# BASES del concurso

A continuación se detallan las bases y condiciones del **Concurso Juvenil de Aplicaciones Móviles**

**Objetivo**

Promover el ingenio, creatividad y competitividad de la juventud a través del desarrollo de Aplicaciones Móviles.

**Comité Organizador**

Consejo Nicaragüense de Ciencia y Tecnología **(CONICYT)**

Universidad Nacional de Ingeniería **(UNI)**

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua **(UNAN LEON)**

**MOVISTAR**

**AG Software**

**Jurado Calificador**

Compuesto por especialistas en la materia, tanto en desarrollo como en comercialización de software, se tomará en cuenta el nivel técnico y el nivel comercial de las aplicaciones.

El Jurado Calificador será designado por el **CONICYT.**

**Los Participantes**

Podrán participar jóvenes nicaragüenses menores de 25 años, inscribiendo un solo proyecto de manera individual o en equipo de hasta tres personas.

**Aceptación de las Bases**

La participación en el concurso implica la íntegra aceptación de las presentes Bases, así como de las decisiones que adopte el Jurado, el Comité Organizador y el **CONICYT.**

**Obligaciones de los Participantes**

* Completar el Formulario de Registro.
* Ser autores del Proyecto que presentan y no infringir los derechos de autor o la propiedad intelectual de terceros, lo que de verificarse será de su exclusiva responsabilidad.
* Estar disponibles para responder a las eventuales consultas o requerimientos de los miembros del Jurado, o de quién estos designen.

**Requisitos de la Aplicación:**

Deben constituir una Aplicación para dispositivos móviles que sea apta para correr en uno o varios sistemas operativos.

El Organizador por sí mismo, o por solicitud del Jurado, podrá rechazar cualquier Proyecto presentado, sin explicar causa. También podrá solicitar aclaraciones.

**Categorías del Concurso**

**Información y estilos de vida:** una app que ofrezca una solución a las necesidades información de los consumidores o usuarios y que les proporcione una alternativa para mejorarles su estilo de vida. Por ejemplo: información de consumo, noticias, seguridad vial, nutrición, salud, armonía, moda, restaurantes, etc.

**Educación y utilidades:** una app que permita el aprendizaje de diferentes destrezas valiosas para el desarrollo humano, tales como los procesos productivos, de organización, de comunicación, de comercialización.

**Entretenimiento y juegos:** una app que promueva una experiencia lúdica, ocio o diversión.

**Procedimiento de inscripción**

Los participantes deberán presentar el concepto de los proyectos a desarrollar, el cual debe de ser original, deberán exponer de acuerdo al formato de inscripción en qué consiste la aplicación propuesta; cómo se llevará a cabo; qué aspecto presentaría y qué funcionalidades ofrecerá.

Las inscripciones se deberán hacer llenando el formulario en el sitio web: www.conicyt.gob.ni desde el 21 de junio hasta el 10 de noviembre del 2016, después de esta fecha no se tomará en cuenta ningún proyecto recibido en tiempo extraordinario.

*Cada participante deberá rellenar un*[*formulario*](http://www.uma.es/etsi-informatica/navegador_de_ficheros/docs/descargar/concurso%20Android/solicitud%20participacion%20concurso%20Android.doc)*con la siguiente información:*

* Título de aplicación.
* Nombres.
* Apellidos.
* Copia digital de Cedula o Partida de Nacimiento. (jpg)
* Teléfono de contacto.
* Correo electrónico.
* Descripción de la aplicación (¿en qué consiste la aplicación propuesta? y ¿qué funcionalidades ofrecerá?)
* Plataforma en la que se desarrollará.

Una vez confirmados sus datos recibirá un correo de aceptación con información adicional.

**Etapas del concurso**

Una vez finalizada la fase de inscripción, el concurso se desarrollará en tres etapas que se describen a continuación.

1. **Entrega y Presentación** El día 18 de noviembre se entregará y presentará la aplicación ante el jurado. Para efectos de presentación, la app deberá ser instalada en dispositivos proporcionados por los jueces o el CONICYT, deberán entregar impresa una memoria breve que contendrá la siguiente información:

* Descripción del proyecto.
* Entorno de desarrollo y bibliotecas externas usadas\*.
* Manual de usuario.
* Versión mínima recomendada para el sistema operativo.
* Resoluciones de pantalla recomendada.
* Dispositivos compatibles.

Además deberá entregar el Código fuente en formato digital.

\*En caso de utilizar bibliotecas propietarias se deberá presentar su licencia.

NOTA: El material entregado para el Concurso Juvenil de Aplicaciones Móviles es propiedad del participante, el CONICYT y el Jurado Calificador no podrán usar bajo ningún punto de vista el material de manera total o parcial,El CONICYT se compromete a entregar una carta de confidencialidad en relación a la Aplicación creada, su programación y resultado visual.

1. **Selección de finalistas.** El jurado evaluador estudiará y probará las distintas aplicaciones, según los criterios de selección. Los resultados de la evaluación serán notificados vía correo electrónico el 22 de noviembre.

1. **Premiación.** La premiación tendrá lugar en la **Semana de la Ciencia** que realiza el **CONICYT** del 21 al 25 de noviembre de 2016 en la **Noche de Premiación** que se efectuara el viernes 25 de noviembre.

**Evaluación**

Para la evaluación de las aplicaciones el jurado tendrá en cuenta, principalmente los siguientes criterios:

* Diseño de la aplicación.
* Utilidad.
* Eficiencia.
* Originalidad e innovación de la propuesta
* Eficacia en la utilización de los recursos
* Usabilidad y factibilidad de comercialización
* Aprovechamiento de las capacidades propias de los dispositivos utilizados
* Funcionamiento y estabilidad de la aplicación.
* Calidad de diseño de la interface gráfica de usuario.

Las decisiones tomadas por el jurado y el tribunal designado para la final serán inapelables.

**Premios**

Serán otorgados a los autores de las Aplicaciones Móviles seleccionadas en base al orden de mérito establecido por el Jurado quién tendrá en cuenta su carácter innovador y potencial de negocios, podrá ser dinero en efectivo, productos tecnológicos, capacitaciones y/o lo que nuestros patrocinadores otorguen.

**FECHAS IMPORTANTES**

Apertura de inscripciones **21 de Junio**

Final de inscripciones  **10 Noviembre**

Entrega y presentación **18 Noviembre**

Notificaciones **22 Noviembre**

Premiación **25 Noviembre**