

Mediathon 2019 - Reglas del Evento

1. La Mediathon 2019 será realizada del viernes 22 de noviembre al sábado 23 de noviembre de 2019, el evento comenzará a las 6p.m. y terminará a las 4p.m.
2. El evento está organizado por Media Hack, en coordinación con la Unión Europea, que invita a participar a todos aquellos interesados en crear proyectos innovadores para luchar contra las noticias falsas desde la industria de las comunicaciones.
3. El cupo está limitado a 60 participantes, reservándose El Organizador la potestad de modificar la cantidad de participantes.
4. La participación en la hackatón se realizará por equipos. El número máximo de participantes por equipo es de 4 personas. El Organizador se reserva la potestad de modificar la cantidad de participantes por equipo.
5. Los interesados podrán inscribirse de forma individual a partir del 6 de setiembre. Los grupos se conformarán el 22 de Noviembre, día del evento, a las 18:00 p.m.
6. Todos aquellos que no se hayan registrado antes del 08 de Noviembre 2019 no podrán participar en El Evento bajo ninguna circunstancia. Asimismo, no se permitirán registros del mismo día del evento.
7. Los participantes deberán ser mayores de 18 años.
8. Los organizadores del evento elegirán 15 equipos entre todos los participantes registrados durante la fase de inscripción. Debe haber un programador por equipo cómo mínimo.
9. Es obligatorio que cada participante lleve sus propias herramientas para desarrollar s idea (laptop, cargadores, dispositivos móviles, etc). El Organizador no prestará equipos a los participantes.
10. Cada participante será responsable por los equipos o elementos personales que ingrese al Evento, no siendo el Organizador responsable por pérdidas, daños, robos o hurtos de los bienes de los participantes.
11. Una vez comenzado el evento no se podrá cambiar de equipo.
- 12.
13. Los participantes aceptan y garantizan que no prestarán prototipos o ideas que contengan proyectos ya avanzados, malware, spyware, u otro componente malicioso, engañoso, o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora y/o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación, la cual, infrinja los derechos de autor de terceros, patentes, marcas registradas, secreto comercial u otros derechos de propiedad, derechos de publicidad o privacidad de terceros que viole cualquier ley o normativa vigente en el territorio peruano, que razonablemente, puede ser considerado como difamatorio, calumnioso, racial o moralmente ofensivo, amenazante ilícitamente o ilegalmente acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.

14. Los participantes reconocen y aceptan que las ideas expuestas en público pueden ser protegidas siempre que cumplan con las normas de derecho de autor.
15. El código de programación y todos los desarrollos ejecutados durante la Mediathon quedan bajo los derechos de autor de cada equipo participante.
16. Los participantes se podrán retirar en cualquier momento mediante notificación escrita a la organización. Si se trata de un equipo, el retiro se realizará con la firma de todos sus miembros. El retiro del concurso excluye al equipo de la posibilidad de obtener cualquier premio.
17. Cada equipo deberá elegir a un líder, quién se encargará de todo tipo de comunicación entre los organizadores y su grupo.
18. Las inscripciones serán evaluadas en base a los siguientes criterios: Impacto en la comunidad, Tecnología e Innovación, Escalabilidad y Viabilidad.
19. El jurado será designado por el Organizador del Evento. Los Organizadores serán quienes determinen el número de jurados y sus integrantes.
20. El jurado calificará las propuestas de los participantes de acuerdo a estos criterios de originalidad, creación de la propuesta, ejecución y presentación.
21. EL jurado determinará los ganadores de acuerdo a las consignas dictadas previamente y quedará bajo su absoluto criterio determinar qué equipo será el ganador. El jurado puede determinar también al concurso como desierto, si ningún equipo cumple con las metas preestablecidas. El jurado calificador se reserva el derecho a rechazar contribuciones de los participantes por cualquier otro motivo que el jurado estime conveniente.
22. La totalidad del evento se desarrollará en el local designado para El Evento, motivo por el cual si el Jurado encuentra o identifica desarrollos o aportes provenientes del exterior podrá rechazar los mismos dentro de su evaluación del prototipo, idea o proyecto presentado.
23. Habrán premios por cada categoría ganadora, siendo éstos personales e intransferibles y en ningún caso podrán ser reclamados por terceros.
24. La responsabilidad de Los Organizadores finaliza al terminar El Evento y bajo ningún concepto deberá responder o reintegrar al ganador cualquier costo y/o gasto en que éste incurran en razón de su participación en El Evento, ni por cualquier otra causa.
25. La inscripción y/o participación en el Evento implica el pleno conocimiento y aceptación de estas bases y condiciones, y de los requisitos para participar en el Evento. Todas y cada una de estas cláusulas pueden ser cambiadas sin previo aviso por el Organizador.

26. Todas las personas que participen y sean favorecidos en este Evento, aceptan y autorizan en forma limitada al Organizador a hacer uso para efectos publicitarios de su nombre y derecho de imagen.
27. Las categorías y las metas preestablecidas pueden verificarse en la web, las cuales deben ser verificados por los participantes.
28. Para toda divergencia que pudiera surgir con relación a este Evento y las Bases, las partes se someten a la jurisdicción y competencia de los Juzgados, a ser determinados por El Organizador, con asiento en la Ciudad de Lima, renunciando a cualquier otro fuero o jurisdicción que pudiera corresponderles.
29. Se descalificará cualquier aplicación que fomente la violencia, discriminación o cualquier acto que atente contra la ley.