



MinTIC
Ministerio de Tecnologías
de la Información y las Comunicaciones



**CONSORCIO
SOFTWARE 2012**



TÉRMINOS Y CONDICIONES DE LA CONVOCATORIA - CUARTA ITERACIÓN

IMPLEMENTACIÓN DE APLICACIONES WEB Y MÓVILES BAJO UN MODELO DE DESARROLLO DE APLICACIONES ÁGIL Y PARTICIPATIVO PARA EL PROGRAMA AGENDA DE CONECTIVIDAD – ESTRATEGIA GOBIERNO EN LÍNEA, EN EL MARCO DEL PLAN VIVE DIGITAL

**Dirección de Gobierno en línea
@República de Colombia – Derechos Reservados**

Bogotá DC, octubre 31 de 2013

Tecnología en la vida de cada colombiano



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	4
1. TÉRMINOS Y CONDICIONES	5
1.1 Objetivo	5
1.1.1 Objetivos específicos	5
1.2 Definiciones	5
1.2.1 Candidato	5
1.2.2 Entidad beneficiaria	6
1.2.3 Equipo de trabajo	6
1.2.4 Líder	6
1.2.5 Operador	6
1.2.6 Problemática (reto)	6
1.3 ¿Quiénes pueden participar?	7
1.4 ¿Cómo inscribirse?	7
1.4.1 Aceptación de términos y condiciones	7
1.4.2 Registro desde el website del proyecto	8
1.4.3 Selección del reto	8
1.4.4 Desarrollo de prueba teórica	9
1.4.5 Confirmación de la inscripción al evento	9
1.4.6 Causales de no selección de los candidatos	9
1.5 Cronograma del evento	10
1.5.1 Requisitos para el ingreso de los candidatos al evento	11
1.6 Evento para seleccionar a los equipos desarrolladores	12
1.6.1 Plataformas móviles de mayor penetración en Colombia	13
1.6.2 Descripción de los retos	13
1.6.3 Proceso de evaluación de los equipos	13
1.6.4 Conformación del jurado	15
1.6.5 Incentivos	15
1.6.6 Criterios de desempate	16
1.7 Desarrollo de las aplicaciones móviles	16
1.7.1 Metodología	16
1.7.2 Entregables	17
1.8 Términos del vinculación entre el operador y los equipos	18
1.8.1 Contrato de prestación de servicios entre Consorcio Software 2012 y el equipo seleccionado en el primer lugar	18
1.8.2 Responsabilidades de los equipos desarrolladores seleccionados en el primer lugar	18
1.8.3 Propiedad Intelectual	19
1.8.4 Talento Digital	19
1.9 Otros aspectos	20



1.9.1	Seguimiento del concurso (dudas)	20
1.9.2	Datos de carácter personal	20
1.9.3	Declaración de buena conducta	20
1.9.4	Resolución de conflictos	21
1.9.5	Exclusión de responsabilidades por la información	21



INTRODUCCIÓN

Este documento se desarrolla en el marco del proyecto que tiene como objeto la “Implementación de aplicaciones web y móviles bajo un modelo de desarrollo de aplicaciones ágil y participativo para el Programa Agenda de Conectividad Estrategia Gobierno en línea en el marco del Plan Vive Digital”.

Dentro de las actividades del proyecto denominado “Vive Gobierno Móvil” se realizarán eventos en los cuales participe la ciudadanía, las comunidades de desarrollo, la academia y en general cualquier persona interesada participar de manera activa en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles que automaticen los trámites y servicios que prestan las entidades públicas o que utilicen datos abiertos expuestos por las entidades.

En el transcurso de año y medio se realizarán seis (6) eventos. En cada evento se plantearán entre seis (6) y siete (7) problemáticas relacionadas con necesidades del estado, con el fin de que los equipos participantes realicen prototipos de aplicaciones que den solución a dichas problemáticas.

Los mejores prototipos serán premiados, y recibirán adicionalmente una contraprestación para completar en un lapso no mayor a 6 semanas el desarrollo de la aplicación de acuerdo con el alcance propuesto por cada equipo y lo especificado en el reto, garantizando así su funcionalidad.

El cuarto evento de la iniciativa “Vive Gobierno Móvil” se llevará a cabo en la ciudad de Valledupar los días 9 y 10 de noviembre de 2013.

El presente documento especifica los requisitos que deben cumplir los ciudadanos interesados en participar en el cuarto evento de la iniciativa, el proceso de inscripción que se debe cursar para la inscripción en dicho evento y los demás lineamientos que aplican en su desarrollo.

A continuación se encuentran los términos y condiciones para la participación en el evento enunciado.

1. TÉRMINOS Y CONDICIONES

1.1 Objetivo

Convocar un gran número de candidatos, permitiendo a la ciudadanía, las comunidades de desarrollo, la academia y en general a cualquier persona interesada participar de manera activa en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles con un alto grado de innovación utilizando datos públicos, que proporcionen servicios directos a los ciudadanos, promuevan un gobierno abierto y faciliten la relación del ciudadano con el estado.

1.1.1 Objetivos específicos

- Ampliar la oferta y mejorar la calidad de los trámites del gobierno a través de dispositivos móviles.
- Evaluar las competencias de los candidatos desde el punto de vista práctico.
- Identificar las mejores soluciones propuestas frente a las problemáticas de la ciudadanía.
- Estimular el aporte de ideas de desarrollos de aplicativos móviles para entidades del gobierno.
- Estimular el uso de los datos abiertos.
- Incentivar las comunidades de desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles
- Reconocer el talento de desarrolladores de aplicaciones móviles
- Involucrar a la ciudadanía en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles
- Impulsar y estimular el desarrollo de servicios en línea del Gobierno por parte de terceros basados en datos abiertos.

1.2 Definiciones

1.2.1 Candidato

Persona que en el marco de los eventos de Vive Gobierno Móvil hace parte de los equipos de trabajo que proponen una solución frente a una de las problemáticas propuestas.

1.2.2 Entidad beneficiaria

Aquellas entidades públicas que entregan los datos necesarios para el desarrollo de las aplicaciones durante el evento y que serán beneficiarias de las aplicaciones desarrolladas con base en las propuestas seleccionadas durante el evento.

1.2.3 Equipo de trabajo

Grupo de candidatos integrado para proponer una solución frente a una de las problemáticas planteadas. Estos equipos pueden estar conformados por mínimo uno (1) integrante y máximo tres (3).

1.2.4 Líder

Miembro de los equipos de trabajo que proponen una solución frente a una de las problemáticas, que representa a dicho equipo y cuenta con la facultad de suscribir el contrato de prestación de servicios con el CONSORCIO SOFTWARE 2012 para completar la aplicación.

1.2.5 Operador

El CONSORCIO SOFTWARE 2012, contratista seleccionado mediante la licitación pública 07 de 2012 que tuvo por objeto “seleccionar la oferta más favorable para la implementación de aplicaciones web y móviles bajo un modelo de desarrollo de aplicaciones ágil y participativo para el Programa Agenda de Conectividad Estrategia Gobierno en línea en el marco del Plan Vive Digital”, se encargará de desarrollar los procesos del modelo de servicios requerido para la gerencia integral del modelo, la promoción y divulgación de los eventos, la logística de los eventos y el aseguramiento de calidad de las aplicaciones.

1.2.6 Problemática (reto)

Necesidad de una entidad del estado a partir de la cual los equipos de trabajo proponen una aplicación que dé solución a la misma. La problemática o reto está planteado de tal manera que favorezca la innovación de los desarrolladores y permita el uso de múltiples fuentes de información y recursos.

1.3 ¿Quiénes pueden participar?

Podrán participar en el evento todas aquellas personas que cumplan con los siguientes requisitos:

1. Ser colombiano.
2. Ser persona natural.
3. Ser mayor de edad.
4. Haber participado en el desarrollo de aplicativos móviles, ya sea como desarrollador o como parte de un equipo interdisciplinario.
5. Completar exitosamente la inscripción en el portal de la convocatoria www.moviles.gobiernoenlinea.gov.co.
6. No tener vínculos de consanguinidad en primer o segundo grado con algún trabajador de CONSORCIO SOFTWARE 2012 o las empresas OSP International CALA Ltda y DGCM S.A DE C.V (DEVANT IT), ni haber tenido vínculo laboral durante el último año con las mismas.
7. Aprobar satisfactoriamente la prueba teórica (ver numeral 1.4.4)

Nota: Los cupos para participar son acordes a la capacidad del sitio en el cual se realizará el evento y, por tanto, limitados. Dichos cupos se asignarán de acuerdo al orden de inscripción en el portal.

1.4 ¿Cómo inscribirse?

1.4.1 Aceptación de términos y condiciones

Para hacer parte del evento, el candidato deberá leer y aceptar los términos y condiciones del evento que aparecen antes de diligenciar el formulario de registro en el portal www.moviles.gobiernoenlinea.gov.co.

La inscripción de los candidatos implica la aceptación, sin condicionamientos, salvedades y modificaciones de las condiciones y requisitos establecidos en los presentes términos y condiciones. Por lo tanto, la decisión de inscribirse o no a la convocatoria es una decisión exclusiva de los interesados derivada de sus propios análisis, investigaciones, exámenes e inspecciones correspondientes.

Los candidatos deberán tener en cuenta que el cálculo de los costos y gastos que se deriven de la inscripción y participación en el evento, tales como transportes desde otra ciudad hasta el sitio del evento, alimentación diferente a la suministrada por el evento,

software y otras herramientas necesarias para el desarrollo, entre otros, deberán correr por su cuenta y riesgo.

Para continuar con la inscripción en el portal, el candidato debe seleccionar la opción de aceptación de los términos y condiciones habilitada para tal fin en el formulario.

1.4.2 Registro desde el website del proyecto

La inscripción de los candidatos se llevará a cabo a través del portal www.moviles.gobiernoonlinea.gov.co, ingresando al enlace habilitado para ello y completando la información requerida en el formulario de inscripción. Las inscripciones para el evento estarán abiertas a partir de las fechas especificadas en el portal o hasta que se agoten los cupos disponibles para participar en el evento.

El registro de cada candidato en el portal es individual, pero los retos deben desarrollarse en equipos de mínimo uno (1) integrante y máximo tres (3).

Para las aplicaciones móviles, los equipos deben conformarse de tal forma que estén en capacidad de desarrollar una aplicación en las dos (2) plataformas de mayor penetración en el mercado colombiano.

La inscripción oficial de cada equipo se realizará el sábado 9 de noviembre desde las 7:00 hasta las 8:00 am en el lugar del evento (Auditorio Aducesar - Calle 16 A 19 – 75, Barrio Dangond, Valledupar - Cesar), y cada equipo debe elegir un nombre. Se tendrá contemplado un espacio para que los candidatos que no cuenten con un equipo puedan integrarse a uno, pero se recomienda que sea conformado con antelación antes de proceder con el registro.

1.4.3 Selección del reto

En la página web www.moviles.gobiernoonlinea.gov.co se pueden consultar los retos propuestos para el evento con su correspondiente descripción:

- Tres (3) problemáticas de entidades estatales, para que los participantes propongan aplicaciones móviles como solución. El prototipo de la aplicación debe desarrollarse en uno de los dos sistemas operativos para aplicaciones móviles de mayor penetración en el mercado.
- Una (1) problemática de entidades estatales, para que los participantes propongan desarrollos mediante envío de mensajes de texto.

- Una (1) problemática relacionada con el desarrollo de un juego.

Notas:

- La asignación formal del reto se realizará al momento de la inscripción del equipo el día sábado 9 de noviembre.
- Cada reto tiene un cupo mínimo de dos (2) equipos. En caso de que no se postulen equipos para el desarrollo de una problemática, ésta podrá declararse desierta.
- CONSORCIO SOFTWARE 2012 propenderá por que la asignación de los retos se haga en forma equitativa, de manera que no exista un número mayor de equipos correspondiente a alguno de los retos.

1.4.4 Desarrollo de prueba teórica

Después de efectuada la inscripción el candidato recibirá un mensaje de correo electrónico indicándole ingresar al portal de inscripción para realizar una prueba teórica con límite de tiempo, que evaluará conocimientos básicos en aplicaciones de acuerdo con el rol que desempeñaran en el evento (según sea desarrollador o de otra profesión que cuenta con experiencia en aplicaciones). Para ello debe contar con un tiempo aproximado de treinta (30) minutos.

Esta evaluación se podrá realizar una única vez. No obstante, la prueba teórica permite revisar y cambiar las respuestas que se considere necesario antes de su envío definitivo. Si la prueba se resuelve en forma incompleta, no se obtiene el puntaje mínimo requerido, o no se realiza en las veinticuatro (24) horas siguientes a la inscripción, el registro del candidato será anulado y no podrá hacer parte del evento. No obstante, posteriormente podrá registrarse para participar en futuros eventos.

1.4.5 Confirmación de la inscripción al evento

En caso de haber completado el registro exitosamente, el candidato recibirá un correo electrónico donde se le confirmará su participación en el evento. Dicho correo electrónico también le recuerda al candidato los términos y condiciones que fueron aceptados.

1.4.6 Causales de no selección de los candidatos

Los candidatos inscritos podrán ser no seleccionados con base en los siguientes criterios:

- No cumplimiento de cualquiera de los requisitos definidos en el numeral 1.3 de este documento.
- No completar en forma correcta el proceso de registro descrito en los numerales 1.4.1. a 1.4.5.
- Falta de cupos habilitados en el portal de inscripción para asistir al evento.

1.5 Cronograma del evento

Lugar del evento: Auditorio Aducesar - Calle 16 A 19 – 75, Barrio Dangond, Valledupar - Cesar

El desarrollo del evento está previsto de la siguiente forma:

Sábado 9 de noviembre

HORA	ACTIVIDAD
7:00 - 8:00 am	Registro y bienvenida
8:00 - 8:30 am	Presentación del evento y los retos
8:30 - 9:00 am	Conformación de equipos y asignación de espacios
9:00 - 12:00 pm	Desarrollo del reto
12:00 - 1:00 pm	Evaluación de las soluciones
1:00 - 2:00 pm	Desarrollo del reto
2:00 - 3:00 pm	Conferencia principal
3:00 - 4:00 pm	Desarrollo del reto
4:00 - 4:30 pm	Charla sponsor 1
4:30 - 6:00 pm	Desarrollo del reto
6:00 - 6:30 pm	Charla sponsor 2

6:30 - 12:00 am	Desarrollo del reto
-----------------	---------------------

Domingo 10 de noviembre

HORA	ACTIVIDAD
12:00 - 7:00 am	Desarrollo del reto
7:00 - 8:00 am	Evaluación avance del reto
8:00 - 2:00 pm	Desarrollo del reto
2:00 - 3:30 pm	Entrega final del reto
3:30 - 5:00 pm	Evaluación final
5:00 - 6:00 pm	Premiación
6:00 - 6:30 pm	Despedida y cierre
6:30 - 7:00 pm	Salida

Facilidades del evento

- Canal de internet.
- Zona de carpas
- Alimentación y snacks gratuitos

1.5.1 Requisitos para el ingreso de los candidatos al evento

- Los candidatos deben acudir presencialmente al lugar del evento, y llegar puntualmente en la fecha y hora definidas.
- Es indispensable presentar la cédula de ciudadanía.
- Para el ingreso al evento es necesario que el candidato esté relacionado en la lista de inscritos y complete el correspondiente registro de ingreso al recinto.
- Los candidatos deben llevar su portátil (laptop) o computador de escritorio (desktop) con sus correspondientes ambientes de desarrollo y herramientas instalados, de

acuerdo con la plataforma en la cual van a desarrollar. Al ingreso al evento se realizará el registro de cada equipo, vinculándolo con la cédula de su respectivo propietario.

- Al momento del registro el candidato debe indicar su tipo de sangre, nombre de su EPS, sitio donde puede ser llevado en caso de urgencia y el nombre de un contacto en caso de emergencia.
- Asimismo, se entregará al ingreso una escarapela que deberá portar durante todo el evento, y que incluye las fichas con las cuales se reclama la alimentación.
- El candidato recibirá una camiseta conmemorativa del evento, que deberá portar durante el evento.
- Al inicio del evento se tendrá contemplado un espacio para que los candidatos que no cuenten con un equipo puedan integrarse a uno. Posteriormente cada equipo deberá elegir un líder del mismo y realizará su inscripción oficial.
- Se entregará a cada equipo un área de trabajo inventariada (número de mesas y sillas). En caso de presentarse daño a dichos elementos, el equipo se hace responsable por cubrir los costos de su reparación o reposición.
- Cada equipo firmará una carta de compromiso donde indiquen, en caso de quedar en primer lugar, si desean o no completar la aplicación con base en la propuesta desarrollada durante el evento.
- Durante el evento se ofrece, sin ningún costo, almuerzo, cena y 2 refrigerios el primer día; desayuno, almuerzo, cena y 2 refrigerios el segundo día. Si el candidato debe seguir una dieta especial por restricciones de salud, es necesario que acuda con sus propios alimentos.
- Las comidas serán suministradas únicamente contra la entrega del respectivo desprendible de la escarapela.
- Las zonas del lugar del evento con acceso restringido están delimitadas y señalizadas. Si un candidato ingresa a estas áreas será retirado inmediatamente del evento.
- Si el candidato requiere retirarse de las instalaciones del evento, debe notificarlo al líder de su equipo y al personal de seguridad, y en cualquier caso no podrá reingresar entre las 9:00 pm y las 6:00 am.
- El cuidado de los objetos personales del candidato corre por cuenta del mismo. Los organizadores no se harán responsables de la pérdida de ningún objeto.
- En el recinto donde se están desarrollando los retos se debe mantener el orden y silencio que favorezca el trabajo de los demás candidatos.
- Los candidatos deben mantener el orden y aseo de las instalaciones sanitarias del evento.
- Cada equipo es responsable por el orden de su propia área de trabajo.
- Está prohibido en las instalaciones del evento fumar y consumir bebidas alcohólicas o sustancias psicoactivas.
- El evento no cuenta con facilidades de parqueo.

1.6 Evento para seleccionar a los equipos desarrolladores

1.6.1 Plataformas móviles de mayor penetración en Colombia

Para los retos que serán desarrollados en los dos (2) sistemas operativos para dispositivos móviles de mayor penetración en el mercado Colombiano, dichas plataformas se definirán a partir de las estadísticas de fuentes de reconocido prestigio al día de apertura de las inscripciones:

Statcounter

http://gs.statcounter.com/#mobile_os-CO-monthly-201203-201302

Vision Mobile

<http://www.visionmobile.com>

IDC

<http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS23946013>

1.6.2 Descripción de los retos

Los retos corresponden a diferentes necesidades de las entidades del estado, enunciados a manera de problemática. Dichos retos se pueden consultar en la página web del evento www.moviles.gobiernoenlinea.gov.co

Los retos están planteados de tal manera que favorezcan la innovación de los desarrolladores y permitan el uso de múltiples fuentes de información y recursos.

1.6.3 Proceso de evaluación de los equipos

La evaluación de los equipos participantes se llevará a cabo teniendo en cuenta la calificación total más alta en cada reto, asignando una calificación total definida con base en los siguientes criterios:

Usabilidad	30
Interfaz Gráfica	20
Funcionalidad	30
Innovación	20

TOTAL	100
--------------	------------

A continuación se relacionan los aspectos que se tienen en cuenta en cada uno de los criterios de evaluación:

Usabilidad (evaluado de 1 a 5)

- La aplicación plantea un enfoque de uso fácil y proyecta un acceso sencillo e intuitivo para sus funcionalidades.
- La presentación de la aplicación se puede utilizar sin tener mucho conocimiento previo.
- La aplicación plantea tiempos de respuesta aceptable en todas sus funcionalidades.

Interfaz gráfica (evaluado de 1 a 5)

- La aplicación plantea un lineamiento gráfico para todas sus pantallas.
- La aplicación manejará uniformidad de colores (cuando aplique), y presentación agradable para el usuario.
- Los elementos gráficos usados tienen una nitidez adecuada y comunican claramente la funcionalidad a la que representan.

Funcionalidad (evaluado de 1 a 5)

- La aplicación resuelve la problemática presentada en el reto.
- Es viable desarrollar completamente las funcionalidades propuestas en el tiempo establecido para concluir la aplicación (6 semanas).
- Las funcionalidades desarrolladas están completas o en un nivel avanzado de desarrollo.

Innovación (evaluado de 1 a 5)

- La aplicación es innovadora.
- La aplicación combina las fuentes de información disponibles de una manera novedosa.
- La aplicación supone curiosidad y gusto por la renovación.

La evaluación de cada reto se realizará en tres etapas, de acuerdo con la agenda establecida para el evento:

- Evaluación de la especificación técnica de la solución
- Evaluación de Mockups
- Evaluación final de la aplicación

Nota: En caso que ninguna de las propuestas presentadas para una problemática (entidad) en particular cumpla con los requisitos mínimos esperados con base en los criterios mencionados anteriormente, el jurado puede determinar no seleccionar ninguna de las aplicaciones propuestas y declarar desierto el reto.

1.6.4 Conformación del jurado

El jurado del evento que estará a cargo de evaluar las aplicaciones generadas para cada reto con base en los criterios establecidos en el numeral 1.6.3. estará compuesto por dos (2) jurados representantes de las entidades, quienes son expertos en la problemática propuesta para el desarrollo de cada aplicación, y un (1) jurado externo a la entidad. La decisión del jurado será inapelable.

1.6.5 Incentivos

Los incentivos serán entregados con base en la siguiente clasificación:

- Primer lugar: Por cada reto se seleccionará el equipo que haya obtenido el mayor puntaje, para un total de cinco (5) equipos.
- Segundo lugar: Por cada reto se seleccionará el equipo que haya obtenido el segundo mayor puntaje, para un total de cinco (5) equipos.
- Tercer lugar: Por cada reto se seleccionará el equipo que haya obtenido el tercer mayor puntaje, para un total de cinco (5) equipos.

Los equipos seleccionados en estas categorías recibirán como incentivos:

Primer lugar	Segundo lugar	Tercer lugar
Celular Samsung Galaxy S Duos para cada uno de los integrantes del equipo.	Tablet Samsung Galaxy TAB 2 WIFI 7" para cada uno de los integrantes del equipo.	Celular Samsung Galaxy Y Duos para cada uno de los integrantes del equipo.
	Pago de dos membresías de desarrollador por equipo en las tiendas de aplicaciones más populares (no aplica para los retos de mensajería de texto y juego)	Pago de dos membresías de desarrollador por equipo en las tiendas de aplicaciones más populares (no aplica para los retos de mensajería de texto y juego)
Reconocimiento y visibilidad en las diferentes plataformas virtuales de MinTIC y la página web de la iniciativa.	Reconocimiento y visibilidad en las diferentes plataformas virtuales de MinTIC y la página web de la iniciativa.	Reconocimiento y visibilidad en las diferentes plataformas virtuales de MinTIC y la página web de la iniciativa.

Adicionalmente, los equipos seleccionados en el primer lugar recibirán una contraprestación por un valor de diecisiete millones de pesos (\$17.000.000) menos descuentos de ley y pago

de los respectivos impuestos, para completar en un lapso no mayor a 6 semanas el desarrollo de la aplicación de acuerdo con el alcance propuesto por cada equipo y lo especificado en el reto, garantizando así su funcionalidad.

1.6.6 Criterios de desempate

Para aquellos equipos que obtengan la misma calificación total, se desempatará eligiendo al que haya obtenido el mayor puntaje en el criterio de funcionalidad en el reto.

Si continúa el empate, se efectuará la selección mediante sorteo, asignándole un número a cada equipo empatado. Dicho número será introducido dentro de un sobre cerrado y un representante de CONSORCIO SOFTWARE 2012 procederá a escoger uno al azar, que corresponderá al seleccionado.

1.7 Desarrollo de las aplicaciones móviles

1.7.1 Metodología

Cada equipo que participe en el desarrollo de los retos deberá diseñar el prototipo teniendo en cuenta los requerimientos publicados en la página web de la convocatoria. Durante el evento se seleccionarán los mejores desarrollos que den solución a los retos planteados. La selección de éstos se realizará mediante un jurado que evaluará su calidad e innovación al finalizar la jornada del evento.

CONSORCIO SOFTWARE 2012 suministrará a cada equipo seleccionado una documentación sugerida como base para completar el desarrollo: guía metodológica para desarrolladores, plantilla para la elaboración del documento de diseño y arquitectura de la aplicación, plan de seguridad y plantilla para el documento de plan de pruebas.

El equipo seleccionado deberá completar en un lapso no mayor a 6 semanas el desarrollo, de acuerdo con el alcance propuesto por cada equipo y lo especificado en el reto, garantizando así su funcionalidad.

Adicionalmente, deberá entregar un documento básico al operador, quien con base en este insumo será el responsable de elaborar los documentos requeridos para el desarrollo.

Finalmente, el desarrollo será licenciado bajo el modelo GPL/GNU. Para ello, el equipo deberá abrir el código fuente con todas las librerías y archivos necesarios para compilar la aplicación.

Durante todo el proceso el equipo interactuará con el operador para resolución de dudas.

Una vez entregada la documentación requerida y la aplicación para dispositivos móviles puesta en producción, el CONSORCIO SOFTWARE 2012 procederá a liquidar el contrato y pagar al líder del equipo el monto establecido.

1.7.2 Entregables

El equipo seleccionado entregará como resultado del desarrollo de la aplicación:

- Documento básico de diseño
- Instalador de la aplicación
- Código fuente de la aplicación
- Solución instalada en ambiente de preproducción (en conjunto con el operador).

y suministrará la información necesaria para que el CONSORCIO SOFTWARE 2012 documente:

- Análisis de requerimientos
- Estimación de esfuerzo
- Plan de pruebas
- Criterios de aceptación de la aplicación
- Documento de diseño
- Informe de instalación en ambiente de preproducción
- Informe de pruebas de la solución en ambiente de preproducción
- Informe de las pruebas de aceptación realizadas para cada solución.
- Informe de Pruebas de la etapa de paso a producción y operación
- Informe de gestión de las incidencias
- Formatos de solicitud de infraestructura (cuando aplique).
- Informe de capacitación
- Documento para el manejo de soporte en producción.
- Informe de Estabilización de la solución.
- Documento que contiene el Informe de la ejecución del plan de aseguramiento de la calidad.
- Documento que contiene el informe de las diferentes pruebas realizadas a la solución en la etapa de aseguramiento de calidad

La totalidad del código fuente correspondiente al software aplicativo que se entregue y el código objeto, así como los manuales elaborados, deberán entregarse en un medio digital

una vez terminado la etapa de implantación. Este debe venir rotulado y respaldado con la documentación de su contenido.

1.8 Términos del vinculación entre el operador y los equipos

1.8.1 Contrato de prestación de servicios entre Consorcio Software 2012 y el equipo seleccionado en el primer lugar

Se celebrará un contrato de prestación de servicios entre CONSORCIO SOFTWARE 2012 y el líder del equipo desarrollador seleccionado en el primer lugar, donde el equipo se compromete a completar la aplicación en un plazo no mayor a seis (6) semanas, de acuerdo con el alcance propuesto por el equipo y los requerimientos definidos en el reto, para garantizar su funcionalidad. Por su parte, el CONSORCIO SOFTWARE 2012 se compromete a pagar la respectiva contraprestación.

Para la firma del contrato, CONSORCIO SOFTWARE 2012 solicitará al equipo adquirir la correspondiente póliza de cumplimiento.

El equipo no tendrá ningún tipo de relación contractual con el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones ni con las entidades para las cuales desarrollan los retos.

1.8.2 Responsabilidades de los equipos desarrolladores seleccionados en el primer lugar

A través de contrato de prestación de servicios establecido con CONSORCIO SOFTWARE 2012, el equipo desarrollador seleccionado en primer lugar se obliga esencialmente a:

1. Cumplir a cabalidad con lo establecido en el objeto y alcance descritos en el contrato, en los términos y condiciones pactadas en el contrato, y con lo previsto en la carta de compromiso
2. Por ningún motivo suspender o abandonar el cumplimiento del contrato, sin previa justificación aceptada por CONSORCIO SOFTWARE 2012.
3. Ejercer la dirección y el control propio de todas las actividades encomendadas, en forma oportuna y dentro del término establecido, con el fin de obtener la correcta realización de la aplicación
4. Responder por el cumplimiento y calidad de los servicios prestados, por el término previsto en el contrato

5. Atender los requerimientos, instrucciones y/o recomendaciones que le formule CONSORCIO SOFTWARE 2012 para una correcta ejecución y cumplimiento de sus obligaciones.
6. Pagar por su cuenta las contribuciones al sistema integral de seguridad social en salud y pensiones, y contribuciones parafiscales si a ello hubiere lugar, en los porcentajes de Ley para este tipo de contrato de conformidad con los Decretos 1703 de 2002 y 510 de 2003.

1.8.3 Propiedad Intelectual

La aplicación desarrollada estará licenciada bajo el modelo GNU GPL (en inglés GNU General Public License). GNU GPL es una licencia de software libre que garantiza a los usuarios finales (personas, organizaciones, compañías) la libertad de usar, estudiar, compartir (copiar) y modificar el software. Su propósito es declarar que el software cubierto por esta licencia es software libre y evitar intentos de apropiación que restrinjan esas libertades a los usuarios.

Si en el marco de las iteraciones del proyecto el equipo desarrollador utiliza una licencia de software libre tipo GPL de GNU para el desarrollo del software, no se tendrá que realizar la transferencia de los derechos de autor. La documentación que describa el software libre desarrollado deberá ser publicado bajo una licencia de documentación libre tipo FDL (Free Documentation License) de GNU.

Cuando en el desarrollo de una aplicación de software libre se utilicen bibliotecas o programas que no son libres no se considerará de entorno libre. En los casos que se utilice software que no sea de distribución libre, se tendrá que realizar la transferencia de la licencia respectiva o de los derechos de autor o patrimoniales correspondientes.

En todo caso se ajustarán a la normatividad vigente y para todos los efectos legales se aplicará la Ley 23 de 1982, la Ley 44 de 1993, el Decreto 460 de 1995, la Decisión 351 de la Comisión del Acuerdo de Cartagena expedida en 1993, la Decisión 486 de 2000, el Decreto 2591 de 2000 y demás normas conexas y complementarias.

1.8.4 Talento Digital

Para los candidatos que hagan parte de la iniciativa TALENTO DIGITAL, las aplicaciones desarrolladas en el marco de la presente convocatoria NO se les tendrán en cuenta como los proyectos para la condonación del crédito.

1.9 Otros aspectos

1.9.1 Seguimiento del concurso (dudas)

Cualquier comentario, aclaración o duda sobre este documento podrá enviar un correo a la siguiente dirección electrónica: vivegobiernomovil@gobiernoonlinea.gov.co

1.9.2 Datos de carácter personal

Al registrarse en la web www.moviles.gobiernoonlinea.gov.co para la participación en el evento, el candidato manifestará expresamente la veracidad de la información consignada y autoriza a CONSORCIO SOFTWARE 2012 su verificación sin limitación alguna.

CONSORCIO SOFTWARE 2012 garantizará la adopción de las medidas necesarias para asegurar el tratamiento confidencial de dichos datos e informa a los candidatos de la posibilidad de ejercitar, conforme a la legislación vigente, los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, mediante petición por escrito en tal sentido a CONSORCIO SOFTWARE 2012.

Al facilitar los datos en el formulario de inscripción habilitado en la web www.moviles.gobiernoonlinea.gov.co, el candidato consentirá expresamente la cesión de datos a CONSORCIO SOFTWARE 2012 a los efectos del tratamiento de datos necesario, entre otros, para la gestión del mismo.

1.9.3 Declaración de buena conducta

CONSORCIO SOFTWARE 2012 o MinTIC podrán descalificar automáticamente a cualquier candidato que actúe de manera fraudulenta. No se tolerarán las trampas, la manipulación de los resultados del reto, la participación en el evento sin cumplir los requisitos para ello, la utilización de códigos maliciosos, ni los intentos de interrumpir de alguna manera el evento, o cualquier otro comportamiento fraudulento.

Todo intento por parte de una persona de dañar de forma deliberada el sitio web del evento y/o perjudicar su funcionamiento legítimo podrá constituir una violación de las leyes penales y civiles, y si dicho intento se llevara a cabo, CONSORCIO SOFTWARE 2012 se reservará el derecho a reclamar los correspondientes daños y perjuicios a cualquier persona que efectúe tal conducta, en los términos y condiciones que la Ley establezca.



1.9.4 Resolución de conflictos

Los candidatos declaran y aceptan que todas las disputas derivadas del evento, en especial las relativas a la puntuación, el derecho a la participación, el engaño, el avance y cualesquiera otros asuntos relacionados con el evento, se decidirán según el criterio único y exclusivo de CONSORCIO SOFTWARE 2012 y MinTIC como organizadores del evento, y que dicha decisión adoptada será definitiva y vinculante, sin perjuicio de cualesquiera derechos que les correspondan por ley.

1.9.5 Exclusión de responsabilidades por la información

La única información proveniente del evento que deberá considerarse como base para la participación es la contenida en el presente documento y sus Anexos, y que sean publicados en la página Web www.moviles.gobiernoonlinea.gov.co.

Los candidatos serán responsables por el manejo de la información que reciban por parte de CONSORCIO SOFTWARE 2012 y MinTIC, por lo cual deberán respetar, con arreglo a la Constitución Política de Colombia y a la ley, los derechos de autor. El incumplimiento de lo anterior acarreará las sanciones contempladas en la ley.

CONSORCIO SOFTWARE 2012 y MinTIC se reservan el derecho de verificar la información presentada por los candidatos.