



# Bases de la Convocatoria

## Hackatón #TurismoEInnovación 2019

### I. Requisitos:

- Ser mayor de 18 años, residente de la Ciudad de México (CDMX) y contar con identificación oficial vigente (INE, Pasaporte, Cédula Profesional).
- No tener vinculación laboral o familiar con los miembros del jurado calificador.
- Los ejes para desarrollar soluciones digitales son:

1. **Turismo y Desarrollo Económico:** El turismo es una estrategia para generar desarrollo económico, a nivel local, ya que tiene la capacidad de contribuir a la reducción de la pobreza y la inequidad. Sin embargo, para que los beneficios económicos sean más amplios, el diseño de las políticas públicas del sector turístico deben considerar la inclusión y participación de la población vulnerable e incentivar a las micro, pequeñas y medianas empresas y los emprendedores turísticos.

- Por ejemplo:

Visualización de datos, creación de plataformas, o dispositivos, etc. para productos y servicios turísticos; redes MIPyMES; comercialización de productos; bases de datos sobre estadística e información turística, etc.

2. **Turismo Cultural Comunitario:** es aquel que empodera, incluye y valora los elementos culturales y naturales locales para lograr entornos beneficiosos y sustentables.

- Por ejemplo:

Plataformas colaborativas de hospedaje comunitario en la CDMX; comercialización de productos turísticos especializados que pongan en valor los patrimonios naturales y culturales de la CDMX; soluciones para movilidad y accesibilidad; redes e intercambios comunitarios; bancos de tiempo, etc.

### II. Inscripción:

1. La inscripción se hará en el “Registro Hackatón” en el link <https://turismo.cdmx.gob.mx/registrohackaton> es necesario leer y aceptar las Bases de la Convocatoria Hackatón #TurismoEInnovación 2019 para quedar registrado.
2. No existe ningún costo asociado a la participación del hackatón, es totalmente gratuito, pero la inscripción es obligatoria.
3. La inscripción es por equipo, conformado por cinco personas: al menos 3 conocedoras en temas de programación y desarrollo web, diseñadores web o especialistas similares y 2 administrativos (estudiantes de administración, estudiantes de turismo, personas o comunidades interesadas en el tema o conocedores del tema de creación de empresas, desarrolladores de planes de negocio, etc.).
5. En el “Registro Hackatón” deberán llenar los campos:
  - Nombre del proyecto
  - Institución u organización de procedencia
  - Nombre del equipo y nombres de los cinco integrantes
  - Descripción ejecutiva del proyecto o solución tecnológica (5 páginas máximo)



- Correo electrónico del equipo (se deberá crear un correo electrónico exclusivo para el proyecto, este correo no deberá ser personal)
6. En el apartado “Descripción de proyecto o solución tecnológica” se deberá subir un archivo PDF, donde se describa de manera general la solución propuesta que deberá incluir:
    - Nombre del equipo
    - Perfil operativo del equipo (nombres de los integrantes y sus perfiles profesionales)
    - Describir el proyecto
    - Identificar el target/ mercado / población beneficiada
    - Demostrar que el proyecto es innovador
    - Plantear la problemática que atiende el proyecto
    - Cada equipo podrá subir algún otro documento que complemente la información de su proyecto
  7. Podrán participar, como máximo, los 10 primeros equipos que registren sus proyectos y que cumplan todos los requisitos expresados (Apartado II, número 4 y 5), quienes no los cumplan quedarán descartados automáticamente.
  8. El plazo máximo para la inscripción es el día 24 de febrero del 2019 hasta las 23:00 hora del centro de México, momento en que se procederá a cerrar el “Registro Hackatón”
  9. Una misma persona no podrá ser parte de dos o más equipos a la vez.
  10. Los equipos se deben mantener conformados desde el “Registro Hackatón” hasta el final del evento y nombrar a un representante del equipo.

**\*Nota importante: No se aceptarán propuestas de soluciones previamente publicadas o premiadas.**

### III. Criterios de evaluación

1. Originalidad (5 puntos)
2. Innovación (5 puntos)
3. Financiable (5 puntos): ¿Existe potencial para financiar esta idea y tener un modelo de negocio sostenible?
4. Diseño (5 puntos): ¿Han pensado en la experiencia de usuario de extremo a extremo para su solución?
5. Ejecución (5 puntos): ¿Qué tan bien el equipo ejecutó y explicó su proyecto?
6. Escalabilidad (5 puntos): ¿Qué impacto puede generar ésta solución?
7. Sustentabilidad (5 puntos): ¿Es respetuoso con el medio ambiente? ¿Se mantendrá en el tiempo?

### IV. Reconocimientos

1. La selección final de los ganadores estará a cargo del jurado calificador designado por la organización para tal efecto. El jurado será integrado por personajes destacados por su trayectoria en temas tecnológicos, de innovación, turismo y emprendimiento. Sus decisiones son autónomas e inapelables.
2. El jurado seleccionará el mejor prototipo en cada uno de los ejes (1. Turismo y Desarrollo Económico y 2. Turismo Cultural Comunitario), con base a los mejores puntajes de evaluación.
3. El reconocimiento consistirá en la entrega de premios en especie, capacitaciones y becas en desarrollo web proporcionados por patrocinadores privados.



**V. Propiedad intelectual**

1. La licencia de las soluciones deben ser en formato GNU/ GPL para que el convocante obtenga un beneficio al igual que la comunidad de desarrolladores digitales:  
<https://www.gnu.org/licenses/licenses.es.html>
2. Los Equipos se comprometen a garantizar que su creación es original, y que no infringe derechos de terceros.
3. Los ganadores serán invitados, en caso de requerirse, a asistir a las reuniones o citas que se hagan para promover el desarrollo de la solución y realizar difusión en medios o charlas en donde sean invitados.
4. Todos los participantes deben firmar la aceptación de las condiciones que se fijen antes del inicio de la actividad derivadas del proceso de inscripción.
5. Cada participante autoriza al Organizador, utilizar su imagen en todo material publicitario relacionado con el Hackatón #TurismoEInnovación 2019, ya sea impreso, videograbado, en redes sociales o cualquier otro medio, sin recibir contraprestación alguna.
6. En caso de utilizar contenidos o recursos (imágenes, sonidos, música, guiones, software, etc.) no creados por los participantes, éstos deberán tener la autorización para el uso de dichos contenidos o recursos.

**VI. Compromisos del participante**

1. Participar en la fecha y horas correspondientes en el Hackatón #TurismoEInnovación 2019.
2. No se admite la incorporación de otro (s) participante (s) fuera del horario establecido para la conformación de los equipos.
3. Cada participante deberá traer sus propias herramientas de trabajo para desarrollar sus soluciones (computadora, dispositivos móviles, tablets, etc.)
4. Aceptar los términos y condiciones establecidos en las Bases de la Convocatoria Hackatón #TurismoEInnovación 2019, así como la sumisión de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe el Organizador.

**VII. Compromisos del Organizador**

1. La Secretaría de Turismo CDMX como entidad organizadora proveerá conectividad, electricidad y mesas de trabajo.
2. Cubrir las necesidades de alimentación de los participantes.
3. El Organizador se reserva el derecho de suspender temporalmente, o de manera indefinida y de forma inmediata, la actividad objeto de estos términos y condiciones establecidos en las Bases de la Convocatoria Hackatón #TurismoEInnovación 2019, 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.

**ACLARACIONES:**

- Todos los casos no resueltos por la Convocatoria Hackatón #TurismoEInnovación 2019, lo hará el Organizador.
- Los participantes garantizarán que los Proyectos y su información son aportados voluntariamente y no infringen derechos de terceros.



- Los participantes serán responsables por las infracciones que pudieran causarse a los derechos de terceros, a título enunciativo y no limitativo de propiedad intelectual y/o industrial, asumiendo íntegramente las responsabilidades pecuniarias que pudiesen derivarse.