera de los anteriores), o cualquier actividad que pueda ser insegura o peligrosa, o con mensajes políticos.

11.4 La participación no puede ser obscena u ofensiva, ni que apoye ninguna forma de odio o de grupos de odio; ni comentarios despectivos sobre el Patrocinador o sus productos o servicios, u otras personas, productos o empresas vinculadas.

11.5 La participación no puede contener las marcas o logos que sean propiedad de otros o hacer publicidad o promover cualquier marca o producto de cualquier tipo –salvo autorización expresa por escrito de su titular-.

11.6 La participación no puede contener materiales con copyright propiedad de terceros (incluyendo fotografías, esculturas, pinturas y otras obras de arte o imágenes publicadas en sitios web o en la televisión, películas u otros medios).

11.7 La participación no puede contener materiales que contengan los nombres, imágenes, fotografías u otros indicios para identificar a cualquier persona, viva o muerta, sin el permiso escrito.

11.8 La participación no puede violar en ningún caso las leyes nacionales o provinciales vigentes.

12. DATOS PERSONALES

12.1 Conforme lo establecido por la ley 25.326 de la Dirección Nacional de Protección de Datos Personales, Eventbrite Argentina S.A., con domicilio en República del Líbano 981, Godoy Cruz, Provincia de Mendoza, Argentina, registrada con la CUIT: 30-71038876-4 (“Eventbrite Argentina”), es responsable de las bases de datos que se encuentran legalmente inscriptas en el REGISTRO NACIONAL DE BASES DE DATOS.

El titular de los datos personales tiene la facultad de ejercer el derecho de acceso a los mismos en forma gratuita a intervalos no inferiores a seis meses, salvo que se acredite un interés legítimo al efecto conforme lo establecido en el artículo 14, inciso 3 de la Ley Nro. 25.326. (Conforme disposición 10/2008 DNPDP).

La DIRECCION NACIONAL DE PROTECCION DE DATOS PERSONALES, órgano de control de la Ley Nro. 25.326, tiene la atribución de atender las denuncias y reclamos que se interpongan

con relación al incumplimiento de las normas sobre protección de datos personales. (Conforme disposición 10/2008 DNPDP).

12.2 El participante queda informado de su derecho de oposición, acceso, rectificación y cancelación, respecto de sus datos personales en los términos previstos en la Ley, pudiendo ejercitar este derecho por escrito mediante carta dirigida a Eventbrite Argentina S.A., con domicilio en República del Líbano 981, Godoy Cruz, Provincia de Mendoza, Argentina, registrada con la CUIT: 30-71038876-4 (“Eventbrite Argentina”).

12.3 La entrega de los datos personales en el formulario de registro al concurso tiene carácter facultativo, sin que la negativa a suministrar los mismos suponga consecuencia negativa alguna, salvo el de no poder participar en el presente Hackathon.

12.4 El usuario participante garantiza que los Datos Personales facilitados a Eventbrite Argentina, Bionexo y/o Grupo Gamma, con motivo del presente Hackathon son veraces y se hace responsable de comunicar a ésta cualquier modificación en los mismos. Asimismo, los participantes autorizan la utilización de su nombre e imagen en la publicidad o comunicaciones, tanto escritas como electrónicas, que desarrolle o lleve a cabo para divulgar los resultados del concurso. Eventbrite Argentina, en ningún caso, utilizará los datos de los concursantes con fines comerciales.

13. ACEPTACIÓN DE CONDICIONES Y TÉRMINOS LEGALES

13.1 El simple registro en este Hackathon supone la aceptación de estas bases en su totalidad. La Organización se reserva el derecho de interpretar, modificar las condiciones del presente en cualquier momento, e incluso de anularlo o dejarlo sin efecto, siempre que concurra causa justificada para ello. En todo caso, se compromete a comunicar por esta misma vía las bases modificadas, o en su caso, la anulación del concurso en su conjunto, de forma que todos los participantes tengan acceso a dicha información.

13.2 Los participantes aceptarán las decisiones del jurado y que son inapelables.

13.3 La Organización se reserva el derecho a introducir cambios en el funcionamiento del Hackathon en cualquier momento y/o finalizarlo de forma anticipada si fuera necesario por causa justificada, sin que de ello pueda derivarse responsabilidad alguna. Si se produjera algún cambio deberá ser comunicado debidamente y por esta misma vía.

13.4 Para el conocimiento de cualquier litigio que pudiera plantearse en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes bases, la ley aplicable será Argentina. Tanto La

Organización como los participantes y asistentes se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de la Capital Federal, con renuncia expresa a cualquier otra jurisdicción que pudiera corresponderles.