



INNOVANDO PY - HACKATHON

BASES Y CONDICIONES

ANTECEDENTES

El Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicación (MITIC), creado por Ley Nº 6.207/2018 “Que crea el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicación y Establece su Carta Orgánica”, y define como objeto “Crear el Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación, en adelante Ministerio, identificado con las siglas MITIC, en sustitución de la Secretaría Nacional de Tecnologías de la Información y Comunicación (SENATICs) y de la Secretaría de Información y Comunicación para el Desarrollo (SICOM), y establecer su carta orgánica y funciones, así como los órganos que lo conforman”.

El MITIC; antes SENATICs ha desarrollado desde el año 2014 un conjunto de iniciativas para promover el ecosistema emprendedor y la formación de talento, organizando el evento “INNOVANDO PY - HACKATHON” en su compromiso de impulsar el desarrollo de iniciativas tecnológicas de la ciudadanía, aliadas a la gestión gubernamental, que fomenten la transparencia, eficiencia, participación ciudadana y la rendición de cuentas.

Con el propósito de “desarrollar recursos humanos idóneos para la implementación de los programas y proyectos de incorporación tecnológica” y “promover iniciativas y desarrollar actividades conducentes al mejor conocimiento y aplicación de las tecnologías en las comunidades del país”. Así también, de “promover estrategias de innovación y desarrollo en las tecnologías de la información y comunicación (TIC)” y “establecer y promover estrategias vinculadas con el fortalecimiento y promoción de las industrias nacionales vinculadas a las tecnologías de la información y comunicación (TIC)”.

Para esta edición del INNOVANDO Py - HACKATHON 2019, prosiguiendo con la política eficiente y de transparencia en la gestión pública, el MITIC, en conjunto con la Agencia para el Desarrollo del Gobierno de Gestión Electrónica y la Sociedad de la Información y del Conocimiento (Agesic), desarrollan la IA-CKATÓN, que usará a la Inteligencia Artificial (IA) como catalizador de soluciones para los servicios públicos.

En esta IA-CKATÓN se crearán prototipos de productos innovadores que mejoren servicios del Estado con el uso de la IA. Con ella, nos proponemos a estimular la creatividad, el trabajo en equipo y la innovación.



1. OBJETIVO GENERAL:

Este evento busca atraer y lograr la participación de todos los ciudadanos interesados en el desarrollo de soluciones tecnológicas con alto valor social, de utilidad para el gobierno y la sociedad en general, a fin de que éstas puedan ser incorporadas a la gestión pública y faciliten el acceso a los servicios públicos, mejorando las políticas públicas. Asimismo, el concurso fomenta la utilización y aprovechamiento de la Inteligencia Artificial, como medio para mejorar la competitividad, capacidades de instituciones y ciudadanía en general.

Para esta edición 2019 la temática es sobre inteligencia artificial (IA), con el objetivo de contar con propuestas concretas sobre el uso de la IA para la mejora de los servicios del Estado. Este evento está enmarcado en “**IA-ckatón Latinoamérica y el Caribe**”, desarrollado en la Red GEALC.

1.2. El propósito

La IA-ckatón Latinoamérica y el Caribe aspira ser un catalizador de soluciones que demuestra cómo la IA puede aportar mejoras en los servicios del Estado y en el diseño u orientación de políticas públicas.

Se busca generar **en poco tiempo propuestas concretas**, adaptadas a las necesidades, contemplando distintos enfoques y poniendo en juego diferentes competencias.

1. 3. Objetivos específicos del evento:

- A. Presentar un prototipo funcional, fruto de la elaboración del proyecto, que represente una **aplicación práctica** de la IA para la mejora de una de las áreas del concurso.
- B. Presentar una *simulación o un caso de ejemplo* que evidencie el uso de la IA para la **optimización** de un servicio del Estado, o en el diseño u orientación de una política pública.
- C. Diseñar y desarrollar soluciones tecnológicas basadas en Inteligencia Artificial.
- D. Promover la experimentación y desarrollo de los mejores proyectos de IA en el ámbito público.
- E. Fomentar el espíritu de equipo, el emprendedurismo y el trabajo colaborativo en un ambiente de sana competencia.

2. TEMÁTICA DEL CONCURSO Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

El concurso INNOVANDO PY - -HACKATHON se desarrolla en 2(dos) etapas.

La primera corresponde a la realización del prototipo de la propuesta de solución, la misma tiene 1(un) mes de duración, durante la cual los participantes/equipos trabajarán en el desarrollo de sus ideas, apuntando a la realización de un prototipo que cumpla con los resultados esperados definidos en el **ANEXO 1**.



Los participantes realizarán el desarrollo de su proyecto/prototipo en las instalaciones de su preferencia

Al finalizar la primera etapa y una vez cumplido con lo establecido, se procederá a premiar al equipo ganador, en un evento público denominado DemoDay, donde los equipos realizarán su presentación (elevator pitch) ante el comité evaluador, quienes luego seleccionará un equipo ganador.

Todos los códigos desarrollados y la documentación generada por los equipos deberán ser remitidos al repositorio de código fuente proveído por el MITIC.

La segunda etapa contempla mentoría y asesoramiento técnico al equipo ganador, tomando como marco el Anexo 2, que forma parte de las presentes bases y condiciones, con un periodo máximo de desarrollo de 10 (diez) días corridos. Al finalizar, el equipo debe presentar su propuesta para competir en la competencia regional que va del 9 al 13 de septiembre, de manera remota. En caso de resultar ganador deberán presentarse a la premiación que se desarrollará en la reunión GEALC del 1 al 4 de octubre, en Argentina. Los gastos de pasaje, hospedaje, traslados y viáticos correrán por parte de la Red GEALC.

3. PARTICIPANTES

3.1 ¿Quiénes pueden participar de la competencia?

Podrán participar de la competencia INNOVANDO Py -- HACKATHON, equipos integrados por un mínimo de 2 (dos) y un máximo de 5 (cinco) personas, conformados de acuerdo a lo que se detalla más adelante. Cada integrante deberá ser de nacionalidad paraguaya o bien residentes permanentes y domiciliados en Paraguay, mayores de 18 (dieciocho) años. Está dirigida al público en general, academia, sectores público y privado.

Los participantes que integran el equipo, deberán ser autores y dueños exclusivos de la idea y los productos concursantes. No se admitirá que personal dependiente o personas subcontratadas, participen del concurso con ideas que no son de su propiedad, sino de sus empleadores o contratantes.

Podrán participar funcionarios públicos, asumiendo el compromiso de que toda actividad desarrollada en el marco de la competencia, no interferirá con las funciones a su cargo y serán realizadas exclusivamente en horario fuera de la jornada laboral respectiva.

Los participantes no deberán tener ningún tipo de antecedentes penales, así como -en caso de ser contribuyentes- deberán encontrarse al día con sus obligaciones tributarias. Luego del cierre de la etapa de inscripción y a más tardar durante el segundo día de la jornada de desarrollo, los participantes deberán presentar las siguientes constancias emitidas desde www.documentos.gov.py:

- Cédula de Identidad
- Certificado de Cumplimiento Tributario o Constancia de no ser contribuyente (excluyente en el caso del Líder).



El MITIC verificará a través del Sistema de Intercambio de Información, el Certificado de Antecedentes penales, siendo la inscripción para participar suficiente autorización para ello por parte de los participantes.

Estos requisitos forman parte de los criterios de evaluación del ANEXO 1, por lo que su incumplimiento podrá derivar directamente en la exclusión de los participantes del concurso. Los participantes no podrán ser miembros de más de un equipo dentro de esta competencia.

4. INSCRIPCIÓN

El equipo que desee participar de la competencia, deberá llenar el formulario inscripción en la página web del concurso <http://hackathon.innovando.gov.py> con los siguientes datos¹:

- Número de cédula de identidad
- Nombres y Apellidos
- Teléfono
- Correo electrónico
- Cuentas de twitter y linkedin (opcional)
- Especialidad
- Nombre de la idea, si ya cuenta con una.
- Categoría a la que postula:
 - Gobierno Cercano
 - Gobierno Abierto
 - Gobierno Inteligente
 - Gobierno Eficiente
 - Gobierno Digital Confiable
- Equipo de trabajo: Datos de los otros miembros (Nombre, apellido, cédula, teléfono, correo electrónico y especialidad), identificando al líder y los diferentes roles.

La conformación de los equipos podrá ser modificada por los participantes, a más tardar el día 27 de junio de 2019. Al momento de la inscripción, los participantes declararán haber leído y aceptado íntegramente estas bases y condiciones.

¿Tienes preguntas?

Cualquier duda respecto al proceso de inscripción o el concurso en general, deben ser dirigidas al correo hackathon@mitic.gov.py. Los organizadores responderán a la brevedad posible a todos los concursantes. Se abstendrán de contestar preguntas que no estén relacionadas con la competencia.

¹ Estos datos sirven para identificar debidamente a los concursantes. No serán utilizados para ningún otro fin fuera del Concurso. La dirección de correo electrónico será agregada una lista de correos para envío de información relativa a próximas ediciones del concurso o actividades y emprendimientos en el marco del Programa INNOVANDO-Py, pudiendo solicitar su remoción de la lista al momento de recibir las respectivas comunicaciones.



4.1. Plazo de inscripción

Desde: 13 de junio de 2019

Hasta: 27 de junio de 2019

A través de la web <http://hackathon.innovando.gov.py> según lo especificado anteriormente.

5. CATEGORÍAS DEL HACKATHON

Para focalizar los esfuerzos se proponen 5 categorías. Cada equipo participante deberá elegir una de estas áreas para desarrollar su proyecto. Breve descripción de las mismas:

- **Gobierno CERCANO:** transformación de servicios Analizar cómo la IA puede optimizar, acelerar o simplificar servicios que actualmente brinda el Estado.
- **Gobierno ABIERTO:** transparencia, participación y colaboración. Investigar cómo la IA puede mejorar o habilitar la participación y colaboración del ciudadano para una mayor apertura del gobierno a sus necesidades.
- **Gobierno INTELIGENTE:** decisiones con base en evidencia, analítica predictiva. Estudiar cómo la IA puede ayudar a sacar mayor provecho de la gran cantidad de información generada en la interacción del ciudadano y el Estado. Se buscan propuestas que faciliten una actitud más proactiva, con capacidades más predictivas y prescriptivas para anticipar y prevenir problemas.
- **Gobierno EFICIENTE:** gestión administrativa y documental. Investigar cómo la IA puede permitir optimizar el uso de los servicios y reducir los costos operativos, facilitando la reingeniería de procesos y de sistemas transversales del Estado.
- **Gobierno Digital CONFIABLE:** seguridad y confianza en el uso del gobierno digital. Analizar cómo la IA puede responder de manera eficiente y proactiva a los riesgos de ciberseguridad, la universalización de la identificación digital, la privacidad y protección de datos personales.

6. PREMIOS DEL CONCURSO

El equipo ganador que haya superado exitosamente la etapa 1 de la competencia, será beneficiado con un PREMIO no reembolsable de Gs. 70.000.000.- (Guaraníes Setenta Millones), y será el que nos represente en la competencia regional, correspondiente a la etapa 2 del concurso, cabe mencionar que es obligatoria su participación en dicha competencia.

- El pago del premio se realizará en un único desembolso, dentro de los 60 (sesenta) días de la Resolución MITIC de adjudicación de los premios del Concurso.



- El desembolso se realizará al **líder** declarado al momento de la inscripción² en el concurso INNOVANDO PY - HACKATHON, quien será el exclusivo responsable de la administración del premio otorgado por el MITIC.
- MITIC otorgarán amplia difusión de las herramientas desarrolladas en el marco de la competencia y sus creadores, en diferentes ámbitos: prensa, redes sociales y otros medios disponibles.
- El MITIC prestará, de ser necesario, el Servicio de la “NUBE-PY”, posibilitando la disposición de Data Center virtual en la infraestructura de la nube, para las soluciones tecnológicas resultantes de la competencia.

7. COMITÉ DE EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA

Para las distintas etapas de evaluación durante la competencia, se conformará un *Comité de Evaluación* que evaluará para cada sub-categoría. El mismo estará integrado por representantes de los siguientes sectores:

- Representantes de la Sociedad Civil
- Representantes de la Industria del Software
- Representantes de la Academia
- Representantes del MITIC

² Los concursantes, al momento de la inscripción, asienten que el LÍDER designado será el adjudicado con la totalidad del premio en nombre de todos los integrantes del proyecto, quedando a su exclusiva responsabilidad determinar las condiciones que regirán para la administración de este capital no reembolsable dentro del equipo. El MITIC excluye toda responsabilidad por posteriores reclamaciones que pudieran darse entre los integrantes de un mismo equipo. Los ganadores serán exclusivamente responsables del uso e inversión que realicen del premio otorgado.



8. CALENDARIO DE ACTIVIDADES DEL EVENTO “INNOVANDO Py - HACKATHON 2019”

INSCRIPCIONES	Inscripción de todos aquellos equipos interesados en participar del evento en la página web http://hackathon.innovando.gov.py llenando el formulario requerido.	Desde 13 de junio hasta 27 de junio de 2019.
Lanzamiento	Se realizará un evento público, el 13 de junio, en el mismo se hará la presentación del concurso, las categorías y de las Bases y Condiciones. Auditorio Ruy Díaz de Guzmán - Manzana de la Rivera - 19:00 hs.	13 de junio 2019 19:00 hs. Auditorio Ruy Díaz de Guzmán - Manzana de la Rivera
PRIMERA ETAPA	Los participantes deben elaborar y desarrollar sus propuestas/prototipos, conforme a la categoría seleccionada, cuyo resultado esperado para esta etapa es un prototipo funcional que cumpla con lo estipulado en el ANEXO 1.	01 al 30 de julio de 2019
DEMODAY Y PREMIACIÓN (ganador nacional)	Cada equipo presenta su propuesta y prototipo funcional (herramienta informática) en un evento público a ser realizado en lugar a definir, ante el <i>Comité de Evaluación</i> , con un pitch de no más de 10 minutos. Se seleccionará un único ganador.	13 de agosto de 2019 Sitio a confirmar
SEGUNDA ETAPA	El equipo ganador nacional, tendrá tiempo de revisar y/o ajustar su solución propuesta bajo la coordinación y el acompañamiento del MITIC, y deberá remitir su propuesta antes de la fecha límite para representar al país, ante la competencia regional.	14 de agosto de 2019 al 6 de setiembre de 2019
COMPETENCIA REGIONAL (ganador regional)	La competencia regional se realiza de manera remota, donde se selecciona un equipo ganador	09 de setiembre al 13 de setiembre de 2019.
PREMIACIÓN REUNIÓN GEALC -	El equipo ganador seleccionado en el evento regional, deberá participar del evento de premiación que se realizara en la reunión anual de la RED GEALC en la ciudad de Buenos Aires – Argentina (los costos de traslados, viatico estará a cargo de la Red GEALC)	OCTUBRE (fecha a confirmar)

Las fechas del Cronograma podrían sufrir modificaciones, que serán notificadas oportunamente a los participantes y al público en general.



9. HERRAMIENTAS RESULTANTES DEL DESARROLLO

Una vez concluidos y entregados los aportes ganadores de la competencia, el MITIC bajo la Dirección General de Gobierno Electrónico se hará cargo del mantenimiento de los mismos. El MITIC efectuará la transferencia de conocimientos adquiridos con la implementación de la herramienta informática, a sus técnicos para la generación de capacidad instalada, para lo cual se podrá requerir de la colaboración de los desarrolladores participantes.

10. Derechos de propiedad intelectual, garantías y exención de responsabilidad.

Los participantes, por el solo hecho de participar en la IA-CKATÓN:

- Declaran que conocen y aceptan en su totalidad los presentes términos y condiciones.
- Declaran que todo producto, prototipo o simulación presentada es una obra original que no viola de ninguna manera, ni total ni parcialmente, los derechos de propiedad intelectual o industrial de algún tercero.
- Indemnizarán y librarán a MITIC de toda responsabilidad en caso de pleitos, acciones o procedimientos administrativos y/o judiciales, reclamaciones, demandas, pérdidas, daños, costos y gastos de cualquier naturaleza, como resultado de transgresión o supuesta transgresión por parte de los participantes, de derechos de terceros, sean estos derechos de patente, uso de modelo, diseño, marca registrada, derecho de autor o cualquier otro derecho de propiedad intelectual registrado o no.
- Reconocen que todo producto, prototipo o simulación presentada es propiedad del equipo, el cual se hace totalmente responsable de asegurar sus derechos de propiedad intelectual, autoría y originalidad dentro de los límites de la ley.
- MITIC podrá publicar el producto, prototipo o simulación en sitios web o redes sociales. MITIC no será responsable por el uso y/o abuso de la idea y/o cualquier otro desarrollo de la idea y/o proyecto relacionado por parte de algún tercero que haya tenido contacto con la idea en sitios web o redes sociales. Por el presente acto, los participantes renuncian a cualquier tipo de reclamo por cualquier concepto.

11. CONDICIONES GENERALES

- La inscripción al concurso “**INNOVANDO-PY - HACKATHON**” es prueba suficiente de conformidad y aceptación a los términos de la bases y condiciones del concurso.
- La inscripción al concurso “**INNOVANDO-PY - HACKATHON**” es gratuita y tiene como única condición los requisitos establecidos en las bases y condiciones del concurso.
- El MITIC no se hace responsable por problemas técnicos o de otro tipo; los participantes no tienen derecho a reclamar en caso de perder el concurso, por cualquier problema técnico como fallas en su línea telefónica, conexión a Internet, problemas con sus proveedores, error al enviar correos electrónicos a los organizadores, plataformas tecnológicas de información y comunicación, etc.
- Sólo las propuestas ganadoras serán adjudicadas con los premios establecidos. Si ninguna propuesta cumple con los criterios de la primera o segunda etapa, el *Comité de evaluación* determinará que no habrá ganadores para la competencia, y será declarada desierta. En el caso de un empate, a criterio del *Comité de evaluación*



podrán ser premiados ambos concursantes, para lo cual se dividirá el premio en partes iguales.

- Todas las decisiones, excepto los criterios decisivos de evaluación atribuidos al *Comité de Evaluación*, estarán a cargo del MITIC, siendo esta publicada en el sitio oficial del MITIC: <http://hackathon.innovando.gov.py> Las evaluaciones serán asentadas mediante *actas de evaluación* firmadas por todos los miembros del *Comité de evaluación*. Las decisiones del *Comité de evaluación* son definitivas.
- Los participantes que no observen las reglas establecidas en las bases y condiciones e interfieran con el avance de la competencia o promuevan conductas que perjudiquen o vayan en contra de los objetivos, la competencia misma, o algún otro participante, serán sujetos a descalificación.
- La participación en el presente concurso, implica la expresa autorización a los organizadores para la difusión, transmisión, retransmisión, reproducción o publicación de los proyectos premiados, así como las filmaciones, fotografías, imágenes y/o voz y/o datos personales de los participantes ganadores, en cualquier medio de comunicación (visual, audio u otro, incluyendo presentaciones por televisión por aire, antena, cable, satélite, radio, Internet, etc.), con cualquier finalidad y durante el plazo que estime conveniente, sin que los mismos tengan derecho al reclamo de indemnización o compensación alguna.
- Los ganadores se comprometen a mencionar, anunciar, informar y promover el evento INNOVANDO PY llevado a cabo por el MITIC (y otra organización que se adhiera en su caso), cualquiera sea la modalidad o procedimiento utilizado (incluyendo aunque no limitado a charlas explicativas, talleres formativos, eventos de presentación, además de publicidad tradicional y no tradicional), y sin ningún costo.
- Los participantes garantizan que no existen terceros que tengan derechos de exclusividad sobre la exhibición, publicación, difusión, reproducción y/o la puesta en el comercio de sus productos -incluyendo cualquier parte de este-, comprometiéndose a mantener indemne a el MITIC, respecto de cualquier reclamo que por este motivo pudieran formular terceras personas. Queda expresamente establecido que los organizadores premiarán a los proyectos que se traten de buena fe y en la confianza de que su autoría y originalidad le son atribuibles en exclusividad a los participantes ganadores.
- Los organizadores se reservan el derecho de modificar o enmendar las presentes bases y condiciones en cualquier momento durante la duración del concurso, así como de declarar vacante todos o alguno de los premios en caso de no resultar ninguno de los proyectos con suficientes merecimientos para acreditarse ganador.
- Toda duda o diferencia que surja respecto a las presentes bases y condiciones, serán resueltas por los organizadores, en cuanto al correcto sentido y alcance, forma y



oportunidad de aplicación y todo otro conflicto interpretativo que pudiese surgir de la aplicación de las presentes bases.

ANEXO 1

Desafíos y criterios de evaluación:

Desafíos y Criterios de evaluación. Puntaje del 1 al 5.

1. Presentación:
 - a. El equipo presenta dentro del tiempo y se entiende claramente su propuesta.
2. Problema/Necesidad:
 - a. El problema o necesidad son importantes y están alineados con los temas del evento.
3. Solución:
 - a. Se propone soluciones que generen valor para los ciudadanos y servicios digitales usando la IA, respondiendo a una necesidad identificada.
 - b. Propone una solución innovadora a una necesidad existente en relación a la información pública con los métodos disponibles.
 - c. Propone una idea que genere un alto impacto social.
4. Contexto:
 - a. La solución es aplicable al país y contexto. Tiene alto potencial, beneficio. Es escalable y con miras al futuro.
5. Equipo:
 - a. El equipo tiene sólidos conocimientos del proyecto.
6. Tecnología:
 - a. Se valorará la utilización de componentes de software, tales como librerías, códigos y servicios de IA abiertos, gratuitos y libres. (no excluyente)