

Términos y Condiciones
HACKATHON MÁS SALUD POR COLOMBIA
AFIDRO – UNIVERSIDAD EL BOSQUE

La Asociación de Laboratorios Farmacéuticos de Investigación y Desarrollo -AFIDRO- y el HUB iEX de la Universidad El Bosque -Nodo C-Emprende de Innovación en Salud y Educación-, contando con el auspicio de iNNpuls Colombia, han organizado la Hackathon “Más salud por Colombia” en el marco de actividades C-Emprende, con el propósito de promover la generación de iniciativas innovadoras que aporten a la sostenibilidad financiera del sistema de salud en Colombia, a partir de la activa participación de equipos interdisciplinarios de Instituciones de Educación Superior (IES) y otras Instituciones vinculadas con el sector salud. También se recibirán postulaciones individuales de personas que conformarán una lista de elegibles para la conformación de equipos adicionales

Los presentes términos y condiciones enmarcan el relacionamiento entre cada equipo Participante y las Instituciones organizadoras de la Hackathon, aplicables al acceso a materiales, uso de datos, documentos, contenidos herramientas digitales, acceso y uso a locaciones donde se realizará la Hackathon.

1. Lugar y hora de la Hackathon

La Hackathon “Un llamado por la Salud en Colombia” se realizará en la ciudad de Bogotá, en las instalaciones del HUB de Innovación y Extensión (HUB iEX) de la Universidad El Bosque (Nodo C-Emprende de Innovación en Salud y Educación), ubicado en la dirección Cra. 7b bis No. 132-28, los días 20 y 21 de septiembre de 2019. La Hackathon inicia el viernes 20 de septiembre a las 1:00 pm y finaliza el sábado 21 a las 4:00 pm.

2. Los Retos de la Hackathon

La Hackathon se centra en abordar un gran desafío que enfrenta la salud en Colombia y busca generar propuestas de soluciones a tres retos. El gran desafío y los retos son los siguientes:

2.1 Desafío

Desarrollar iniciativas innovadoras y eficaces que aporten a la sostenibilidad financiera del sistema de salud en Colombia, desde el trabajo colaborativo de diversos actores, utilizando las dinámicas de innovación con el soporte técnico interdisciplinar de la academia.

2.2. Retos

¿Cómo hacer más sostenible el sistema de salud en Colombia a través de la eficiencia?

¿Cómo hacer más sostenible el sistema de salud en Colombia a partir de una participación más activa y corresponsable de la ciudadanía?

¿Cómo crear nuevas fuentes para el sistema de salud en Colombia para mejorar su sostenibilidad financiera?

Los retos serán descritos detalladamente durante la fase inicial de la Hackathon para que los diferentes equipos puedan elegir el reto sobre el cual trabajarán para proponer la solución. Los equipos Participantes tendrán apoyo y soporte de mentores técnicos y de innovación durante las fases de trabajo de la Hackathon.

3. Conformación de equipos

Para participar en la Hackathon “Más Salud por Colombia” deben conformarse equipos que serán presentados por Instituciones de Educación Superior (IES) y otras Instituciones relacionadas con el sector salud. También se recibirán postulaciones individuales de personas que conformarán una lista de elegibles para la conformación de equipos adicionales. Cada equipo debe conformarse por un número de cinco (5) personas máximo y cumplir los presentes términos y condiciones de participación. Cada equipo debe contar como mínimo con dos personas vinculadas formalmente a la Institución que presenta el respectivo equipo, los demás integrantes serán de libre elección (estudiantes, docentes, investigadores, técnicos, profesionales, expertos, etc) sin que sea requisito que exista algún tipo de vínculo con la respectiva Institución. Cada Institución es libre de conformar sus equipos con perfiles interdisciplinarios que consideren estratégicos para abordar los retos. Dentro de los equipos que cumplan los requisitos de elegibilidad, se seleccionarán hasta 20 equipos según el orden de registro. Los equipos no seleccionados serán notificados a través de correo electrónico.

4. Registro, postulación de soluciones y presentaciones

Todos los equipos Participantes deben estar previamente registrados previo al inicio de la Hackathon y no se aceptarán modificaciones y/o alteraciones de equipos durante el curso de tiempo de acción de la Hackathon. El registro de los equipos Participantes debe realizarse única y exclusivamente a través del formulario virtual que se pondrá a disposición por parte de las Instituciones organizadoras. Las soluciones que se generen durante la Hackathon, serán presentadas - en la fase final de la Hackathon- por uno o dos representantes de cada equipo ante los jurados a través de una presentación de máximo cinco (5) minutos en la que deberá explicar sustancial y suficientemente la solución propuesta.

5. Lineamientos para la postulación de soluciones

Para ser considerada una solución objeto de evaluación durante la Hackathon, estas no podrán:

- 5.1 Contener, representar o referirse a actividades, elementos y/o contenidos que promuevan la ilicitud, lenguaje irrespetuoso o inapropiado, conductas inmorales y/o no éticas.
- 5.2 Contener, representar y/o incluir elementos, y/o contenidos que se refieran negativamente a las Instituciones organizadoras, a personas, y/o a los retos planteados en la Hackathon.
- 5.3 Contener algún contenido que infrinja la Ley y/o derechos de terceros, especialmente referidos a propiedad intelectual y privacidad de terceros.

El desconocimiento de cualquiera de estos lineamientos, de manera total o parcial, generará la descalificación inmediata de la solución propuesta sin que haya lugar a la presentación ante los jurados.

6. Criterios de evaluación

Las soluciones presentadas por los equipos como resultado de la Hackathon serán evaluadas de conformidad con los siguientes criterios que permitirán brindar un puntaje global a cada solución presentada, de acuerdo con el grado de cumplimiento de cada criterio:

- **Desarrollo:** estructuración de la solución incluyendo elementos para su implementación y evaluación. Determinación de componentes de la solución tales como problemas que resuelve, análisis, diseño, implementación, producto mínimo viable, prototipo, aplicación en el sector salud.
- **Impacto:** descripción del impacto positivo y de alto alcance sobre la sostenibilidad del sistema de Salud en Colombia.
- **Escalabilidad:** formulación de la solución con escalabilidad nacional, regional y local, e intersectorial.
- **Relación Costo-Beneficio:** presentación de análisis amplio de costos y beneficios positivos asociados a la solución, determinando los aspectos económicos y fuentes de financiación.
- **Innovación:** la solución presenta un grado alto de innovación en relación con el estado del arte.

Cada equipo, en virtud de los presentes términos y condiciones, acepta otorgar una licencia de uso gratuita a favor de las Instituciones organizadoras, sobre las soluciones presentadas, con el propósito de realizar la evaluación respectiva en el marco de la Hackathon por parte de los jurados y con fines de divulgación y/o socialización del evento, sin que exista ningún tipo de fin lucrativo. El detalle de los criterios y el puntaje asignado a cada uno será explicado en la fase inicial de la Hackathon.

7. Incentivos para los ganadores de la Hackathon

Los incentivos que se entregarán en la Hackathon para los ganadores son los siguientes:

Gran Ganador:

Premio: COP 10.000.000 por equipo.

Reto 1:

Premio primer lugar: COP 5.000.000 por equipo.

Premio segundo lugar: COP 2.500.000 por equipo.

Reto 2:

Premio primer lugar: COP 5.000.000 por equipo.

Premio segundo lugar: COP 2.500.000 por equipo.

Reto 3:

Premio primer lugar: COP 5.000.000 por equipo.

Premio segundo lugar: COP 2.500.000 por equipo.

Adicionalmente a los incentivos indicados, durante el curso de la Hackathon se entregarán estímulos no monetarios para los Participantes proporcionados por patrocinadores del evento. Los equipos ganadores, además recibirán en la fase post-Hackathon, mentoría interdisciplinar por parte de Instituciones aliadas a la Hackathon.

8. Recursos para Participantes

Los recursos proporcionados para los equipos Participantes previo y durante la Hackathon deberán ser utilizados única y exclusivamente para los fines de la Hackathon y su uso estará sujeto a los términos y condiciones aquí consignados. Todo tipo de material y/o información perteneciente a las Instituciones organizadoras y/o a terceros, que hagan o puedan estar incluidos en los recursos proporcionados a los equipos Participantes, continuarán siendo propiedad de cada uno de sus titulares, sin que la provisión de estos implique algún tipo de transferencia de derechos.

9. Confidencialidad

Los equipos Participantes asumen el compromiso de mantener estricta confidencialidad ante información de carácter confidencial corporativa y/o personal a la que puedan tener acceso con ocasión a la Hackathon, particularmente en lo relacionado con recursos y materiales proporcionados por las Instituciones organizadoras que contenga información privilegiada y/o confidencial. No se entenderá que se trata de información confidencial y/o privilegiada aquella que esté en el dominio público, que sea accesible a través de medios públicos o de libre acceso, o aquella que haya sido divulgada al público por parte de las Instituciones organizadoras a través de cualquier medio. Las Instituciones organizadoras brindarán apoyo a los equipos Participantes durante la preparación de la presentación de las soluciones, en materia legal del manejo de confidencialidad ante la existencia de información técnica incluida en las soluciones propuestas, que pueda requerir mantenerse bajo secreto para evitar la pérdida de valor comercial y/o empresarial.

10. Propiedad Intelectual

Los equipos Participantes se obligan a seguir las siguientes reglas en materia de Propiedad Intelectual en el marco de la Hackathon:

10.1 Los equipos Participantes serán los titulares de todos los derechos de propiedad intelectual asociados a las soluciones generadas con ocasión a la Hackathon y a su vez, serán responsables de cualquier uso inadecuado de contenidos de terceros. En calidad de titulares de derechos de Propiedad Intelectual conceden de manera gratuita, sin limitación temporal ni territorial, una licencia de uso sobre las soluciones presentadas a favor de las Instituciones organizadoras con el fin de que éstas puedan ser difundidas a través de cualquier medio y/o forma en el marco de acciones post-Hackathon de difusión, sin incluir información de carácter confidencial que pueda estar presente en las soluciones presentadas, para salvaguardar el secreto empresarial que pueda existir.

10.2 Los equipos Participantes asumen la obligación de respetar estrictamente los derechos de propiedad intelectual de las Instituciones organizadoras, así como de terceros, sobre cualquier tipo de material y/o información que utilicen como insumo para la generación de las soluciones.

10.3 Cada equipo asume la plena responsabilidad ante cualquier tipo de reclamación que pueda presentarse, en cualquier momento, por la real y/o supuesta infracción de derechos de propiedad intelectual.

10.4 Las soluciones presentadas por los equipos Participantes no podrán incluir marcas, lemas comerciales, ni cualquier tipo de signo distintivo, o símbolos asociados a las Instituciones organizadoras de la Hackathon.

10.5 La continuidad, desarrollo y/o explotación de las soluciones presentadas por los equipos Participantes como resultados de la Hackathon, está completamente a cargo de los respectivos equipos en su calidad de titulares de los derechos asociados a las soluciones planteadas.

11. Derechos de Imagen y actividades promocionales

Las personas integrantes de los equipos Participantes autorizan expresamente a las Instituciones organizadoras, sin limitación de tiempo ni territorio y de forma gratuita, el uso de su voz e imagen para ser incluida en cualquier tipo de formato, como fotografías, videos, audios, entre otros, para ser difundidos y/o promocionados a través de medios físicos y/o digitales directamente por canales oficiales de las Instituciones organizadoras, así como a través de canales y medios de terceros.

12. Exoneración de responsabilidad

Los equipos participantes asumen todo tipo de responsabilidad asociada a su participación en la Hackathon, especialmente en lo referente a las soluciones presentadas, por lo que las Instituciones organizadoras no tendrán ningún tipo de responsabilidad asociada a las soluciones que se presenten, divulguen y promocionen. Los equipos Participantes asumirán cualquier tipo de reclamación que terceros realicen por acciones realizadas previa, durante y posterior a la Hackathon, así como en todo lo relacionado con las soluciones presentadas, manteniendo indemne y libre de cualquier tipo de responsabilidad a las Instituciones organizadoras a nivel corporativo, así como a nivel personal en relación con las personas vinculadas a las mismas.

13. Código de Conducta

Todos los participantes en la Hackathon se comprometen a cumplir el siguiente código de conducta básico:

10.1 Cumplir con los lineamientos y directrices que las personas designadas por las Instituciones organizadoras impartan previo, durante y posteriormente a la Hackathon.

10.2 Comportarse de manera respetuosa y ética durante toda la jornada de la Hackathon.

10.3 Utilizar adecuadamente los espacios, recursos y servicios dispuestos por las Instituciones organizadoras durante la Hackathon.

10.4 No realizar acciones inapropiadas en las locaciones donde se realizará la Hackathon, tales como utilización de bebidas alcohólicas, sustancias psicoactivas, actividades sexuales, actividades violentas, injuriosas, entre otras.

14. Condiciones Generales

Además de lo establecido en los presentes términos y condiciones y Acuerdo de Participación, los equipos Participantes, acepten lo siguiente:

14.1 Cumplir con los términos y condiciones establecidos en el presente documento

14.2 Cumplir con las directrices y lineamientos que se impartan durante la Hackathon por parte de las Instituciones organizadoras.

14.3 Las Instituciones organizadoras se reservan el derecho de excluir de la Hackathon a cualquier persona y/o equipo por el incumplimiento de cualquier término, condición y/o directriz impartida.

14.4 Las Instituciones organizadoras se reservan el derecho de modificar cualquier término y/o condición establecida en el presente documento, en cualquier momento, contando con la respectiva notificación a los equipos Participantes.

El registro de los equipos participantes se tendrá como aceptación de los presentes términos y condiciones y plena conformidad con los mismos.

Fin del documento