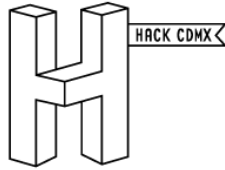


REGLAMENTO DE HACK CDMX FESTIVAL DE DATOS DE LA CIUDAD DE MÉXICO SEGUNDA EDICIÓN

1. DESCRIPCIÓN
2. CARACTERÍSTICAS DE HACK CDMX
3. CONVOCATORIA
4. PARTICIPANTES
5. RETOS
6. INCENTIVOS
7. REGISTRO
8. DATOS
9. MENTORES Y JURADO CALIFICADOR
10. PROCEDIMIENTO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN
11. TALLERES
12. PROHIBICIONES
13. UTILIZACIÓN DE IMÁGENES OFICIALES
14. UBICACIÓN
15. GLOSARIO



1. DESCRIPCIÓN

HackCDMX, el festival de datos de la Ciudad de México, es un encuentro intensivo de programación y trabajo colaborativo en torno a datos liberados por distintas entidades del gobierno de la ciudad.

El Laboratorio para la Ciudad convoca a *hackers* cívicos y a personas interesadas en datos abiertos a desarrollar soluciones que beneficien a la Ciudad de México en un gran maratón de programación y prototipado.

En su segunda edición, HackCDMX crece y se diversifica para reunir a cientos de personas bajo un mismo techo en un experimento de trabajo colaborativo entre ciudadanía y gobierno. Sumado al reto de Aplicaciones Cívicas, en esta ocasión contamos con tres nuevos retos: Soluciones para la Ciudad, Visualización de Datos y Hardware e Infraestructura Urbana, además de una serie de talleres temáticos. Todo esto hace de HackCDMX un gran festival público de aprovechamiento de datos.

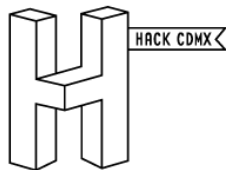
2. CARACTERÍSTICAS DE HACK CDMX

La promoción, organización, coordinación y difusión del trabajo colaborativo entre la ciudadanía y el gobierno de la Ciudad de México estará a cargo de la Dirección General de Creatividad (Laboratorio para la Ciudad) de la Agencia de Gestión Urbana de la Ciudad de México, a quien compete coordinar los datos abiertos que generan los entes de gobierno y difundir la convocatoria de HackCDMX, en la que se establecen las bases y los términos a los que se sujetarán los participantes.

El presente documento tiene por objeto establecer los términos y condiciones generales para la realización de HackCDMX, festival de datos de la Ciudad de México, segunda edición. Todos los participantes deberán cumplir con los requisitos, términos y condiciones establecidos.

HackCDMX tiene los siguientes propósitos:

- a) Que los participantes contribuyan a crear soluciones digitales para mejorar la vida en la ciudad.
- b) Que los participantes puedan acceder a información y datos que por primera vez estarán disponibles para el público.
- c) Establecer la posibilidad de que las soluciones sean adoptadas por la ciudad.



- d) Que cada vez más personas tengan acceso a los datos de la ciudad de formas innovadoras y no convencionales.
- e) Vincular a cientos de programadores, analistas, diseñadores y entusiastas que buscan crear aplicaciones cívicas y otras soluciones creativas a partir de datos.
- f) Formar equipos multidisciplinarios que enriquezcan de forma integral los proyectos.
- g) Incentivar la innovación cívica.
- h) Realizar una celebración de trabajo y experimentación en torno a datos públicos, con retos creativos y talleres abiertos a todo tipo de público.
- i) Que el acceso sea libre y gratuito (con previo registro)

3. CONVOCATORIA

HackCDMX posee cuatro formatos de participación denominados Retos: Aplicaciones Cívicas, Soluciones para la Ciudad, Visualización de datos y Hardware e Infraestructura Urbana. Cada uno de estos retos involucra una aproximación distinta al uso y aprovechamiento de datos para contribuir a mejorar el entorno y los servicios urbanos.

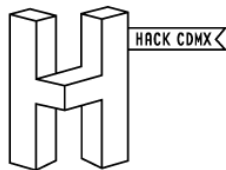
La convocatoria inicia el 13 de febrero y termina el 5 de marzo de 2015, tomando en cuenta que el cupo de retos y talleres puede agotarse antes de la fecha de finalización de la convocatoria.

4. PARTICIPANTES

En HackCDMX puede participar cualquier persona física mayor de 15 años, estudiante o profesional, siempre y cuando se registre en tiempo en alguno de los cuatro retos establecidos o en los talleres.

En particular, pueden participar programadores de todos los niveles que busquen probar sus aptitudes, adquirir nuevos conocimientos y construir comunidad en torno a los datos abiertos; diseñadores, artistas y arquitectos entusiasmados por el quehacer de la ciudad; periodistas y analistas interesados en abordar datos relevantes recién liberados; emprendedores cívicos que quieran trabajar en conjunto con el gobierno; y creativos que tengan una gran idea para contribuir al mejoramiento de su entorno y que deseen probarla a nivel prototipo o concepto y cualquier ciudadano que quiera contribuir al mejoramiento de su entorno.

Los participantes deberán registrarse en el plazo y con las condiciones establecidas por la convocatoria, tomando en cuenta el cupo limitado, además deberán presentarse con identificación oficial para ingresar a la sede donde se llevará a cabo HackCDMX.



Los participantes podrán contar con el apoyo de mentores para transformar sus buenas ideas en productos viables e innovadores.

El personal de la Administración Pública del Distrito Federal podrá participar, pero sólo podrá hacerse acreedor de un reconocimiento, nunca de algún incentivo monetario.

Los participantes de los retos Aplicaciones Cívicas y Soluciones para la Ciudad, alojarán las aplicaciones desarrolladas con software de código abierto y licencias libres en un repositorio público que se dará a conocer durante el evento, con la finalidad de que aquellos que decidan utilizarlo o mejorarlo, puedan hacerlo.

Para difundir y promover los proyectos generados durante HackCDMX en los medios de comunicación que se consideren convenientes, todos participantes deberán ceder los derechos de difusión de sus propuestas a favor de la Agencia de Gestión Urbana de la Ciudad de México.

5. RETOS

I. Aplicaciones Cívicas

Diseño y desarrollo de una aplicación usando los datasets liberados por las entidades del gobierno de la ciudad.

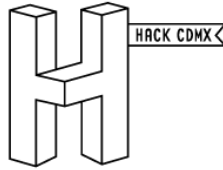
Los participantes en el reto de Aplicaciones Cívicas deberán idear, diseñar y desarrollar un prototipo o producto mínimo viable (PMV) de aplicaciones web o móviles. El PMV, cuyo objetivo debe apuntar a mejorar la vida en la ciudad, debe utilizar al menos uno de los conjuntos de datos o herramientas digitales proporcionados por las entidades del Gobierno de la Ciudad de México. Los datasets estarán disponibles en el Laboratorio de Datos.

II. Soluciones para la Ciudad

Diseño y desarrollo de soluciones tecnológicas a partir de una problemática específica planteada por una entidad del gobierno de la ciudad.

Soluciones para la Ciudad es una oportunidad para que los participantes aborden problemáticas reales a través de herramientas digitales y el uso y generación de datos. En este reto, entidades del Gobierno de la Ciudad de México plantean una problemática. En Soluciones para la Ciudad participan:

– Secretaría de Salud (Sedesa)



- Sistema de Transporte Colectivo Metro (STC)
- Ecobici (Sistema de Transporte Individual)
- Secretaría de Seguridad Pública (SSP)

Estas entidades establecerán una serie de reglas de participación y requerimientos que deberás seguir para encontrar la mejor solución posible. Durante el festival habrá mentores de las entidades que te informarán acerca de dichos requerimientos. La propuesta ganadora tendrá la posibilidad de trabajar de cerca con la entidad que propone el reto con el objetivo de que la solución sea puesta a prueba.

III. Hardware e Infraestructura Urbana

Desarrollo o hackeo de interfaces físicas para mejorar la ciudad a partir de datos.

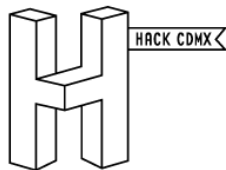
HackCDMX presenta por primera vez un reto abierto para el desarrollo o intervención de interfaces físicas. En esta categoría los participantes deberán formular, diseñar y prototipar un proyecto partiendo de un grupo de elementos de infraestructura urbana, buscando que dicho proyecto contribuya a generar nuevos datos e información valiosos para la ciudad.

En este reto se aceptarán tanto prototipos funcionales con soluciones que podrían implementarse de inmediato; así como conceptos especulativos que apunten a futuros usos y aplicaciones.

IV. Visualización de Datos

Creación de soluciones gráficas o interactivas que permitan observar los datos generados por la ciudad de forma útil, clara y atractiva.

La segunda edición de HackCDMX lanza un reto de visualización dirigido a diseñadores, analistas y artistas interactivos. También pueden participar profesionales y aficionados de otras disciplinas visuales que deseen trabajar en soluciones gráficas que permitan observar patrones e interpretar los datos generados por la ciudad. El objetivo es contribuir a la solución de problemas partiendo de una lectura distinta de los datos, presentándolos a un público amplio, no especializado, de forma clara y atractiva.



6. INCENTIVOS

Cada reto tendrá reconocimientos e incentivos. Además, todos los proyectos desarrollados en HackCDMX podrán ganar dos premios adicionales: Proyecto Destacado y Favorito del Público.

Proyecto Destacado: El Laboratorio para la Ciudad otorgará un premio de 15,000 pesos M/N al equipo que considere que tiene un proyecto sobresaliente.

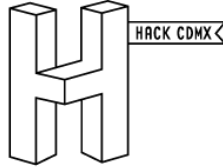
Favorito del público: La semana después de HackCDMX, el Laboratorio subirá a sus redes sociales todos los proyectos participantes, con el fin de que la ciudadanía vote por su favorito. Si tienes la mayoría de los votos podrás ganar 10,000 pesos M/N.

	Aplicaciones Cívicas	Soluciones para la Ciudad	Hardware e Infraestructura Urbana	Visualización de Datos
Primer lugar	\$60,000.00	\$50,000	Kit de Hardware libre	Campaña en metro
Segundo lugar	\$40,000.00	N/A	N/A	N/A
Tercer lugar	\$20,000.00	N/A	N/A	N/A

Independientemente de la designación de ganadores, se podrán otorgar, cuando así lo determine el jurado calificador, menciones especiales para algunas aplicaciones cívicas u otros retos, las cuales consistirán en un reconocimiento público y diploma.

Asimismo, el jurado calificador podrá determinar la publicación de una síntesis de las aplicaciones cívicas web o móvil que no hayan sido merecedores de los tres primeros lugares.

En caso de que ningún proyecto de los retos: Soluciones para la Ciudad, Hardware e Infraestructura Urbana y/o Visualización de Datos cumpla satisfactoriamente con los criterios de evaluación, el jurado podrá determinar que los premios y reconocimientos no serán entregados a ninguno de los participantes.



7. REGISTRO

Registro

El registro estará disponible en hack.labcd.mx a partir del 13 de febrero.

Cada reto de HackCDMX tiene cupo limitado. Los participantes registrados recibirán un correo de confirmación de asistencia que deberán contestar del 26 de febrero al 1 marzo. De no confirmar su asistencia, perderán su lugar y se éste se cederá a quienes se encuentren en lista de espera.

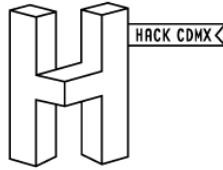
Los participantes tendrán la opción de apuntarse a una lista de espera en caso de que ya no haya espacio en el reto de su elección. En cuanto se libere un lugar recibirán un correo para confirmar su registro a partir del 2 de marzo, mismo que deberán responder con su confirmación de asistencia.

Acceso y recomendaciones

- Llevar una identificación oficial.
- Llevar un candado a la sede para anclar los equipos de cómputo a la mesa de trabajo.
- Por cuestiones de seguridad, todos los participantes deberán proporcionar el número de serie de sus computadoras y aparatos electrónicos a su llegada a la sede del festival.

8. DATOS

En HackCDMX podrás desarrollar aplicaciones y soluciones creativas que utilicen datos de distintas entidades del Gobierno de la Ciudad de México. A través del Laboratorio de Datos podrás acceder a información relacionada con los siguientes temas.



Movilidad
Seguridad
Salud
Ambiente
Cultura
Infraestructura Urbana
Economía
Educación
Servicios
Catastro
Justicia
Entre otros

9. MENTORES Y JURADO CALIFICADOR

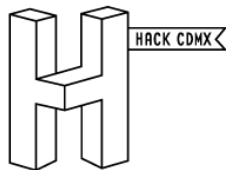
El festival contará con la presencia de mentores especializados en distintas disciplinas, expertos en negocios, emprendimiento cívico y social, diseño, usabilidad, tecnología, comunicación y marketing, así como funcionarios pertenecientes a las áreas de tecnologías de la información del gobierno de la ciudad y entidades participantes.

Los mentores se encargarán de brindar asesoría y evaluar el trabajo de los participante a partir del sábado 7 de marzo. Los mentores realizarán una primera selección de proyectos con el objetivo de elegir a un grupo de finalistas en la categoría de Aplicaciones Cívicas.

El Jurado Calificador será un grupo multidisciplinario encargado de dictaminar en las categorías de Aplicaciones Cívicas, Soluciones para la Ciudad, Visualización de Datos y Hardware e Infraestructura Urbana, para así designar a los ganadores de todos los incentivos.

El Jurado estará conformado por un número impar de especialistas, no menor de tres integrantes y con experiencia en las áreas de fondos de inversión/incubadoras, emprendimiento cívico, marketing, diseño, comunicación, desarrollo y programación, gobierno, empresas de tecnología, academia, asociaciones civiles y organizaciones no gubernamentales.

El Laboratorio para la Ciudad designará de entre el jurado a una persona que fungirá como presidente, quien en caso de empate tendrá voto de calidad una vez agotados los criterios de desempate.



El Jurado Calificador deliberará por mayoría simple y su fallo será inapelable.

10. PROCEDIMIENTO Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Formación de equipos multidisciplinarios

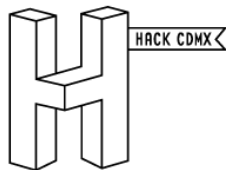
Durante las primeras horas del festival habrá tiempo y espacio para que se organicen los participantes y formen sus equipos, de acuerdo al reto que se hayan registrado.

Los equipos se integrarán de entre un mínimo de 4 y máximo de 6 participantes con perfiles que contribuyan de manera distinta al producto final. Por ejemplo un diseñador, un arquitecto, un analista de datos y un programador.

1. Aplicaciones Cívicas: Un grupo multidisciplinario de mentores calificará tu trabajo con base en los criterios generales de evaluación. Los 5 equipos con el puntaje más alto serán nombrados finalistas y tendrán 10 minutos para presentar sus proyectos ante un jurado en el escenario. Este jurado calificará los 5 proyectos finalistas con base en los criterios generales de evaluación. Los 3 equipos con los puntajes más altos serán nombrados primero, segundo y tercer lugar. En caso de empates, el proyecto con la calificación más alta otorgada por el jurado en el criterio “utilidad para la ciudad” será acreedor del primero, segundo o tercer lugar, según corresponda.

2. Soluciones para la Ciudad: Un grupo multidisciplinario de mentores calificará tu trabajo con base en los criterios generales de evaluación. El equipo con el puntaje más alto de cada entidad (Sedesa, SSP, Ecobici y Metro) será nombrado finalista. Estos 4 equipos finalistas tendrán 10 minutos para presentar sus proyectos ante un jurado en el escenario. El jurado calificará los proyectos finalistas con base en los criterios generales de evaluación. El equipo con el puntaje más alto será nombrado ganador. En caso de empate, el proyecto con la calificación más alta otorgada por el jurado en el criterio “utilidad para la ciudad” será acreedor al premio.

3. Visualización de Datos: Un jurado multidisciplinario calificará tu trabajo con base en los criterios generales de evaluación. El equipo con el puntaje más alto otorgado por el jurado será nombrado ganador. En caso de empate, el proyecto con la calificación más alta en el criterio de “utilidad para la ciudad” será el ganador del reto.



4. Hardware e Infraestructura Urbana: Un jurado multidisciplinario calificará tu trabajo con base en los criterios generales de evaluación. El equipo con el puntaje más alto otorgado por el jurado será nombrado ganador.

En caso de algún empate en cualquiera de los retos, el proyecto con la calificación más alta en el criterio de “utilidad para la ciudad” será el ganador del reto.

Se publicará el resultado de los ganadores invariablemente en la página de internet labcd.mx/hackcdmx y hack.labcd.mx

La notificación a los ganadores del concurso se hará en los 15 días hábiles posteriores al fallo del jurado calificador, para su reconocimiento público y para la entrega de los incentivos económicos señalados en el apartado correspondiente.

Lo no previsto en el presente procedimiento será resuelto por el jurado calificador, siendo su determinación inapelable.

Criterios de evaluación

HackCDMX es un espacio para poner a prueba tus habilidades desarrollando aplicaciones cívicas y otras soluciones innovadoras para la ciudad. Esperamos propuestas originales que sean viables, útiles, atractivas y que puedan escalar para responder a los grandes retos y oportunidades de la Ciudad de México.

Los mentores y jurados del festival tomarán en cuenta los siguientes criterios generales para calificar los proyectos de los cuatro retos para determinar finalistas y ganadores:

i Idea

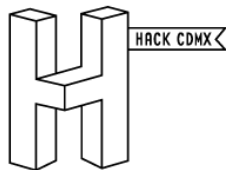
Se refiere al concepto detrás de la solución propuesta. Una buena idea contribuye a la solución de una problemática, es innovadora, visionaria y factible.

ii Usabilidad

Es la forma en que la solución propuesta resuelve necesidades desde la perspectiva del usuario. Este criterio considera que el proyecto cumpla tareas de manera eficiente, atractiva y fácil de usar.

iii Utilidad para la Ciudad

Este criterio es acerca de los alcances de tu proyecto para aportar a la construcción de una mejor ciudad. Una solución útil para la ciudad mejora la



experiencia cotidiana de los habitantes, hacer más fácil el acceso a servicios y detonar dinámicas sociales, económicas y culturales.

iv Desarrollo Tecnológico ¹

Se refiere al nivel de habilidades y conocimientos técnicos reflejados en el proyecto.

v Composición y Estética ²

Sobre el uso de los elementos de manera equilibrada. Este aspecto evalúa que los elementos utilizados correspondan a las necesidades de comunicación de la propuesta y que mantengan una relación entre ellos.

El jurado deberá calificar la medida en la que el producto cumple con el criterio en una escala del 1 al 5 donde 5 es el valor más alto y 1 es el valor más bajo. Estos rangos califican la medida en la que el producto cumple con el criterio. Cada criterio a su vez tiene una importancia o peso distinto para la calificación final.

Las aplicaciones cívicas y demás productos web o móviles generados en el festival de datos deberán ser innovadoras y resolver alguna problemática de la Ciudad de México o de la ciudadanía con base en su utilidad; deberán estar sustentados con datos abiertos y las herramientas facilitadas por las entidades participantes.

11. TALLERES

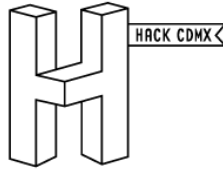
Además de los retos, HackCDMX ofrece talleres temáticos sobre diversas disciplinas y herramientas vinculadas al uso de datos en tres principales ejes, como se describen a continuación:

- Periodismo de datos
- Cartografía
- Visualización
- Emprendimiento cívico
- Minería de datos

El registro para los talleres, horarios y criterios de participación estarán disponibles a partir del **miércoles 19 de febrero**. El cupo de cada taller estará

¹ Este criterio no aplica en el reto de Visualizaciones de Datos.

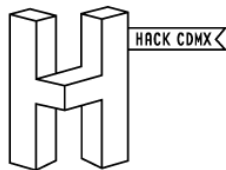
² Este criterio aplica únicamente para reto de Visualizaciones de Datos.



limitado a 20 participantes. Los proyectos o productos generados en los talleres de HackCDMX no participan en las categorías de los retos.

12. PROHIBICIONES

- No está permitido registrarse en más de un reto a la vez.
- Si eres participante de alguno de los retos no podrás inscribirte a los talleres temáticos.
- Queda prohibido todo tipo de material que evidentemente discrimine o invite a la discriminación motivada por origen étnico o nacional, el género, la edad, las discapacidades, la condición social, las condiciones de salud, la religión, las opiniones, las preferencias sexuales, el estado civil o cualquier otra que atente contra la dignidad humana y tenga por objeto anular o menoscabar los derechos y libertades de las personas.
- El tipo de información a difundir no deberá violar la ley, ser falsa o ilegal.
- Se prohíbe expresamente el SPAM y el uso de Malware.
- Es obligatorio para todos los asistentes portar el gafete asignado en todo momento, así como contar con una identificación oficial y mostrarla al personal cuando les sea solicitada. Si el Participante es menor de edad deberá de contar con pasaporte, credencial escolar o algún otro documento que lo identifique.
- Al momento de ingresar a la sede de HackCDMX, los participantes recibirán un brazalete, el cual deberán portar en todo momento durante los tres días del festival. Los organizadores no están obligados a otorgar un nuevo brazalete en caso de que el participante se lo retire, extravíe o haga mal uso del mismo.
- Queda estrictamente prohibido fumar dentro de las instalaciones del HackCDMX.
- Queda estrictamente prohibido ingresar a las instalaciones del HackCDMX con bebidas alcohólicas, así como todo tipo de sustancias ilegales que sean descritas por la ley o bajo el influjo de cualquiera de estas.
- Queda estrictamente prohibido ingresar y portar cualquier tipo de armas o materiales que pongan en peligro la vida de los todos los asistentes.
- Está prohibido consumir alimentos en cualquier otra área que no sea aquella destinada para dicha actividad.
- Queda prohibido el ingreso de mascotas y animales.
- Todos los participantes deberán comportarse con respeto y con apego a las buenas costumbres, ya que toda falta a la moral y mal comportamiento se sancionará con la expulsión del HackCDMX. Para el caso de contravenirse las disposiciones de orden público, el responsable será puesto a disposición de la autoridad competente.



13. UTILIZACIÓN DE IMÁGENES OFICIALES

En caso de utilizar imágenes, elementos y/o símbolos del Gobierno de la Ciudad de México, se deberá atender a lo establecido en el [Manual de Identidad Gráfica](#), que es la guía para el uso adecuado de los elementos y símbolos que constituyen la identidad gráfica del imagotipo del Gobierno del Distrito Federal, las Secretarías, Dependencias y otros que lo componen, tanto para material impreso como electrónico.

El imagotipo deberá ir acompañado de la leyenda “CIUDAD DE MÉXICO, Decidiendo Juntos.”

El imagotipo podrá ser en positivo para fondos claros y tinta negra al 100% y negativo para fondos oscuros, tinta blanca o calado, pero de ninguna manera podrá gíralo, deformarlo, cambiar alguno de sus colores, utilizarlo en otro color, eliminar o cambiar de posición alguno de sus elementos.

El imagotipo de cualquier Dependencia u órgano desconcentrado deberá ser 20% menor al del GDF.

14. UBICACIÓN

Lago Ilmen 142, entre Lago Iseo y Lago Müritz, colonia Anáhuac. Delegación Miguel Hidalgo. C.P. 11320. Ciudad de México.

Todos los anuncios y comunicaciones se harán a través de los siguientes medios:

Sitio web oficial de HackCDMX: hack.labcd.mx

Correo electrónico oficial laboratorio@labplc.mx

Twitter: @LabCDMX

Facebook: www.facebook.com/LabCDMX

15. GLOSARIO

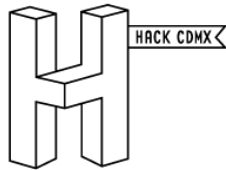
Para los efectos del presente documento, se entenderá por:

Agencia: la Agencia de Gestión Urbana de la Ciudad de México.

API: (Application Programming Interface): plataforma para desarrolladores que facilita el consumo de datos.

Datos abiertos: cualquier información proveída por el GDF en su portal de datos abiertos o por el API Laboratorio de Datos.

Entidad: La Asamblea Legislativa del Distrito Federal; la Contaduría Mayor de Hacienda de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal; el Tribunal Superior de



Justicia del Distrito Federal; el Tribunal de lo Contencioso Administrativo del Distrito Federal; el Tribunal Electoral del Distrito Federal; el Instituto Electoral del Distrito Federal; la Comisión de Derechos Humanos del Distrito Federal; la Junta de Conciliación y Arbitraje del Distrito Federal; los órganos autónomos por ley; la Jefatura de Gobierno del Distrito Federal; las dependencias; los órganos desconcentrados; los órganos político administrativos; los fideicomisos y fondos públicos y demás entidades de la administración pública; los partidos políticos; aquellos que la legislación local reconozca como de interés público y ejerzan gasto público; y los entes equivalentes a personas jurídicas de derecho público o privado, ya sea que en ejercicio de sus actividades actúen en auxilio de los órganos antes citados o ejerzan gasto público;

Laboratorio para la Ciudad: nombre por el cual se conoce a la Dirección General de Creatividad, encargada de la organización y operación de este festival.

Producto Mínimo Viable: El Producto Mínimo Viable es una versión del proyecto, el cual permita obtener un panorama rápido y sustancial de su objetivo general, además de demostrar exitosamente algunas de sus funcionalidades.

