

## BASES DE PARTICIPACIÓN HACKATÓ COMERÇ BCN – INICIATIVA BARCELONA OPEN DATA

### OBJETIVO

El objetivo de las siguientes bases es regular la participación, por parte de las personas y equipos interesados, en el evento " HACKATÓ COMERÇ BCN " ([www.barcelona.cat/hackatocomerc](http://www.barcelona.cat/hackatocomerc)), que organiza la Dirección de Comercio, Restauración y Consumo del Ayuntamiento de Barcelona junto con Iniciativa Barcelona Open Data.

HACKATÓ COMERÇ BCN se refiere a la competición, en la que expertos del sector TIC, programadores/as y desarrolladores/as, desarrollarán soluciones que den respuesta a los retos planteados en el anexo 1 relativos al comercio de proximidad ante la situación de debilidad que se encuentra actualmente por la crisis sanitaria de la Covid-19.

Se promoverá la participación de las comunidades TIC en el diseño de soluciones web o apps móviles para dar respuesta a los retos indicados en el anexo 1, basándose principalmente en el uso de datos abiertos. Entre ellas, es obligatorio que una de las fuentes de datos sea el dataset: "Censo de comercios en planta baja de la ciudad de Barcelona", <https://opendata-ajuntament.barcelona.cat/data/ca/dataset/cens-activitats-comercials> y alineándolos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas (ODS).

### ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Podrán inscribirse personas desarrolladoras de aplicaciones informáticas (front end, backend o hoja stack), del sector de la ingeniería, del comercio y del diseño gráfico, a través del formulario disponible en el portal web: [www.barcelona.cat/hackatocomerc](http://www.barcelona.cat/hackatocomerc) y rellenar correctamente todos los campos requeridos en el formulario.

Cada equipo deberá contar, como mínimo, con un experto del sector comercio y no podrán superar el máximo de cuatro miembros. El nombre del equipo no podrá incluir el nombre de una empresa / marca.

Se deberán llenar los siguientes campos de los datos del equipo: nombre, apellido, email, rol en el equipo, ciudad, provincia, país, teléfono móvil. Un único/a participante de cada equipo inscribirá al resto del equipo, incluyendo en el formulario los datos del resto de integrantes.

Una vez cumplimentado el formulario de inscripción correctamente, desde la organización se procederá a dar de alta a los miembros del equipo en la plataforma utilizada para participar en la hackathon online.

### **3. PLAZOS**

El plazo de inscripción será del 8 al 17 de junio de 2020. El encuentro online del evento será el 20 de junio de 2020, de 9:30 a 17:30 h.

### **4. REQUISITOS PARA PARTICIPAR**

Podrán participar todas aquellas personas mayores de 18 años que disponen de DNI/NIF, pasaporte o NIE en vigor, u otro documento que, de acuerdo con la legislación española, acredite la identidad y edad del participante. En este sentido, la organización del evento excluirá cualquier participante si los datos no se ajustan a su identidad real o incumplan cualquiera otra condición exigida.

Deberán cumplir con alguno de los siguientes requisitos:

1. Personas expertas en el sector del comercio con más de 3 años de experiencia o estudiantes universitarios (mínimo Grado o Master) en el ámbito del comercio.
2. Desarrolladores de aplicaciones con experiencia programando en el desarrollo de aplicaciones web o móviles.
3. Diseñadores gráficos, con experiencia en el diseño web o apps.
4. Profesionales dedicados al ámbito de la tecnología con experiencia contrastada, que puedan acreditarla, a petición de los organizadores.

La inscripción se realizará única y exclusivamente a través del formulario cuyo enlace está incluido en la página web: [www.barcelona.cat/hackatocomerc](http://www.barcelona.cat/hackatocomerc)

Los equipos deben incluir al menos un programador / a o un desarrollador UX / UI.

Los miembros de los equipos deberán contener todas las competencias y habilidades para entregar el reto esperado,

Los organizadores prestarán asesoramiento y guía mediante mentores a estos equipos. Todos los participantes accederán de manera online utilizando las plataformas facilitados por la organización.

No se admitirán a concurso propuestas que hayan sido presentadas anteriormente y públicamente a través de cualquier medio o evento. En este caso, se procederá a la descalificación de las mismas. Si un equipo

no publica su solución idea según se especifica en estas bases, su candidatura no será evaluada por el jurado.

## **5. PREMIO**

Habrán 3 equipos seleccionados segundo criterios que se describen en estas bases. Se clasificarán por orden de puntuación. A los tres equipos finalistas se les publicará en la web del Ayuntamiento de Barcelona, una descripción de la aplicación propuesta, con el nombre de los integrantes.

El primer clasificado, o en caso de renuncia, los sucesivamente clasificados, tendrá el siguiente reconocimiento:

- Presentación en público en un evento internacional, tipo Smart CityExpo.

Se procurará que el Ayuntamiento colabore en el desarrollo de la solución digital propuesta, con un presupuesto máximo de 10.000 euros.

Estas bases no comportan ningún compromiso de gasto para el Ayuntamiento de Barcelona.

## **6. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES**

Aceptar expresamente estas bases de participación. La organización no se hace responsable de las consecuencias jurídicas derivadas del incumplimiento de las bases del concurso.

En caso de ser elegido como participante, se compromete a participar en la HACKATÓ COMERÇ BCN y a seguir, cumplir y hacer cumplir en todo momento durante el desarrollo de la misma las normas e indicaciones dadas por la dirección de la organización.

La inscripción es totalmente gratuita.

Los participantes aportan sus propios recursos para el desarrollo de la propuesta: ordenadores, móviles, tabletas, gadgets y / o cualquier otro material necesario.

## **7. DERECHOS DE ADMISIÓN**

Desde el momento que una persona haya formalizado su inscripción, la organización podrá contactar con el participante para validar la información facilitada.

La organización garantiza que se seguirán criterios objetivos y profesionales de forma que quede asegurada la imparcialidad del proceso de selección de los ganadores.

## **8. HACKATON**

Los equipos deberán estar disponibles en la fecha y horas indicadas en la convocatoria de estas bases: 20 de junio de 2020, de 9.30 a 17-30h.

La jornada se desarrollará siguiendo el siguiente programa:

1. Cada equipo accederá a la plataforma indicada por la organización del evento.
2. Miembros de la organización o del equipo de mentores guiarán a los equipos en cualquier tarea o duda asociada a la competición.
3. Se permitirá el uso de cualquier lenguaje de programación, de cualquier plataforma y/o sistema operativo y entorno o framework de desarrollo, para llevar a cabo las propuestas.
4. El entorno objetivo para la ejecución de la herramienta seleccionada es libre, pueden utilizar tanto entornos tradicionales (Windows, Linux, OS X, etc), como móviles (Android, iOS, etc), o cualquier otra plataforma tecnológica, como por ejemplo, web.
5. 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, utilizando técnicas manuales y / o automáticas.
6. La organización se reserva el derecho de descalificar a los participantes que considere que han incumplido los criterios y / o contenido de las bases durante la celebración de la I Hackathon de Comercio.
7. El participante/s renuncia expresamente a cualquier reclamación a la organización, patrocinadores y/o cualquier tercero en caso de ser descalificado por el incumplimiento de estas bases y/o criterios de participación.

La organización se reserva el derecho a introducir los cambios que considere oportunos en el programa, indicando en todo momento a los participantes.

## **9. JURADO Y CRITERIOS DE VALORACIÓN**

Un jurado formado por expertos de referencia y con una trayectoria contrastada evaluará los proyectos presentados, de acuerdo a los siguientes criterios y con una puntuación total de 100 puntos:

- Grado de desarrollo de la aplicación y capacidad transformadora, 20 puntos
- Debe promover el comercio de proximidad de la ciudad de Barcelona. Incorporar la perspectiva de conocimiento del sector comercial; dinamización de locales vacíos y sistematización de la información obtenida. 20 puntos
- Complejidad, calidad técnica e innovación en la incorporación de datos abiertos que ayuden fomentar el comercio de la ciudad. (20 puntos)
- Estilo y diseño, usabilidad de la aplicación. (20 puntos)
- Adecuación de la solución al reto. (20 puntos)

El jurado está formado por especialistas del sector tecnológico, del sector comercial y la administración pública:

Sr. Gabriel Jené, Presidente de Barcelona Abierta

Sr. Salvador Vendrell, Presidente de Fundación Barcelona Comercio

Sr. Félix Ortega, Director General de Barcelona Activa, SA

Sra Anna Moliner (especialista en innovación digital y usabilidad)

Sr. Diego Pascual (arquitecto software)

Sr. Juan Romero (ingeniería, software, innovación)

Sr. Manel Vázquez, director de Comercio, restauración y consumo

Los miembros del mismo no podrán tener ningún vínculo de interés con los participantes.

El jurado escuchará la exposición de los proyectos por parte de cada equipo (durante un máximo de 5 minutos) y, si lo considera oportuno, abrirá un breve turno de preguntas sobre aquellos aspectos que considere interesantes o dudosos.

La presentación de cada equipo deberá incluir detalles del objetivo inicial de la propuesta, su nivel de consecución, ventajas e inconvenientes de esta, lenguaje de programación y entorno o framework de desarrollo empleados, e incluir una demostración hipotética del aplicativo, empleando uno o diferentes escenarios de uso asociados al desarrollo realizado durante la hackathon, así como cualquier otra información que se considere relevante por parte de los participantes para su evaluación.

La presentación deberá incluir detalles del objetivo inicial de la propuesta, así como la información necesaria para que un usuario / ciudadano pueda hacerse una idea de para qué sirve la solución y cómo se utiliza.

Los equipos participantes deberán tener una persona física / entidad jurídica responsable capaz de ser sujeto de contratación, y aportar los datos fiscales de la persona / entidad sujeto del contrato.

## 10. DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN DIGITAL

Para procurar que el equipo primer clasificado -o en caso de renuncia, los siguientes clasificados, en orden sucesivo- puedan desarrollar la solución digital propuesta, se les requerirá que:

- 1) En 5 días hábiles máximo -desde la celebración del Hackomerc- envíen a la dirección de Comercio, Restauración y Consumo del Ayuntamiento de Barcelona una propuesta proyecto según el modelo facilitado por la organización para este efecto. Esta propuesta deberá contener una información mínima relativa a: Nombre de la aplicación, descripción, personas integrantes del equipo, presupuesto, objetivo principal y funcionalidades, tiempo de ejecución. El tiempo máximo de ejecución será de 12 semanas.
- 2) Presentar en un plazo máximo de diez días hábiles -pasada la celebración de la Hackató- una propuesta de **Plan de Ejecución de la aplicación**. Con la siguiente información:
  - a) título definitivo
  - b) Descripción
  - c) Equipo: miembros y roles del equipo participante
  - d) Presupuesto desglosado: costes de desarrollo.
  - e) Planificación del desarrollo
  - f) Objetivo principal que quiere alcanzar la aplicación
  - g) Público al que va dirigida la aplicación
  - h) Análisis funcional de la aplicación: módulos y sus funcionalidades básicas
  - i) Análisis técnico de la aplicación: arquitectura, entorno para el que se desarrolla (App for Android, App for IOS, Bot, WebApp, etc.), framework utilizado, uso de datos abiertos (en su caso, qué y cómo se consumen), otras tecnologías de interés.
  - j) Diseño o prototipo: aquí puede optar al mostrar imágenes de cómo serían algunas de las principales pantallas del aplicativo o bien prototipar alguna parte. Se valorará si puede aportar alguna parte prototipado.
  - k) Plan de explotación: procedimientos y recursos necesarios para la puesta en producción de la aplicación.

En el supuesto que el Ayuntamiento lo considere justificado, buscará formas de financiar el desarrollo de la solución digital propuesta.

Si este fuera el caso se definirá una persona mentora que valorará el progreso del proyecto en todo momento.

## 11. LICENCIAS

La organización a través de una persona mentora indicará la plataforma de entrega.

Las personas participantes autorizan a los organizadores y al Ayuntamiento de Barcelona a hacer uso de la imagen y nombres de los participantes en las redes sociales o cualquier otro medio de comunicación.

En todo caso, con la aceptación de las Bases, los participantes declaran que los diseños, imágenes, proyectos y aplicaciones presentadas les pertenecen legítimamente conforme a derecho, que no son copia ni modificación total o parcial de ninguna otra y que no vulneran ningún deber de secreto ni confidencialidad, ni la legislación de propiedad intelectual o industrial o cualquier otro derecho que ostente un tercero en Cataluña, el resto de España o el extranjero sobre aquellos, eximiendo a la organización de cualquier responsabilidad al respecto o bien o tienen una licencia que permite su reutilización para cualquier propósito, incluido el comercial con la única necesidad de la atribución de sus autores.

En particular, los participantes de la HACKATÓ COMERÇ BCN garantizan que las ideas y el código aportado son originales y no infringen derechos de terceros o cuentan en su caso con las autorizaciones pertinentes para participar en el evento, tales como disponer de una licencia que permita su reutilización para cualquier propósito, incluido el comercial.

Los participantes también serán responsables de asegurar que las ideas presentadas no son sexistas, ofensivas, denigrantes o incitan a la violencia o el racismo, ni vulneran los derechos fundamentales, ni las libertades públicas, ni tampoco suponen una intromisión en la intimidad personal o familiar de las personas físicas ni una violación del derecho al honor de terceros.

## **12.PUBLICIDAD**

Las propuestas seleccionadas podrán ser objeto de divulgación por parte de la organización, en las comunicaciones que realice de carácter informativo o divulgativo, y tanto en medios de comunicación escritos en soporte físico como en Internet. Siempre con el fin de difundir las actividades realizadas durante el evento.

Los participantes autorizan expresamente a la organización y las empresas colaboradoras la utilización de su imagen en medios audiovisuales (fotografías, vídeos, etc).

En el supuesto de que el participante no autorice la utilización de su imagen con las finalidades indicadas anteriormente, se obliga a notificarlo previamente y por escrito a la organización.

### **13. PROTECCIÓN DE DATOS**

Los datos personales de las personas participantes en el evento serán tratados de acuerdo con la legislación vigente en materia de protección de datos de carácter personal, con el fin del desarrollo de HACKATÓ COMERÇ BCN.

Serán cedidos únicamente a Iniciativa Barcelona Open Data, como proveedora de la organización del proyecto.

Barcelona, 28 de abril de 2020.