

Bases y condiciones de la HACKATÓN Universitaria BANCO SANTANDER RIO 2018

1. DISPOSICIONES GENERALES Y CONDICIONES PARA PARTICIPAR

1.1. OBJETO.

El premio Hackatón Universitaria de Banco Santander Río, (en adelante el “Premio”) propone fomentar la cultura emprendedora entre jóvenes, como un modo de contribuir al desarrollo económico y social del país, a la vez que a la evolución de las herramientas tecnológicas aplicadas a la comunidad universitaria.

El Premio se constituye en apoyo a las numerosas iniciativas de las universidades argentinas, incubadoras y profesionales independientes que buscan estimular el espíritu emprendedor en sus respectivas comunidades académicas y de práctica, con programas, concursos de ideas de negocios, cátedras y centros de investigación centrados en el fenómeno emprendedor, y se regirá por las presentes bases y condiciones (en adelante las “Bases”).

Estas bases contienen las disposiciones que regularán las formas de participación, participantes, criterios de evaluación, jurado, premios y todos los demás aspectos que implica. Cualquier condición que consigne el participante en la formulación de la propuesta que se encuentre en pugna con las presentes bases y condiciones serán de ningún valor y efecto. Si circunstancias imprevistas o de fuerza mayor lo justificaran, los organizadores podrán modificar, suspender o dar por finalizada la Hackatón y/o el premio de manera total o parcial, no teniendo el participante derecho a reclamo alguno.

1.2. PARTICIPANTES.

Podrá participar en el Premio todas las personas humanas, interesadas en el campo de la informática, la programación, el diseño web/mobile, la gestión de recursos humanos y el mundo universitario, mayores de dieciocho (18) años de edad al momento de completar el formulario de registro, con asiento o domicilio real dentro de la República Argentina, pudiendo los organizadores, a su criterio, solicitarle la documentación que acredite su identidad, edad y domicilio. (en adelante, los “Participantes”). Los días en que se realice la Hackathon, los Participantes se organizarán por equipos (en adelante, los “Equipos”) . Los Equipos deberán incluir al menos una persona con habilidades de desarrollador y otra con habilidades de diseñador, y contar con un máximo de cuatro (4) personas.

Los Equipos pueden presentarse en la Hackatón previamente definidos o crearse el primer día del evento.

Todos los Equipos deben quedar formados y registrados el 14 de septiembre del 2018 a las 18:00 hs.

La participación en el presente Premio de empleados del Banco Santander Río (en adelante, el “Banco”) se encuentra supeditada exclusivamente a la lista de 50 especialistas que acompañarán a los Equipos conformados por las personas que se inscriban voluntariamente al evento y hayan sido confirmadas por el Banco. Los Participantes que sean empleados del Banco quedan expresamente excluidos del cobro de cualquier importe monetario en concepto de premio en caso de resultar su equipo, uno de los ganadores del evento. Sin perjuicio de ello, será aplicable lo dispuesto en la cláusula 5. Asimismo, los Participantes empleados del Banco serán confirmados y seleccionados por los equipos organizadores del evento.

Al inscribirse, los Participantes reconocen y aceptan estar sujetos a las Bases, las cuales pueden cambiar sin previo aviso. Asimismo, las Bases pueden ser consultadas en https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1OuZJlhzyDAxdtfOAKgxFdzN_uOktgh9t?ogsrc=32

Los participantes deberán respetar las siguientes normas de convivencia durante la realización del evento:

-El ingreso al evento será permitido únicamente a los participantes inscriptos y acreditados. -Es indispensable presentar un documento que acredite identidad. Los equipos deberán traer su propia computadora. -Todos los dispositivos deberán ser inscriptos en un registro al ingresar. -Los organizadores no se harán responsables de la pérdida o sustracción de ningún elemento dentro de las instalaciones. -Los participantes deberán contribuir a mantener el orden y aseo de las instalaciones del evento. -Cada equipo deberá cuidar el orden de su propia área de trabajo y los materiales de trabajo.

No podrán participar de la presente Hackatón:

-Las personas humanas que no hagan entrega de los documentos solicitados, que presenten información incompleta o falsifiquen datos entregados.

-Las personas humanas que participen en la Hackatón como mentores o sean miembros del jurado.

-Los familiares directos de los miembros del jurado, hasta el segundo grado inclusive de consanguinidad o afinidad.

2. INSCRIPCIÓN

2.1. Para realizar la inscripción, aquellos que reúnan las condiciones podrán ingresar al sitio exclusivo de inscripción, habilitado desde la URL <http://bit.ly/hackatonBSR>

Una vez allí, deberán completar el formulario online que se encuentra disponible en el sitio.

La inscripción se iniciará el 13 de agosto de 2018 y se recibirán confirmaciones hasta el 14 de septiembre de 2018 a las 18 Hrs. -Todos los datos consignados en el formulario de inscripción tendrán el carácter de declaración jurada y los participantes garantizan la propiedad intelectual sobre la Idea que presenten para participar en la Hackatón.

-No se aceptarán trabajos que no cumplan con todos los requisitos especificados en las presentes Bases

Por el solo hecho de inscribirse en la Hackatón los participantes aceptan que la única forma de notificación fehaciente es por vía de correo electrónico, a la dirección consignada en el formulario de inscripción. Cualquier error en los datos consignados por los participantes en dicho formulario es única y exclusiva responsabilidad de los mismos.

Para participar del Hackatón, no se requieren conocimientos previos, en los campos mencionados en la cláusula 1.2 ni equipos de trabajo para participar del taller.

Dado la limitación de cupos, por espacio físico, se seleccionarán hasta 75 personas de los inscriptos voluntariamente, según la evaluación que realicen los organizadores de los perfiles registrados.

Los Participantes autorizan al Banco, a ASEA y a Área Tres, a utilizar sus imágenes, tomadas durante el transcurso del Premio, a los fines de ser utilizadas para realizar material institucional, presentaciones, publicaciones en redes sociales, publicaciones en su página web, etc. Dicha autorización será gratuita, renunciando el Participante a realizar cualquier tipo de reclamo.

3. PRESENTACIÓN DE LOS PROYECTOS

3.2. Durante el evento, los Participantes, organizados en Equipos, trabajarán en la generación de ideas y soluciones informáticas específicas (en adelante, el/los "Proyecto/s"). Los Participantes serán los únicos responsables del contenido de sus Proyectos, que serán presentados al final del evento, para ser evaluados por un comité evaluador (en adelante, el "Comité") y garantizan que el contenido que presentan en sus soluciones son de su creación original y que no infringe derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, incluido sin límites, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma que infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero. El Comité podrá desestimar, a su exclusivo criterio, aquellos Proyectos que considere contrarios a las leyes o buenas costumbres, que contengan contenido discriminatorio, o de cualquier manera generen potenciales riesgos para el Banco, los Participantes o terceros.

Las ideas y prototipos de los Proyectos podrán ser utilizadas y desarrolladas por el Banco en cualquier proyecto que considere oportuno, previo pedido de autorización expreso a los participantes.

En caso de que el Banco Santander Río decida utilizar los proyectos con los siguientes fines, siempre y cuando se identifiquen con claridad los autores del proyecto en los créditos, el uso del mismo será gratuito:

1. Hacer publicidad de futuros concursos en soporte impreso, televisión, radio e Internet, entre otros medios.
2. Crear material que tenga como objetivo difundir el Concurso y exhibirlos en el Sitio Web, en otras páginas web, blogs y redes sociales de los Organizadores.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el párrafo anterior, la propiedad intelectual de las ideas y los prototipos, es de los participantes. En dicho sentido, la responsabilidad de inscribir y gestionar los derechos de propiedad intelectual sobre los proyectos, recae de forma exclusiva en los participantes.

De la misma forma, los participantes declaran que se obligan a mantener indemne a los Organizadores de la Hackatón de cualquier responsabilidad que pueda surgir derivada de la infracción de derechos de terceros que tengan o que aleguen tener, de cualquier naturaleza, sobre las ideas sometidas a la Hackatón.

Los participantes son los únicos responsables por el material enviado a los Organizadores y de la autenticidad de la información entregada al momento de concursar, y en tal sentido liberan de toda responsabilidad a los Organizadores ya sea directa o indirecta, prevista o imprevista, por cualquier tipo de daños, ya sea emergente, lucro cesante o daño moral, entre otros, derivados del material por ellos enviado. Los participantes deberán estar disponibles durante la Hackatón para responder a las eventuales consultas o requerimientos de los miembros del Jurado, o de quién estos designen.

4. EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS Y FALLO DEL CONCURSO

4.1. Los Proyectos serán analizados, evaluados y eventualmente seleccionados, por el Comité. Dicho Comité podrá estar formado por miembros del Banco y/o académicos o miembros del ecosistema emprendedor con experiencia en la materia.

4.2. El Comité procederá a efectuar una revisión general de los Proyectos presentados, y descartará inmediatamente, si los hay, aquellos que no se ajusten a lo previsto en las presentes Bases.

4.3 A los fines de desarrollar su tarea, el Comité podrá servirse de los informes de especialistas que, además de la valoración global del Proyecto, evaluarán los siguientes aspectos:

- a. Originalidad y carácter innovador del proyecto presentado.
- b. Rigor metodológico y solidez técnica del proyecto.

c. Viabilidad del proyecto y Potencial de implementación: El desarrollo plantea alternativas que hacen posible su crecimiento a lo largo del tiempo.

d. Antecedentes personales y balance del equipo humano que presenta el proyecto.

e. Fin para el cual utilice los fondos del proyecto.

f. Compromiso de cada uno de los miembros con el proyecto presentado.

g. Pertinencia: El desarrollo responde a los objetivos de la Hackatón

h. Bien público: La idea tiene un valor social por encima de su potencial valor de mercado.

4.5. La decisión del Comité será inapelable y se dará a conocer al finalizar el Premio. El Banco se reserva el derecho de publicar la identidad del/los ganador/es del Premio en sus sitios en Redes Sociales y/o algún otro medio de comunicación, autorizando ello los Participantes. El Comité se reserva el derecho de dejar vacante algunos y/o todos los premios.

4.6. Una vez realizado el proceso de evaluación de las presentes bases, El 19 de septiembre de 2018 a las 18:00 horas el jurado dará a conocer a los proyectos ganadores de los premios.

5. LOS PREMIOS

5.1. Los Proyectos ganadores del concurso recibirán los siguientes premios:

1) Primer premio: \$ 50.000.- (pesos cincuenta mil pesos).

2) Segundo premio: \$ 30.000.- (pesos treinta mil pesos).

3) Tercer premio: \$ 20.000.- (pesos veinte mil pesos).

En ningún caso el importe del premio será superior al previsto en el punto 5.1. de estas Bases, sin importar para ello la cantidad de miembros que puedan integrar el equipo ganador. El importe correspondiente al premio será dividido en partes iguales entre los Participantes integrantes del equipo ganador (en adelante, los "Participantes ganadores") que no sean empleados del Banco. La suma en cuestión será transferida por el Banco a la cuenta que los Participantes ganadores indiquen.

A los fines de lo dispuesto en el párrafo anterior, los Participantes ganadores podrán abrir una caja de ahorro gratuita en el Banco, y recibir allí los fondos correspondientes al Premio.

5.3. La participación y/o el hecho de resultar ganadores del presente Premio no implicará en ningún caso el otorgamiento efectivo de puesto de trabajo alguno a los Participantes y/o Participantes ganadores en el Banco.

6. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES

Los Participantes reconocen y aceptan estar sujetos a las Bases, las cuales podrán ser modificadas sin previo aviso y podrán ser consultadas en https://drive.google.com/drive/folders/1OuZIIhzYDAXbtFOAKgxEdzN_uOktgh9t?usp=sharing

7. RESTRICCIONES

7.1. El Banco podrá prohibir la participación en el Premio a personas y equipos que intenten socavar la operación legítima del Premio por medio de trampas, fraudes, engaños o cualquier otra práctica desleal destinada a resultar ganador de forma ilegítima, molestar, insultar, amenazar o acosar a otros participantes, sin perjuicio del derecho de reclamar los daños y perjuicios irrogados como consecuencia de dicho proceder.

7.2. Si el Banco tiene razón para sospechar que un Participante o un equipo ha actuado de forma engañosa o fraudulenta (incluida la inscripción de un proyecto que no le pertenece a quienes lo presentan, entre otros), el Banco se reserva el derecho de expulsar al Participante o al equipo que considere responsable de dicha actividad o pueda estar vinculada a la misma.

8. INTERPRETACIÓN

La interpretación, validez y cumplimiento de las presentes Bases y de los derechos y deberes emergentes del mismo, se regirán por las leyes de la República Argentina.

9. JURISDICCIÓN

Cualquier conflicto que se pudiera suscitar por motivo de la presente será sometido a la jurisdicción y competencia de los Tribunales Ordinarios en lo Comercial de la ciudad de Buenos Aires, con expresa renuncia a cualquier otro fuero o jurisdicción que pudiera corresponder.