



## **Bases Hackathon Online ACHS 2021**

Diciembre 17 y 18 del 2021, formato online.

### **I. Antecedentes generales:**

La Asociación Chilena de Seguridad (ACHS) llevará a cabo la primera Hackathon Online 2021 de la industria, con el fin de crear la App que haga de Chile el país que mejor cuida a los trabajadores y sus familias. Esta versión con dos nuevos objetivos planteados como desafío:

1. ¿Cómo facilitar el tratamiento y/o darle continuidad al tratamiento de Salud Mental para mejorar su eficacia?
2. ¿Cómo ayudar a que las empresas prevengan riesgos en el teletrabajo?

### **II. Requisitos participantes:**

1. Ser mayor de 18 años y residente en Chile.
2. Encontrarse en óptimas condiciones de salud física y mental para participar en la Hackathon, en adelante denominado el "Evento", que se desarrollará durante 24 horas continuas.
3. Inscripción previa y suscripción de acuerdo de confidencialidad correspondiente previo a la recepción de los detalles técnicos del Evento.
4. Se podrán inscribir sólo por equipos. Cada equipo debe nombrar a un responsable del mismo, que los representará para todos los efectos de este Evento y deberá completar el formulario publicado en <http://hackathon.achs.cl> entregando todos los datos quiénes componen el equipo.
5. Se pueden inscribir personas naturales o personas jurídicas. Las personas jurídicas deben acompañar a su postulación copia de las escrituras sociales.
6. Cada equipo debe estar compuesto por al menos 2 personas y por un máximo de 5 personas. Los perfiles del equipo base deberán ser:
  - Programadores o desarrollador es.
  - Diseñadores gráficos/web.
  - Especialistas en marketing digital.
  - Ingenierías.
  - Administración y negocios
  - Otros relacionados al desarrollo de la actividad
7. No podrán participar del Evento trabajadores de la ACHS o proveedores que tengan alguna relación directa con ésta.

### **III. Inscripción:**

1. No existe ningún costo asociado a la participación de la competencia, es totalmente gratuito. La inscripción es obligatoria para participar.
2. La inscripción se hará a través del micrositio de ACHS (<http://hackathon.achs.cl>). Para tal efecto se debe completar el formulario de inscripción, así como leer y aceptar las Bases del Evento para quedar registrado e inscrito.
3. El plazo máximo para la inscripción es hasta las 23:59 horas del día martes 7 de diciembre del 2021, momento en que se procederá a cerrar el formulario de inscripción.
4. En el Evento podrán participar 50 personas, las que serán definidas en función a su inscripción en el sitio web señalado anteriormente. La ACHS se reserva el derecho para ampliar o reducir el número de participantes según las condiciones presentadas en la convocatoria. La selección de equipos se realizará de forma previa al Evento, con la finalidad de entregar más información sobre el ente consultante y habilitar las tecnologías de desarrollo.



5. Todos los participantes deberán contar con su cédula de identidad vigente para la acreditación. Si por una situación específica uno de los miembros del equipo tuviese una cédula temporal, el representante del equipo será el responsable.
6. La inscripción de los participantes en el Evento implica el pleno conocimiento de estas Bases y se deja constancia que no se aceptarán postulaciones contenidas en formularios incompletos, como tampoco condicionadas o contrarias a las presentes Bases.

#### **IV. Reglas:**

1. Una misma persona no podrá ser parte de dos o más equipos a la vez.
2. Los equipos se deben mantener conformados desde el inicio del proceso de inscripción hasta el final de la competencia. Se nombrará a un representante del equipo que será quien eventualmente recibirá el premio a su nombre y mantendrá la relación con la organización y los convocantes del Evento.
3. Todos deben empezar a codificar al mismo tiempo. Ningún participante está autorizado a entrar y construir sobre proyectos anteriores.

#### **V. Fechas y lugar:**

El Evento se realizará en formato Online el día 17 de diciembre desde las 16:00 PM horas al día 18 de diciembre a las 16:00 PM horas, a través de la plataforma Teams de Microsoft.

##### Día 1: 17 Diciembre

- 16:00 PM Acreditación y bienvenida. Apertura oficial y organización de equipos.
- 17:00 PM Crear perfil de proyecto en la plataforma y separación de equipos por desafío.
- 17:30 PM Plenario explicativo.
- 18:00 PM Comienza la programación para todos los equipos.

##### Día 2: 18 Diciembre

- 10.00 AM Primera entrega de desarrollos.
- 12:00 PM Primer filtro de equipos. Construcción de Pitches y Demos.
- 14:30 PM Presentación de equipos al jurado seleccionado.
- 16:00 PM Se anuncian ganadores y premios, sorpresas y cierre del Evento.

La agenda queda sujeta a cambios acorde a las necesidades del equipo de producción de la Hackathon.

#### **VI. Selección de ganadores y premios:**

1. La selección final de los ganadores estará a cargo del jurado calificador designado por la organización para tal efecto. Sus decisiones son autónomas e inapelables.
2. El premio consistirá en la entrega de \$2.000.000.- (dos millones de pesos chilenos), para el equipo ganador. En caso de ser un equipo constituido por personas naturales, este equipo deberá designar a un integrante responsable del equipo, quien recibirá el premio en representación del grupo, esto deberán hacerlo en el Día 1 "Acreditación y bienvenida". El segundo lugar recibirá un premio por \$1.300.000.- (un millón trescientos mil pesos chilenos) y, el tercero un monto de \$700.000.-. Se aplicará el mismo reglamento para la entrega del premio ya mencionado con anterioridad. La forma de traspaso del premio será vía transferencia electrónica.
3. Los premios mencionados en el numeral anterior se repartirán de forma general entre los participantes, independiente a la cantidad de objetivos. Los premios no se entregarán por cada temática evaluada.

4. El premio no es transferible a terceros. En caso de no aceptarlo se perderá.
5. Los organizadores no serán responsables si el equipo ganador no puede recibir su premio por distintas causas o acontecimientos de fuerza mayor, o si renuncia al derecho de aceptarlo, o si no se presenta en los términos indicados en estas Bases o en la notificación, perdiendo en todos estos casos todos los derechos que pudiera tener en relación con su premio.
6. Los participantes toman conocimiento y reconocen al inscribirse que los organizadores, los auspiciadores, las entidades de la competencia, sus afiliadas y subsidiarias, y sus consejeros, accionistas, agentes, jurado, empleados y/o representantes no serán responsables por las pérdidas, daños y/o perjuicios de cualquier tipo que resulten de la aceptación del premio y/o de la participación en el Evento o de cualquier mal funcionamiento técnico, de equipos de computación, software, y/o cualquier otra combinación de los mismos, en relación con esta competencia. Así mismo, los ganadores acuerdan que la responsabilidad del organizador en relación con el premio cesará al momento de la entrega de los mismos.
7. Los equipos ganadores pueden estar sujetos a una revisión de código en algún momento posterior a la competencia o inmediatamente antes de ganar. Esto es para asegurar que todo el código utilizado es de hecho, fresco.

#### **VII. Propiedad intelectual:**

1. Los participantes son los propietarios de los derechos morales y patrimoniales de sus creaciones y desarrollos.
2. Se comprometen a garantizar que su creación es original, y que no infringe derechos de terceros.
3. Los ganadores serán invitados a colaborar con los equipos de tecnología del Convocante para que la tecnología desarrollada en el evento sea utilizada y eventualmente integrada en los procesos o para los servicios que el Convocante requiera.
4. Durante el proceso de inscripción, todos los participantes deben aceptar los términos y condiciones que se fijen antes del inicio de la actividad. Los que queden seleccionados para participar del Evento deberán suscribir un acuerdo de confidencialidad respecto a la identidad del Convocante y especialmente a la información técnica y estratégica a la que tengan acceso.
5. En caso de utilizar contenidos o recursos (imágenes, sonidos, música, guiones, software, etc.) no creados por los participantes, éstos deberán tener la autorización para la utilización de dichos contenidos o recursos.
6. Se restringe a los ganadores del Evento (primer, segundo y tercer lugar) la divulgación o comercialización del desarrollo generado en el Evento, a cualquier persona natural o jurídica relacionada a la industria de la seguridad de trabajadores en Chile, excluyendo cualquier otra industria no relacionada o no competencia directa con la Asociación Chilena de Seguridad.

#### **VIII. Criterios de evaluación:**

La evaluación se definirá por los jueces del Evento. Tendrán una nota del 1 al 5 en función a los siguientes puntos:

1. Producto: diferenciación y potencial de disrupción de la solución desarrollada.
2. Oportunidad: investigación de mercado y análisis de competencia.
3. Modelo de negocio: escalabilidad, sustentabilidad y rentabilidad.
4. Equipo: experiencia y rol en el desarrollo de la solución.
5. Pitch: efectividad, información y duración.

#### **IX. Limitantes de contenido y proceso de creación:**

1. El proyecto desarrollado no podrá contener elementos de carácter erótico, obsceno, indecente, pornográfico, ya sea explícito o implícito.
2. No deberá contener elementos de carácter político o religioso.
3. No deberá contener ningún tipo de información que constituya cualquier acto ilícito.
4. No deberá contener información que constituya o pueda constituir descrédito o discriminación.
5. La temática y desarrollo del proyecto deberá apegarse a la línea temática que se defina y entregue en el Evento, esto con la finalidad de tener una competencia justa y equilibrada.
6. Es válido el uso de frameworks, librerías y otros componentes de software que incluyen repositorios de código predefinido (Unity, Corona, Stencyl, etc.) como base, sin embargo, el código del prototipo deberá ser escrito durante la competencia.
7. La utilización de cualquier material (audio, video, literatura, etc.) que no esté libre de derechos de autor está prohibida y su uso es responsabilidad exclusivamente del equipo.

#### **X. Compromisos del participante:**

1. Participar en las fechas y horas correspondientes para la realización del Evento. No se admite la incorporación de otro(s) participante(s) fuera del horario establecido para la conformación de los equipos.
2. Cada participante deberá contar con sus propias herramientas de trabajo para desarrollar sus soluciones (conexión a internet, computador, dispositivos móviles, tablets, etc.).
3. La organización del Evento proveerá la plataforma Teams para el desarrollo del evento.
4. Es responsabilidad de los participantes el cuidado de sus equipos y accesorios para el desarrollo de la actividad.

#### **XI. Compromisos de la Organización:**

1. Respetar y reconocer los derechos de autor morales y patrimoniales de la obra según lo señalado en la cláusula del esquema de propiedad intelectual.
2. Informar permanentemente a los participantes sobre el desarrollo de las actividades del Evento.
3. Los organizadores se reservan el derecho de suspender temporalmente, o de manera indefinida y de forma inmediata, la actividad objeto de estas Bases en caso de detectar o de conocer irregularidades, fraudes o faltas a la ética y la moral en el desarrollo de la misma, o en caso de presentarse algún acontecimiento de fuerza mayor o caso fortuito que afecte en forma grave su ejecución.

#### **XII. Otros:**

La ACHS se reserva el derecho de cancelar, suspender, o modificar estas reglas y regulaciones, así como la organización y/o dirección de este concurso.

Se establece un periodo máximo de recepción de reclamaciones que se remitirán a la ACHS, según sea el caso, por lo que transcurrido 1 día desde la entrega del premio no se atenderá ninguna reclamación relacionada con este premio.

Cualquier situación no contemplada en estas bases será definida por la ACHS, y los participantes no tendrán derecho alguno de reclamo sobre lo resuelto por ésta.

Las bases de este concurso se protocolizarán en la notaría de Santiago de doña María Angélica Galán Bäuerle.



**XIII. Información solicitada en el formulario:**

**Nombres y apellido del Representante del equipo:** \_\_\_\_\_

Email del representante del equipo: \_\_\_\_\_

Cédula de Identidad del representante del equipo: \_\_\_\_\_

Teléfono de contacto: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

Ciudad: \_\_\_\_\_

En caso de emergencia avisar a (nombre y teléfono): \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Profesión: \_\_\_\_\_

Número de integrantes que conforman el equipo: \_\_\_\_\_

+ *Los mismos datos para cada integrante que conforma el equipo*

**Razón social (sólo personas jurídicas):** \_\_\_\_\_

RUT (sólo personas jurídicas): \_\_\_\_\_

Nombres y apellidos representante legal (sólo personas jurídicas): \_\_\_\_\_

Cédula de Identidad representante legal (sólo personas jurídicas): \_\_\_\_\_

Teléfonos: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

