



***BASES***

**HACKATHON TRIBUTARIO**

Abril/2019

## Antecedentes

El Servicio de Impuestos Internos de Chile en conjunto con el Fondo Monetario Internacional (FMI), han organizado el concurso denominado “Hackathon Tributario: Innovando hoy para el SII del Futuro”, cuyo objetivo es incentivar ideas tecnológicas en el ámbito tributario que traten de encontrar soluciones que no han sido pensadas antes, a través del desarrollo colaborativo de software, en adelante “HACKATHON”. En esta actividad los participantes se organizarán en grupos y tendrán desafíos donde se establecerán metas que conseguir asociadas a temas relativos al gobierno, en particular en materias relacionadas con el quehacer del Servicio de Impuestos Internos de Chile.

## Descripción del desafío

La Hackathon es un evento donde se establecen objetivos de desarrollo que sean factibles de entregar en el plazo de tiempo que se establezca. En este evento participarán equipos multidisciplinarios -especialistas técnicos en desarrollos de sistemas y diseñadores de aplicaciones que interactuarán con especialistas tributarios, sociales y de gobierno- los cuales analizarán problemáticas específicas, generarán ideas y construirán prototipos de soluciones tecnológicas factibles de ser implementadas en el tiempo definido, todas enmarcadas sobre los siguientes desafíos planteados en las siguientes verticales :

- EXPERIENCIA DEL CONTRIBUYENTE
- EDUCACIÓN TRIBUTARIA
- FISCALIZACIÓN CIUDADANA
- INCLUSIÓN CIUDADANA
- FACTURA ELECTRÓNICA
- BIENES RAICES

## Inscripción

Los interesados en participar en el Concurso deben inscribirse completando con sus datos el formulario de inscripción disponible en la página web del servicio de impuestos internos ([www.sii.cl](http://www.sii.cl)), en caso de tener dudas sobre el mismo pueden enviarlas al correo electrónico [hackathon@sii.cl](mailto:hackathon@sii.cl), identificando en el asunto del correo “Inscripción Hackathon Tributario”. La inscripción de los participantes en el Concurso, implica el pleno conocimiento y su aceptación de las presentes Bases y condiciones de éste. Se deja constancia que no se aceptarán postulaciones contenidas en formularios incompletos, como tampoco condicionadas o contrarias a las presentes Bases. El plazo máximo para la inscripción es hasta las 12:00 horas del día viernes 19 de Abril de

2019 o hasta completar la cantidad de 60 inscripciones que son la cantidad máxima de participantes, momento en que se procederá a cerrar el formulario de inscripción. La inscripción será notificada vía correo electrónico a cada uno de los postulantes.

## Requisitos que deben cumplir los participantes

- Ser mayor de 18 años.
- Encontrarse en óptimas condiciones de salud física y mental.
- Se podrá inscribir de manera individual o por equipos de hasta 4 participantes.
- Solo podrán participar estudiantes de pregrado, profesionales egresados, empresas relacionadas con emprendimientos.
- Los participantes deben disponer de sus propias herramientas (equipos de cómputo, software, cargadores, dispositivos móviles, etc.). Las instituciones Organizadoras no facilitarán equipos a los participantes, eximiéndose de cualquier responsabilidad ante la pérdida o desperfecto de las mismas.
- No podrán participar los parientes del jurado hasta el cuarto grado de consanguinidad o segundo de afinidad.
- Amparado en el derecho de admisión a la actividad, la Organización podrá restringir la participación en el concurso, o en cualquier motivo o circunstancia que pudiese repercutir en el correcto desarrollo de la Hackathon.

## Requisitos que deben cumplir los proyectos

Cada proyecto que postule debe cumplir los siguientes requisitos:

- Tratarse de un proyecto original, lo cual implica, no haber sido presentado en otro concurso de la misma índole. Para acreditar esta exigencia, cada equipo participante deberá presentar un formulario de declaración jurada simple que dé cuenta de su originalidad, el que será proporcionado por los organizadores del Concurso durante la jornada de trabajo.
- Desarrollar un prototipo de cada proyecto, el cual será exhibido personalmente ante el Jurado por el respectivo equipo. Se exige la utilización de datos abiertos o aquellos datos abiertos que hayan sido dispuestos por las instituciones organizadoras del Concurso.
- El proyecto no debe infringir los derechos de autor, patentes, marcas registradas, secretos comerciales u otros derechos de propiedad intelectual de un tercero. Lo anterior, deberá ser declarado por los equipos participantes a través de un formulario que les será proporcionado por las Instituciones Organizadoras del Concurso durante la jornada de trabajo. Cualquier infracción del concursante será de su exclusiva responsabilidad y deberá mantener indemne a los Organizadores en caso de cualquier reclamación de terceros a este respecto.
- El proyecto no podrá contener:
  - a) Información falsa, inexacta o engañosa;

- b) Información que viole cualquier ley, estatuto, o normativa;
- c) Material ilegal u obsceno, conforme a las leyes vigentes en Chile;
- d) Material que pudiera considerarse discriminatorio en base a la raza, religión u orientación sexual, género etc.;
- e) Información que afecte la privacidad de las personas conforme a las leyes vigentes en Chile;
- f) Virus informáticos, spyware u otro elemento dañino;
- g) Difundir o contribuir a la difusión de malware.

## **Incumplimiento de las Bases**

La participación en este Concurso implica el conocimiento y la aceptación de las siguientes Bases y Condiciones. Cualquier violación a éstas o a los procedimientos o sistemas establecidos por el organizador para la participación en este concurso implicará la inmediata exclusión de la competencia y/o la revocación de los premios, y/o la eventual interposición de las acciones judiciales que puedan corresponder.

La aplicación de las Bases no dará derecho a reclamo alguno en contra de los Organizadores, trabajadores, personeros o de sus auspiciadores. Ello especialmente en el caso en que se proceda a eliminar a alguno de las publicaciones, o se decida no otorgar definitivamente el premio, por estimarse que al respecto no se han cumplido con los procedimientos, requisitos o espíritu establecido en las presentes bases.

## **Etapas y plazos**

Entre el día 01 de Abril del 2019 y hasta las 12:00 horas (medio día) del día 19 de abril de 2019: Inscripción de los participantes, a través del formulario de inscripción, disponible en el sitio web. Realización de la Hackathon: día miércoles 24 de abril de 2019, desde las 8.30 hrs. hasta las 17:00 hrs. del día 25 de Abril, en el Hotel Crowne Plaza, ubicado en Avenida Libertador Bernardo O'Higgins 136 salón pacífico. Exhibición de los proyectos con sus respectivos prototipos, para su posterior evaluación y premiación por parte del jurado: 25 de Abril 2019 desde las 15:00 hrs. Todas las aplicaciones (proyectos) deberán encontrarse en un medio de almacenamiento digital al final del evento, que será facilitado por la Organización del concurso.

## **Premios y Entrega**

El equipo ganador recibirá un premio que consistirá en cuatro pasajes, con estadía, a la sede central del FMI, en Washington DC, para participar en las "Annual Meetings" (reuniones anuales), la que congregan a autoridades de Bancos Centrales, ministros de Finanzas y de Desarrollo, parlamentarios, ejecutivos del sector privado, representantes de organizaciones de la sociedad civil y miembros de círculos académicos, con el objeto de debatir temas que generan

preocupación en todo el mundo, tales como las perspectivas económicas mundiales, el fin de la pobreza, el desarrollo económico y la eficacia de la ayuda. Además, se organizan seminarios, sesiones informativas regionales, conferencias de prensa y muchas otras actividades centradas en la economía mundial, el desarrollo internacional y el sistema financiero mundial, donde el equipo ganador presentará su propuesta.

## Jurado

El Jurado estará conformado por siete (personas), pertenecientes a las instituciones organizadoras e invitados externos, las que serán presentadas a los participantes al inicio del Concurso.

## Evaluación de los proyectos

Los proyectos de los equipos participantes serán evaluados por el Jurado al momento de ser presentados en la instancia denominada “Exhibición de prototipos”, el día 25 de abril de 2019, a partir de las 15:00 horas. Cada exhibición tendrá una duración máxima de 2 minutos pudiendo el Jurado efectuar, luego las consultas pertinentes y que estimen convenientes para la comprensión global del proyecto. Al término de la ronda de las referidas presentaciones, el jurado entregará su decisión.

## Criterios de evaluación

El Jurado evaluará cada uno de los proyectos debidamente inscritos, de acuerdo a los siguientes criterios de evaluación:

- [40%] Creatividad, originalidad e Innovación.
- [20%] Factibilidad, Proyección y Utilidad.
- [10%] Diseño.
- [10%] Funcionalidad.
- [10%] Presentación Final
- [10%] Impacto Social.

En caso de empate se realizará, entre los 7 jurados, una nueva votación en que el ganador será el que logre mayor cantidad de votos por mayoría simple, donde cada jurado representará un voto.

## Derechos

Los proyectos o desarrollos que se generen en el Concurso deben utilizar un lenguaje de programación de código abierto, bajo alguna de las licencias aprobadas en

<https://opensource.org/licenses>, y deberá ingresarse en los repositorios que dispongan los Organizadores.

En virtud de lo dispuesto en el inciso final del artículo 8° de la Ley N° 17.336, se deja constancia expresa que los derechos de autor de orden patrimonial le corresponderán única y exclusivamente a quienes hayan elaborado el respectivo programa computacional o prototipo, es decir, a los autores. En consecuencia, los participantes serán los titulares exclusivos de los derechos de autor de carácter moral y patrimonial que recaigan sobre sus creaciones y desarrollos.

## **Responsabilidad**

Las Instituciones Organizadoras del Concurso, se eximen expresamente de toda responsabilidad por los perjuicios, las infracciones o violaciones a derechos de terceros en que pudieran incurrir los participantes. Asimismo, quedan exentas de responsabilidad por las opiniones que los participantes pudieran manifestar durante la realización de cualquiera de las actividades que contempla el Concurso, o bien, por el contenido de los proyectos o aplicaciones que se desarrollen. Los participantes del Concurso asumen total y absoluta responsabilidad frente a eventuales reclamos de terceros, manteniendo indemne a las Instituciones Organizadoras. Las Instituciones Organizadoras se reservan, a su sola discreción, el derecho de cancelar, suspender y/o modificar cualquier aspecto del Concurso en caso de detectar eventuales fraudes, fallas técnicas o cualquier otro factor que afecte la integridad y buen funcionamiento del mismo, sin que ello genere ningún tipo de responsabilidad frente a los participantes del Concurso y/o terceros. Las Instituciones Organizadoras del Concurso, no se harán responsables de la pérdida de equipos tecnológicos u otros elementos o insumos computacionales que sean de propiedad de los concursantes.

## **Tratamiento de datos Personales y Derechos de Imagen**

De conformidad a lo dispuesto en el artículo 4 de la Ley N° 19.628, al registrarse, los participantes y ganadores aceptan el tratamiento gratuito de sus datos personales por las Instituciones Organizadoras, con finalidades de marketing, del propio concurso y con el objeto de entregar información y/o beneficios a los participantes y ganadores. Los referidos datos personales podrán en casos concretos ser comunicados a terceros, para cumplir con las finalidades recién mencionadas.

Los participantes y ganadores aceptan desde ya y en forma indefinida, que sus datos personales, incluyendo su nombre completo, imágenes, fotografías u otros registros audiovisuales, sean incorporados en las comunicaciones y publicidad que respecto del presente concurso realicen los Organizadores.