

Bases y normativa de participación

NORMATIVA GENERAL

Para acceder al recinto de HackForGood Las Palmas será necesario disponer del identificativo que se entregará al llegar el primer día. Sin él no es posible entrar en el recinto así que es importante conservarlo.

Para preservar el estado y conservación de las instalaciones, las cuales han sido cedidas especialmente por la Universidad de Las Palmas de G.C., las normas que se deberán cumplir son las siguientes:

- No está permitido fumar en el interior del recinto.
- Está prohibido el consumo de alcohol en el recinto.
- Está prohibido la tenencia y el consumo de drogas u otras sustancias ilegales.
- No se permite el uso de altavoces, se recomienda auriculares.
- Está prohibido manipular cualquier cable y/o aparato de la organización ya sean switches, cables, etc.
- No está permitido causar mal funcionamiento en la red, servidores, etc.
- No está permitida ninguna forma de agresión física o verbal fuera de tono.
- El incumplimiento de estas normas puede provocar la expulsión de un participante del evento así como la obligación de indemnizar los daños y perjuicios ocasionados, sin perjuicio del resto de responsabilidades legales que se puedan derivar de las conductas realizadas. Los organizadores advierten que, en caso necesario, cualquier conducta ilegal se pondrá en conocimiento de las autoridades competentes.
- La organización se reserva el derecho de descalificación tanto individual como de equipos por razones de comportamiento impropio, ofensivo o contrario a las leyes españolas.
- Queda prohibido fumar en el interior del recinto, así como el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias estupefacientes y psicotrópicas.

NORMATIVA PROPIA DE TRABAJO/ HACKING

Los participantes deberán identificarse en la mesa de recepción, aportando su entrada impresa o en medio digital.

Se debe llevar la ACREDITACIÓN proporcionada por la organización, visible en todo momento.

Una tarea clave es la formación de EQUIPOS. Se debe estructurar equipos de entre 3 y 8 participantes inscritos en el evento.

Se formalizarán los equipos de trabajo en dos etapas:

1. Anotando el nombre en UNO de los retos disponibles que deseen resolver. La organización colgará de forma visible cada uno de los retos disponibles en formato papel, y allí se anotarán los participantes en los retos que consideren.

2. Una vez anotados todos los participantes en los retos, se debe REGISTRAR cada uno de los equipos formados, entregando impreso en la mesa de recepción hasta el Jueves entre 16h y 16.30 h, indicando claramente un RESPONSABLE del Equipo.

Los participantes que no puedan formar equipo en primera instancia (por ejemplo, por no alcanzar un mínimo de tres personas en el RETO a resolver), tendrán la opción de formar equipo con el resto de participantes, bien sea con las personas que de igual manera no han podido formar equipo o con los equipos ya constituidos.

En especial, para optar al Premio Think Big Jóvenes, se requiere que el EQUIPO integre al menos a un participante con edad comprendida entre 15 y 25 años, y que en el caso de existir más de uno, se identifique (al momento de registrar el equipo) un representante para optar a este premio. Dicho representante, con la propuesta de RETO que su equipo resuelva, será el candidato a optar al premio.

Los equipos participantes cederán una copia en digital a la organización, antes del Sábado 15h00, del trabajo realizado durante el evento, respetando siempre la licencia Creative Commons concedida por los participantes.

La organización no ofrece ordenadores disponibles para el trabajo. Ofrecerá WIFI gratuita y conexión eléctrica, además de mesas, pizarras, papel, y bolígrafos.

RECOMENDACIONES

Para evitar todo problema con el material que traigáis a HackForGood, se recomienda tener el suficiente control y cuidado sobre él. La organización no se hará responsable de ningún tipo de pérdida, robo o desperfecto.

Se recomienda tener un antivirus actualizado instalado para evitar cualquier tipo de infección o problema con el ordenador.

La organización se reserva el derecho de modificar esta normativa para mejorar las condiciones del evento.

Formulario de inscripción

Nombre y apellidos

DNI

Correo electrónico

Declaro por la presente:

- Ser mayor de edad
- Haber realizado la inscripción a este evento libremente y en plena facultad de mis capacidades intelectuales
- Estar informado acerca de las bases y normativa de participación redactadas anteriormente y de las que recibo otra copia para uso personal
- Aceptar dichas bases y normativa
- Entiendo el carácter participativo del evento
- Aceptar que el trabajo a desarrollar en el presente evento sea licenciado intelectualmente con licencia Creative Commons, del tipo reconocimiento descrita a continuación, para su uso por asociaciones y/o fundaciones sin ánimo de lucro y Organizaciones No Gubernamentales.

Poner vuestras obras bajo una licencia Creative Commons no significa que no tengan copyright. Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones. En este evento las obras quedarán registradas con el tipo:



Reconocimiento (by): Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción. Más información: <http://es.creativecommons.org/licencia/>

En Las Palmas de Gran Canaria, a 16 de abril de 2015.

FIRMA

Organizadores

Telefónica



Colaboran

