



Contenido

| | |
|--|-----------|
| PRIMERA. OBJETIVO..... | 4 |
| SEGUNDA. DISPOSICIONES GENERALES | 4 |
| TERCERA. PARTICIPACIÓN | 4 |
| CUARTA. INSCRIPCIÓN..... | 5 |
| QUINTA. UBICACIÓN..... | 6 |
| SEXTA. NORMAS GENERALES Y AGENDA | 6 |
| OCTAVA. TEMÁTICA, PRESENTACIÓN Y DECISIÓN DEL JURADO..... | 8 |
| NOVENA. PREMIOS | 9 |
| DÉCIMA. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS | 10 |
| UNDÉCIMA.PROTECCIÓN DE DATOS..... | 10 |
| DUODÉCIMA. PROPIEDAD INTELECTUAL Y/O INDUSTRIAL..... | 11 |
| DECIMOTERCERA. GARANTÍAS | 11 |
| DECIMOCUARTA. DESISTIMIENTO Y NULIDAD | 12 |
| DECIMOQUINTA. MODIFICACIONES Y EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDADES | 12 |
| DECIMOSEXTA. CONTENIDOS | 13 |
| DECIMOSÉPTIMA. JURISDICCIÓN | 14 |
| DECIMOCTAVA. RESPONSABILIDAD LEGAL..... | 14 |
| DECIMONOVENA. ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES | 14 |
| VIGÉSIMA. LA ORGANIZACIÓN | 16 |

ORGANIZADORES



30 de septiembre y 1 de octubre 2022

Universidad Tecnológica de Panamá

**Avenida Universidad Tecnológica de Panamá,
Vía Puente Centenario**

Campus Metropolitano Dr. Víctor Levi Sasso

Teatro Auditorio, Edificio Postgrado

Bases Legales

PRIMERA. OBJETIVO

Este Hackathon de Infraestructura Tecnológica es un evento por el cual las empresas organizadoras (La Organización) definidas en la cláusula vigésima, convocan a estudiantes de universidades públicas y privadas de Panamá que estudien carreras relacionadas a tecnologías de información y ciencias computacionales a participar en la generación de propuestas innovadoras, basadas en nuevas tecnologías, que solucionen retos específicos en un tiempo determinado.

El presente Hackathon tiene la finalidad de promover la celebración de eventos competitivos donde se pongan a prueba las capacidades de **diseño y despliegue de artefactos de infraestructura en la nube computacional a través de codificación para mejorar los tiempos de entrega de una solución**, así como el **trabajo en equipo** y también pretende **potenciar el talento** de los Participantes.

Website: **<https://hackathoncopa.copaair.com>**

Cuenta en redes sociales: **hackathonCopa**

Hashtag: **#hackathonCopa**

e-mail: **hackathoncopa@copaair.com**

SEGUNDA. DISPOSICIONES GENERALES

Las presentes bases y condiciones contienen las disposiciones que regularán las formas de participación, participantes, criterios de evaluación, jurado, premios y todos los demás aspectos que implica este evento.

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, La Organización podrá modificar, suspender o dar por finalizado el Hackathon de manera total o parcial, no teniendo el Participante derecho a reclamo alguno.

TERCERA. PARTICIPACIÓN

El equipo de cómputo a utilizar (de preferencia laptop) deberá contar como mínimo con las siguientes especificaciones:

- Memoria RAM de 1 GB.
- Procesador con una velocidad de 1.6 GHz.

Podrán participar las personas físicas, estudiantes de las universidades de la República de Panamá que estudien carreras relacionadas a tecnologías de información y ciencias computacionales, siempre y cuando se sujeten a las normas, leyes y otras disposiciones de la República de Panamá, así como a sus tribunales y autoridades administrativas.

No podrán participar los colaboradores, ni sus familiares directos, de La Organización.

Todos los Participantes al Hackathon que se hayan inscrito correctamente podrán optar a los premios del evento.

Los Participantes sólo podrán inscribirse como miembros de un equipo.

Se aceptarán inscripciones como parte de un equipo de **cuatro (4) estudiantes** para poder competir.

En ningún caso se permitirán equipos de más o de menos de cuatro (4) estudiantes.

Aunque La Organización proveerá la infraestructura necesaria (mesas, sillas, tomas de corriente, conexión Wi-Fi a Internet, etc.) **cada equipo Participante deberá llevar sus equipos de cómputo y todo el material que considere necesario** para poder trabajar en el proyecto del Hackathon.

CUARTA. INSCRIPCIÓN

Los Participantes podrán **inscribirse** en el Hackathon desde el 8 de septiembre a partir de las 8:00 a.m hasta el día 28 de septiembre a las 5:00 p.m. En la inscripción se facilitarán los **datos identificativos** de los Participantes.

La inscripción será **completamente gratuita** y se realizará exclusivamente a través del sitio web anteriormente descrito.

Se creará un registro con los datos de los equipos inscritos, con identificación de todos sus integrantes.

Todos los integrantes de los equipos deben participar de manera presencial: **no se admitirán participaciones online.**

La Organización se reserva el derecho de ampliar el plazo de registro y participación así lo considerara necesario.

Si por algún motivo un equipo inscrito no puede acudir finalmente al evento, deberá comunicarlo a La Organización (hackathoncopa@copaair.com) al menos con 72 horas de antelación al inicio del evento.

La Organización excluirá a aquellos Participantes cuyos datos no se ajusten a su identidad real o que incumplan cualquier condición exigida en las presentes Bases legales.

QUINTA. UBICACIÓN

El Hackathon se llevará a cabo **de forma presencial** según la agenda descrita en la cláusula sexta el viernes, **30 de septiembre del 2022**, y el sábado **1 de octubre**, en las instalaciones del Auditorio de Postgrado de la Universidad Tecnológica de Panamá Campus Dr. Víctor Levi Sasso, Vía Centenario, corregimiento de Ancón, Ciudad de Panamá, República de Panamá.

SEXTA. NORMAS GENERALES Y AGENDA

La Organización no se hace responsable de los objetos personales de los Participantes.

Asimismo, el Participante será responsable de dejar su lugar en el mismo estado en el que se lo encontró.

De forma orientativa, el Hackathon tendrá la siguiente **programación**:

30 DE SEPTIEMBRE 2022 (Viernes)

08:00 AM Bienvenida y desayuno

09:00 AM Bienvenida de los Organizadores del evento

09:30 AM Comienzo oficial del “Skilling Training Day”

- Conceptos básicos de la nube

10:30 AM Break

10:45 AM Continuación del “Skilling Training Day”

- Infraestructura como Código

12:00 PM Almuerzo

12:45 PM Continuación del “Skilling Training Day”

- Plataforma como Servicio

01:45 Continuación del “Skilling Training Day”

- Infraestructura como Servicio

03:45 PM Continuación del “Skilling Training Day”

- Capacidades de NGINX como web-server y despliegue en Azure

04:15 PM Coffee break

04:30 PM Aclarar dudas sobre algún tema del “Skilling Training Day”

05:00 PM ¿Cómo hacer presentaciones efectivas?

06:00 PM Información acerca del día sábado 1 de octubre

06:15 PM Fin del primer día

1 DE OCTUBRE 2022 (Sábado)

08:00 AM Desayuno

08:30 AM Organización de participantes en equipos en salones

09:00 AM Inicio de desarrollo de retos

12:00 PM Almuerzo

01:00 PM Continuación de desarrollo de retos

04:00 PM Selección de cinco equipos por herramienta virtual

04:30 PM Sustentación de los cinco equipos ante el jurado

05:45 PM Entrega de premios

06:00 PM Cierre del evento

SÉPTIMA. NORMAS TÉCNICAS

Todo el desarrollo deberá llevarse a cabo en las fechas de indicadas de duración del evento.

Se puede trabajar de preferencia en laptops que contengan las siguientes especificaciones mínimas:

- Memoria RAM de 1 GB.
- Procesador con una velocidad de 1.6 GHz.

Llevar el cargador de batería de la laptop que utilizará para su proyecto.

El cómo resolver las problemáticas planteadas está en la imaginación de los Participantes.

No se aceptarán códigos ya publicados en cualquier medio, o trabajos anteriores ya realizados.

Durante la presentación, el grupo deberá indicar qué componentes de la librería de Terraform así como de la nube computacional de Azure han utilizado para el desarrollo del hackathon.

Algunas de las herramientas recomendadas que pudieran ser utilizadas son:

- Editor de código como Visual Studio Code (<https://code.visualstudio.com/Download>), Sublime, Atom, Vi, etc.
- Navegador Web actualizado – Microsoft Edge o Chrome.
- Descargar e instalar la versión más reciente de Azure CLI.
- Descargar e instalar la versión más reciente de Terraform, terminal tipo PowerShell o Bash.

Durante el desarrollo de la competición los Participantes podrán solicitar ayuda en temas concretos a los mentores que estarán disponibles. No es obligación del equipo organizador tener en todo momento disponible al mentor requerido.

No se requerirá que las soluciones estén completamente terminadas durante el Hackathon, aunque se valorará el grado de funcionalidad alcanzada y que se aporten diseños que permitan ver la evolución de los apartados que falten por completar.

No se aceptarán a concurso soluciones con contenido sexual explícito, violencia explícita, contenido insultante o de incitación al odio, que vulneren la propiedad intelectual de terceros, que suplanten la identidad de otras personas o empresas, que promuevan los juegos de azar online o que realicen actividades ilegales.

OCTAVA. TEMÁTICA, PRESENTACIÓN Y DECISIÓN DEL JURADO

La temática del Hackathon y los criterios de evaluación serán comunicados por La Organización a los asistentes al comenzar el concurso.

Copa Airlines pondrá a su disposición, a través de un portal de un tercero, el acceso a una arquitectura relacionada en nube computacional que deberá ser desplegada a través de infraestructura como código, de tal forma que en ningún caso será posible asociar dichos datos a ninguna persona física ni jurídica.

Opcionalmente, La Organización puede considerar oportuno revelar con antelación, en redes sociales o mediante otras comunicaciones electrónicas con carácter promocional, algunos detalles sobre la temática del Hackathon.

Los equipos Participantes presentarán su reto ante un Jurado compuesto por personal designado por La Organización para tal efecto y ante el resto de los equipos Participantes.

Los cinco equipos que presentarán ante el jurado serán seleccionados a través de una herramienta virtual que evaluará el puntaje en las características del reto.

La presentación de los resultados permitirá al Jurado realizar una evaluación final de las soluciones y seleccionar a los equipos ganadores.

Uno de los miembros del Jurado representante actuará como Presidente y ostentará el voto de calidad para dirimir, en su caso, el empate en la votación del Jurado.

Una vez seleccionado, el equipo ganador se anunciará públicamente tras la presentación de todos los retos por parte de los equipos Participantes en el Hackathon.

El Jurado excluirá a aquellos equipos que presenten un proyecto que no corresponda ni cumpla los objetivos de ningún reto.

NOVENA. PREMIOS

Una vez presentadas las soluciones, el Jurado deliberará y otorgará una puntuación a cada una de ellas.

Además de la puntuación global, el Jurado podrá asignar puntuaciones en base a diferentes criterios de evaluación, que habrán sido convenientemente explicados al principio de la prueba.

En el caso que sólo se presentara un único equipo a un reto, el Jurado valorará el trabajo realizado por los Participantes y, si el proyecto no supera el 60% de los requisitos; el premio correspondiente a dicho reto quedaría desierto.

Se entregarán premios para todos los miembros del equipo que obtengan mejor resultado global y, además, se podrán entregar premios adicionales para los miembros de aquellos equipos que destaquen en alguno de los criterios de evaluación mencionados.

El listado de ganadores se publicará en la web del Hackathon, así como en las redes sociales.

Los premios serán entregados al finalizar el Hackathon, los cuales se detallan a continuación:

Primer equipo ganador:

- 8 boletos P005 en clase económica para los 4 ganadores más su acompañante del primer equipo ganador, ida y vuelta (los impuestos al destino seleccionado deberán ser cubierto por el ganador del premio).
- 4 capacitaciones de Microsoft Azure Fundamentals.
- 4 vouchers de certificación para Microsoft Azure Fundamentals.
- 1 consola Nintendo Switch.
- 1 Taller de 4 horas acerca de desarrollo seguro de aplicaciones de parte del fabricante ShiftLeft.
- 4 tarjetas de regalo de Grupo Rey con valor de USD 50 cada una.

Segundo equipo ganador:

- 4 capacitaciones de Azure Fundamentals.
- 1 Taller de 4 horas acerca de desarrollo seguro de aplicaciones de parte del fabricante ShiftLeft.
- 4 tarjetas de regalo de Grupo Rey con valor de USD 50 cada una.

Términos y Condiciones

- Los boletos serán válidos por el periodo de un año contado a partir de la fecha en que se entregue el premio.
- Los boletos son válidos para viajar por Copa Airlines en Clase Económica.
- El Premio no es reembolsable en efectivo. No pueden ser vendidos, canjeados o extendidos luego de la fecha de expiración no se permiten cambios de ruta. Los boletos de este premio no acumulan millas en ConnectMiles, no son válidos para upgrades, ni serán acreedores a beneficios del mismo programa.
- Este Premio no contempla del transporte desde y hacia el aeropuerto de Destino, seguro de viaje y médico, documentación de viaje, tarifas de aeropuerto, la exoneración de equipaje ni descuento en sobrepeso, impuestos, propinas, llamadas telefónicas, cargos en la habitación y cualquier otro gasto no explícitamente Incluido en el Premio. La Organización no se hace responsable de la documentación, papeles o identificaciones que cada pasajero necesita para poder viajar.
- Cualquier lesión, pérdida o daño (directo, indirecto o consecuente) causado al Ganador o a su acompañante debido a la culpa o negligencia de estos o por cualquier causa no atribuible a La Organización, en relación con la aceptación, uso y disfrute del Premio es responsabilidad exclusiva del Ganador.

DÉCIMA. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS

El Jurado evaluará cada uno de los retos de acuerdo a criterios de evaluación que se informarán el día del evento, los cuales tendrán la misma ponderación:

- **Código desarrollado (documentado, identado, optimizado)** (20%)
- **Código funcional (artefactos que se puedan crear y destruir bajo demanda)** (40%)
- **Presentación** (40%): cada presentación debe tener los siguientes apartados:
 - Descripción de la arquitectura y librerías utilizadas
 - Componentes de infraestructura desplegados
 - Lecciones aprendidas
 - Next steps (¿qué hace falta para que la infraestructura sea más resiliente?)

UNDÉCIMA. PROTECCIÓN DE DATOS

Los Participantes en el presente evento quedan informados de que los datos personales facilitados voluntariamente en el formulario de registro al evento, que declaran como propios, incluidos el teléfono celular y el correo electrónico, se incorporarán al correspondiente fichero autorizando el tratamiento de

éstos (por sí mismo, o a través de un tercero que actúe como encargado del tratamiento) para su utilización en relación con el desarrollo de este evento.

La Organización se reserva el derecho de entregar los datos de contacto de los Participantes premiados, o que hayan demostrado unos excelentes resultados en el Hackathon, a las empresas patrocinadoras de dicho concurso.

Los Participantes podrán ejercer sus derechos en cuanto a Protección de Datos de Carácter Personal de acuerdo con lo establecido por la **Autoridad Nacional para la Transparencia y Acceso a la Información (ANTAI)**, dirigiéndose directamente a La Organización.

El Participante garantiza que los datos personales facilitados a La Organización con motivo del presente evento son veraces y se hace responsable de comunicar a La Organización cualquier modificación en los mismos. Asimismo, los Participantes autorizan a La Organización para la utilización de su nombre e imagen en la publicidad o comunicaciones, tanto escritas como electrónicas, que se desarrollen o lleven a cabo para divulgar los resultados del evento.

La Organización en ningún caso utilizará los datos de los concursantes con fines comerciales.

DUODÉCIMA. PROPIEDAD INTELECTUAL Y/O INDUSTRIAL

Los derechos de autor de todo el material generado por los Participantes (documentación, código fuente, configuraciones, presentaciones, etc.) corresponderán a sus autores.

La Organización tiene derecho a utilizar cualquier algoritmo, proceso, tecnología, arquitecturas tecnológicas, aplicaciones, metodologías, diseños y en general cualquier material que se desarrolle durante el evento, sin ninguna limitación o posterior reclamo de propiedad intelectual por parte de los Participantes al Hackathon.

En todo caso, los Participantes garantizan que los proyectos y su información son aportados voluntariamente al presente Hackathon y no infringen derechos de terceros o cuentan en su caso con todas las autorizaciones necesarias para participar en el presente Hackathon, ni son ofensivos, ni denigrantes, ni incitan a la violencia, racismo ni vulneran los derechos fundamentales.

DECIMOTERCERA. GARANTÍAS

Al participar en el Hackathon, cada Participante libera, indemniza y exime a La Organización de toda responsabilidad por cualquier lesión, pérdida o daño de cualquier tipo para el participante (incluyendo sus equipos de cómputo y en general cualquier material que lleve para el concurso) o cualquier otra persona, incluidas lesiones, muerte o daños a la propiedad, que resulten en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, de (a) su participación en el Hackathon o cualquier actividad relacionada con el Concurso;

(b) la aceptación, uso o mal uso de cualquier Premio; o (c) cualquier incumplimiento de las obligaciones establecidas en las presentes Bases legales.

DECIMOCUARTA. DESISTIMIENTO Y NULIDAD

Cualquier Participante puede renunciar a la aceptación de las presentes Bases legales en cualquier momento. La renuncia tendrá asociada la eliminación del Participante, así como la no entrega del premio correspondiente (en caso de resultar premiado).

Si cualquier previsión de las presentes Bases legales fuese declarada, total o parcialmente, nula o ineficaz, tal nulidad o ineficacia afectará tan sólo a dicha disposición o parte de esta que resulte nula o ineficaz, subsistiendo en todo lo demás el resto de las Bases legales y teniéndose tal disposición o la parte de esta que resulte afectada por no puesta, salvo que, por resultar esencial a las presentes Bases legales, hubiese de afectarlas de forma integral.

DECIMOQUINTA. MODIFICACIONES Y EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDADES

Los Organizadores no asumen ninguna responsabilidad u obligación en caso de que el Hackathon no pudiera no pueda llevarse a cabo según lo previsto por cualquier motivo, bien por fraudes detectados en el mismo, errores técnicos, o cualquier otro motivo que no esté bajo el control de La Organización, y que afecte a su normal desarrollo, La Organización se reserva el derecho de cancelarlo, modificarlo, o suspenderlo.

La Organización se reserva el derecho de modificar las condiciones y fechas del Hackathon, así como las características de los premios, informándolas con adecuado tiempo de anticipación a los Participantes.

La Organización se responsabiliza de retrasos o cualquier otra circunstancia imputable a terceros que pueda afectar la participación o desarrollo del Hackathon.

La Organización se reserva el derecho de dar de baja automáticamente a cualquier Participante que defraude, altere o inutilice el buen funcionamiento y el transcurso normal y reglamentario del Hackathon, que realice prácticas impropias para aumentar su rentabilidad, tales como el uso de información privilegiada, manipulaciones indebidas, etc., que afecte indebidamente a derechos de terceros o utilice cualquier tipo de práctica que pueda ser considerada contraria al espíritu del Hackathon, así como a cualquier Participante que manifieste conductas inadecuadas que puedan ofender a otros Participantes o a colaboradores de La Organización. De igual forma, La Organización se reserva el derecho de efectuar las acciones legales conducentes.

La Organización no se responsabiliza por daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan deberse a la falta temporal de disponibilidad o de continuidad del funcionamiento del sistema por el cual se participa en el Hackathon.

En ningún caso La Organización será responsable de las pérdidas, daños o perjuicios de cualquier tipo que surjan por acceder y usar la nube computacional, incluyéndose, pero no limitándose, a los producidos en los sistemas informáticos o los provocados por la introducción de virus y/o ataques informáticos.

La Organización tampoco será responsable de los daños que pudiera sufrir el Participante por un uso inadecuado de la nube computacional y, en modo alguno, de las caídas, interrupciones, ausencia o defecto en las telecomunicaciones.

Copa Airlines no se responsabiliza de la entrega de los premios que otorgarán otras empresas mencionadas en las presentes Bases legales.

La Organización no se responsabiliza de que los datos de los ganadores sean erróneos o no se pueda contactar con los mismos por causas ajenas a La Organización.

Antes de la entrega de los premios se requiere que los Ganadores firmen un finiquito sobre: (i) el cumplimiento de estas Bases Legales; (ii) aceptación del Premio tal como se ofrece; (iii) la exoneración de responsabilidad de cada uno de los Organizadores por cualquier pérdida, daño, costo o gasto que surja de la participación en el Hackathon, la participación en cualquier actividad relacionada con el Concurso o la aceptación, uso o mal uso o disfrute del Premio, incluyendo pero no limitándose a lesiones corporales muerte, daños, pérdida o destrucción de propiedad y todas las reclamaciones de terceros (incluyendo reclamos de su acompañante) que surjan de los mismos; y (iv) otorgar a los Organizadores el derecho no restringido de utilizar, adaptar y/o revertir de otro modo los algoritmos, procesos, tecnologías, aplicaciones, metodologías, diseños y en general cualquier material desarrollado durante el Hackathon, sin ninguna limitación o posterior reclamo de propiedad intelectual por parte de los Participantes al Hackathon.

La no firma del finiquito por parte del Ganador el mismo podrá ser descalificado y se perderán los Premios.

DECIMOSEXTA. CONTENIDOS

Cada Participante autoriza a La Organización a utilizar su imagen en todo el material publicitario relacionado con el Hackathon, ya sea impreso, vídeo, redes sociales o cualquier otro medio, sin recibir contraprestación alguna.

Los Participantes garantizarán que los proyectos y su información son aportados voluntariamente al presente Hackathon y, por tanto, no infringen derechos de terceros o cuentan en su caso con todas las autorizaciones necesarias para participar en el presente evento, ni son ofensivos, ni denigrantes, ni inciten a la violencia, racismo ni vulneran los derechos fundamentales.

Los Participantes serán responsables por las infracciones causadas o que se puedan causar a los derechos de terceros con la participación de sus proyectos en cualquiera de los retos e indemnizará a los terceros

afectados y a La Organización por los daños y perjuicios en que incurra por el incumplimiento de las obligaciones anteriormente descritas.

En caso de que el incumplimiento de lo recogido en el párrafo anterior implicara una reclamación a La Organización por parte de terceros por violación de derechos, a título enunciativo y no limitativo, de propiedad intelectual y/o industrial, o cualquier otro, los Participantes se obligan a resarcir a La Organización de cualesquiera gastos que en concepto de indemnización de daños y perjuicios, intereses, peritajes, honorarios de abogados y procuradores, costas judiciales o por cualquier otro concepto, tuviera que verse obligado a abonar La Organización derivados o relacionados con la reclamación.

Los Participantes, por tanto, mantendrán indemne en todo momento a La Organización ante reclamaciones de terceros y serán responsables asumiendo íntegramente a su cargo, cualesquiera costes o cargas pecuniarias que pudiesen derivar a favor de terceros como consecuencia de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de las obligaciones establecidas en las presentes Bases.

DECIMOSÉPTIMA. JURISDICCIÓN

En caso de divergencia entre los Participantes en el Hackathon y la interpretación de las presentes Bases por parte de La Organización, serán competentes para conocer de los litigios que puedan plantearse los Juzgados y Tribunales de la Ciudad de Panamá, en la República de Panamá, renunciando expresamente los Participantes a esta promoción a su propio fuero, de resultar distinto al aquí pactado.

DECIMOCTAVA. RESPONSABILIDAD LEGAL

Para poder participar en este evento el Participante ha leído todos los términos y condiciones en su totalidad y se responsabiliza de todos los riesgos, peligros, pérdidas y daños que pudiera sufrir su salud al participar en el Hackathon.

El Participante es el único responsable de su salud y de cualquier accidente o deficiencia que pudiera causar, de cualquier manera, alteración en su salud o integridad física e incluso la muerte.

Por esta razón el Participante libera de cualquier responsabilidad a La Organización, a los integrantes del comité organizador, patrocinadores, organizadores, accionistas o representantes de las compañías.

El Participante renuncia a cualquier derecho, demanda o indemnización al respecto.

El Participante también reconoce y acepta que ninguno de los mencionados anteriormente es responsable de la custodia y protección de sus pertenencias en caso de que se presentara algún desperfecto o robo.

DECIMONOVENA. ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES

La Organización se reserva el derecho de interpretar, modificar las condiciones del presente evento en cualquier momento, e incluso de anularlo o dejarlo sin efecto, siempre que concurra causa justificada para ello.

Los Participantes aceptarán las decisiones del Jurado.

La Organización se reserva el derecho a introducir cambios en el funcionamiento del Hackathon en cualquier momento y/o finalizarlo de forma anticipada si fuera necesario por causa justificada, sin que de ello pueda derivarse responsabilidad alguna. Si se produjera algún cambio deberá ser comunicado debidamente.

La aceptación de las presentes Bases legales en el formato de registro, así como la participación en el presente Hackathon indican la aceptación íntegra de los términos y condiciones establecidos en las presentes Bases legales y la sumisión expresa de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe La Organización.

VIGÉSIMA. LA ORGANIZACIÓN

La Organización está integrada por: Copa Airlines, Microsoft y UTP. Quienes estarán representadas por los siguientes miembros:

| | | |
|------------------------------|--|----------------------|
| Julio Toro Silva | Vicepresidente de Tecnología & CIO | Copa Airlines |
| Hugo Aquino Navarrete | Director de Servicios de Infraestructura y Operaciones de Tecnología | Copa Airlines |
| Jorge Saa | Gerente País, Microsoft Panamá | Microsoft |
| Ivan Ho | Profesor de la Facultad de Ingeniería de Sistemas Computacionales | UTP |

UTP - *Universidad Tecnológica de Panamá*

UTP reconocida como una institución líder a nivel de América Latina, por su calidad en la formación integral del recurso humano, así como en la generación y transferencia de conocimiento en ingeniería, ciencias y tecnología y su aplicación para el bienestar social de la comunidad, sustentada en una eficiente gestión.

Microsoft Azure

Microsoft Azure es un servicio de computación en la nube creado por Microsoft para construir, probar, desplegar y administrar aplicaciones y servicios mediante el uso de sus centros de datos. Azure proporciona software como servicio (SaaS), plataforma como servicio (PaaS) e infraestructura como servicio (IaaS) y es compatible con muchos lenguajes, herramientas y diferentes marcos de programación, incluidos software y sistemas específicos de Microsoft y de terceros.