

## **BASES HACKATHON SOBRE PROTECCIÓN AL CONSUMIDOR DEL INDECOPÍ 2018**

El Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (Indecopi), en su calidad de Autoridad Nacional de Protección del Consumidor, contando con la colaboración del Centro de Innovación y Desarrollo Emprendedor de la Pontificia Universidad Católica del Perú (CIDE-PUCP); Centro de Tecnologías de Información y Comunicaciones (CTIC-UNI) e Incubadora de Negocios de Base Tecnológica (Startup UNI) de la Universidad Nacional de Ingeniería; Asociación Peruana de Software y Tecnologías (APESOFT); FullStack, Escuela de Desarrolladores de Software, Internet y Tecnología Digital; Idego, authorized Reseller de Moxtra; MaximixeTic; Startup Perú del Ministerio de la Producción; Laboratoria; Cisco Perú; y el apoyo de Alerta Económica y la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI); presenta la primera **Hackathon sobre Protección al Consumidor** denominada **“Innovadores digitales, apoyando a los consumidores”**.

El Indecopi invita a participar de esta maratón tecnológica dirigida a los emprendedores e innovadores apasionados por las nuevas tecnologías colaborativas que, a través de soluciones creativas, buscan la implementación de buenas prácticas a favor de la ciudadanía.

### **OBJETIVOS**

- Brindar soluciones innovadoras a las problemáticas de los consumidores, mejorando los servicios al ciudadano.
- Promover una cultura de solución de conflictos de consumo e implementación de buenas prácticas empresariales en el mercado.
- Promover el respeto de las creaciones tecnológicas en el país, a través de la protección del Derecho de Autor del software.
- Incorporar a los emprendedores e innovadores tecnológicos en la mejora de los servicios públicos sobre protección al consumidor.

### **RETOS**

Los retos de la I Hackathon sobre Protección al Consumidor del Indecopi están vinculados al desarrollo de soluciones tecnológicas, que sean de utilidad para los consumidores, a través del uso de una base de datos integrada que la institución pondrá a disposición de los participantes en este concurso.

Las soluciones deben estar orientadas a resolver un problema sobre la falta de información que sufren los consumidores o la generación de una oportunidad de mejora en los servicios brindados a los consumidores por el Indecopi.

Estos retos podrán ser resueltos por los equipos participantes en la Hackathon, mediante el desarrollo de prototipos bajo las siguientes consideraciones:

- a. Desarrollar una página web responsiva y entregar el diseño web de su versión en aplicativo móvil (Android, IOS. etc.); o,
- b. Desarrollar una aplicación móvil (Android, IOS. etc.) y entregar el diseño web de su versión en página web responsiva.

Los retos para desarrollar, durante la competencia, serán los siguientes:

**Reto 1.-** Permitir el acceso a la información a los consumidores y proveedores sobre reclamos y denuncias tramitados por el Indecopi, a fin de que los primeros puedan tomar mejores decisiones de consumo en el mercado y, los segundos, puedan dar cumplimiento normativo a lo establecido en el Código de Protección y Defensa del Consumidor, Ley N° 29571.

**Reto 2.-** Identificar problemáticas de consumo en el país, a través de geolocalización (georreferencia), que permitan la creación de un mapa de conductas infractoras por región, departamento, provincia y/o distrito.

**Reto 3.-** Descentralizar la atención de problemáticas de consumo, a través de la ubicación de las distintas oficinas del Indecopi a nivel nacional, para que los ciudadanos puedan presentar sus consultas, reclamos o denuncias.

## **PÚBLICO OBJETIVO**

Este evento está dirigido a innovadores tecnológicos, desarrolladores web, diseñadores web, estudiantes de tecnologías de la información y/o computación, u otros afines.

Los participantes deben conformar equipos con un máximo de cinco (05) miembros por afinidad y/o intereses comunes, los cuales serán elegidos hasta un número de 100 inscritos conforme a las indicaciones de las presentes bases.

## **POSTULACIÓN E INSCRIPCIÓN**

El plazo de inscripción se inicia el 26 de febrero y finaliza el 13 de marzo de 2018. Ninguna inscripción será aceptada una vez concluido el plazo indicado.

Una vez realizada la inscripción hasta el límite de 100 participantes, deberán asistir obligatoriamente a tres (03) charlas continuadas sobre Protección al Consumidor, Derecho de Autor en Software e Innovación Tecnológica, a realizarse el día 15 de marzo desde las 18h00 hasta las 22h00, a fin de confirmar su inscripción en la Hackathon.

La inscripción está disponible en los portales web del Indecopi y del Consumidor, a través del presente enlace. Clic aquí: [www.indecopi.gob.pe/hackathonconsumo](http://www.indecopi.gob.pe/hackathonconsumo).

## **FECHA Y LUGAR**

La Hackathon se desarrollará en la Sede Central del Indecopi, ubicado en la Avenida Del Aire 384, San Borja, Lima - Perú, los días 17 y 18 de marzo de 2018, desde las 08h30 del sábado hasta las 20h00 del domingo.

## **EVALUACIÓN Y ELECCIÓN DE GANADORES**

El Jurado calificador, seleccionado por el Indecopi, evaluará los prototipos presentados por los grupos participantes, a fin de dar a conocer al 1er, 2do y 3er puesto de la Hackathon, siendo la fecha establecida para la premiación el domingo 18 de marzo entre las 18h00 y 20h00, en la Sede Central del Indecopi.

Los equipos deben presentar su propuesta al Jurado demostrando su funcionamiento y respondiendo las preguntas que se realicen al respecto.

Es importante mencionar que la solución planteada o propuesta no debe infringir el marco legal peruano, en especial, derechos de propiedad intelectual o industrial, haciéndose responsables de su actuar. Asimismo, el prototipo presentado no podrá contener software malicioso, virus, gusanos informáticos, spyware, entre otros.

Asimismo, las soluciones que presenten los equipos en competencia, no deberán acceder a servicios no diseñados para su acceso (exploits), siendo considerados como intentos maliciosos de ataque a plataformas tecnológicas a cargo del Estado peruano, reservándose el Indecopi el derecho para iniciar las denuncias penales correspondientes.

Los participantes deberán presentar prototipos originales, que no hayan sido premiadas anteriormente, ya sea en un concurso similar o cualquier otro concurso, a nivel nacional o internacional.

Criterios de evaluación a prototipos presentados:

- Grado de acercamiento a la solución del desafío planteado.
- Impacto en los consumidores y el mercado.
- Grado de factibilidad en la implementación de la solución.
- Originalidad y facilidad de uso para los consumidores, proveedores y del Indecopi.

Los prototipos en competencia serán expuestos por el líder de cada equipo al finalizar la Hackathon. Cada prototipo debe tener una denominación. Se asignará un tiempo máximo de diez (10) minutos por equipo.

## **JURADO CALIFICADOR**

- Wendy Ledesma Orbegozo, Directora de la Dirección de la Autoridad Nacional de Protección del Consumidor del Indecopi.
- Alonso Tenorio Trigo, Director del Centro de Tecnologías de Información y Comunicaciones de la Universidad Nacional de Ingeniería (CTIC-UNI).
- Juan José Miranda del Solar, Consultor nacional e internacional en innovación y emprendimientos tecnológicos.
- Patricia Núñez Paico, CEO & CFO de Online Studio.
- Abel Revoredo Palacios, Abogado especialista en techlaw y negocios en Internet.
- Erick Iriarte Ahón, Abogado especialista en Derecho de Nuevas Tecnologías y Propiedad Intelectual.

## **LOS PREMIOS A LOS EQUIPOS GANADORES**

### **1ER PUESTO**

- Pago de tasa para un (01) registro de software ante el Indecopi, para el equipo ganador respecto a un desarrollo tecnológico distinto al de la presente Hackathon.

- Un (01) trofeo para el equipo ganador y diploma de reconocimiento para cada integrante del equipo, otorgado por el Indecopi.
- Una beca completa para el líder del equipo en el Taller de Ideas Disruptivas para Empresarios (incluye Design Thinking), otorgado por el Centro de Innovación y Desarrollo Emprendedor de la Pontificia Universidad Católica del Perú (CIDE-PUCP).
- Beca completa para los miembros del equipo al Taller de Innovación Tecnológica otorgado por el Centro de Tecnologías de Información y Comunicaciones (CTIC-UNI) e Incubadora de Negocios de Base Tecnológica (Startup UNI) de la Universidad Nacional de Ingeniería.
- Beca completa para el equipo ganador otorgada por FullStack, Escuela de Desarrolladores de Software, Internet y Tecnología Digital, que consiste en dos (02) cursos para cada integrante, los cuales podrán ser solicitados de acuerdo con la programación de la Escuela hasta un máximo de dos (02) ganadores por curso.
- Participación gratuita para el equipo ganador en dos (02) eventos (Angular ReactJS, Machine Learning u otros afines) o Bootcamps, organizados por FullStack, Escuela de Desarrolladores de Software, Internet y Tecnología Digital, de acuerdo con su programación.
- FullStack, Escuela de Desarrolladores de Software, Internet y Tecnología Digital y la Asociación Peruana de Software y Tecnologías (Apesoft) emitirán certificados para el equipo ganador del hackathon.
- Reportaje al equipo ganador en Alerta Económica (<http://alertaeconomica.com/>), un medio de comunicación digital, con más de 20 mil suscriptores.
- Pasantía para los miembros del equipo ganador en las instalaciones de Cisco Perú en Lima – Perú, donde conocerán el uso de herramientas de colaboración y nuevas tecnologías.
- Una licencia para cada miembro del equipo ganador para su acceso a la plataforma Cisco Networking Academy de Cisco Perú, donde accederán a los cursos de Get Connected, Emprendimiento, Internet de las cosas, Ciberseguridad, durante 6 meses desde el momento que lo soliciten.

## **2DO PUESTO**

- Pago de tasa para un (01) registro de software ante el Indecopi, para el equipo ganador respecto a un desarrollo tecnológico distinto al de la presente Hackathon.
- Un (01) trofeo para el equipo ganador y diploma de reconocimiento para cada integrante del equipo, otorgado por el Indecopi.
- Beca completa para el líder del equipo ganador en el Taller de Lean Startup, otorgado por el Centro de Innovación y Desarrollo Emprendedor de la Pontificia Universidad Católica del Perú (CIDE-PUCP).
- Media beca para los miembros del equipo en el Taller de Innovación Tecnológica otorgado por el Centro de Tecnologías de Información y Comunicaciones (CTIC-UNI) e Incubadora de Negocios de Base Tecnológica (Startup UNI) de la Universidad Nacional de Ingeniería.
- Reportaje al equipo ganador en Alerta Económica (<http://alertaeconomica.com/>), un medio de comunicación digital, con más de 20 mil suscriptores.
- Pasantía para los miembros del equipo ganador en las instalaciones de Cisco Perú en Lima – Perú, donde conocerán el uso de herramientas de colaboración y nuevas tecnologías.
- Una licencia para cada miembro del equipo ganador para su acceso a la plataforma Cisco Networking Academy de Cisco Perú, donde accederán a los cursos de Get Connected, Emprendimiento, Internet de las cosas, Ciberseguridad, durante 6 meses desde el momento que lo soliciten.

### 3ER PUESTO

- Pago de tasa para un (01) registro de software ante el Indecopi, para el equipo ganador respecto a un desarrollo tecnológico distinto al de la presente Hackathon.
- Un (01) trofeo para el equipo ganador y diploma de reconocimiento para cada integrante del equipo, otorgado por el Indecopi.
- Beca completa para el líder del equipo en el Full Day Innovación, realizado por el Centro de Innovación y Desarrollo Emprendedor de la Pontificia Universidad Católica del Perú (CIDE-PUCP).
- Media beca para los miembros del equipo en el Taller de Innovación Tecnológica otorgado por el Centro de Tecnologías de Información y Comunicaciones (CTIC-UNI) e Incubadora de Negocios de Base Tecnológica (Startup UNI) de la Universidad Nacional de Ingeniería.
- Reportaje al equipo ganador en Alerta Económica (<http://alertaeconomica.com/>), un medio de comunicación digital, con más de 20 mil suscriptores.
- Pasantía para los miembros del equipo ganador en las instalaciones de Cisco Perú en Lima – Perú, donde conocerán el uso de herramientas de colaboración y nuevas tecnologías.
- Una licencia para cada miembro del equipo ganador para su acceso a la plataforma Cisco Networking Academy de Cisco Perú, donde accederán a los cursos de Get Connected, Emprendimiento, Internet de las cosas, Ciberseguridad, durante 6 meses desde el momento que lo soliciten.

### RECONOCIMIENTOS A PARTICIPANTES

- La Escuela Nacional de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual (Escuela Nacional del Indecopi) hará entrega de dos (02) constancias por cada participante a la Hackathon, referidas a su participación en las charlas obligatorias del día 15 de marzo, y “Taller sobre Innovación Tecnológica Aplicada en Materia de Protección al Consumidor”, que se realizará en el marco de la Hackathon, los días 17 y 18 de marzo.
- La empresa Idego, authorized Reseller de Moxtra, otorgará a todos los participantes en la Hackathon licencias de uso de la versión completa de la plataforma colaborativa “Moxtra” (chat, videoconferencia, gestión documentaria y gestión de tareas), en sus versiones para móviles y *desktop*, durante el periodo de un mes en calidad de demostración, desde el momento que lo soliciten.

Adicionalmente, la relación de ganadores de la primera Hackathon sobre Protección al Consumidor se publicarán en los portales del Indecopi ([www.indecopi.gob.pe](http://www.indecopi.gob.pe)) y del Consumidor ([www.consumidor.gob.pe](http://www.consumidor.gob.pe)).

### PROPIEDAD INTELECTUAL

Los participantes asumen su responsabilidad por la autoría y originalidad del contenido de los prototipos que efectúen en la Hackathon y, por tanto, garantizan que los mismos no vulneren derechos de propiedad intelectual de terceros, lo que comprende: aspectos sobre Derecho de Autor, Signos Distintivos, Invenciones y otros elementos de la Propiedad Industrial.

Los ganadores del 1er, 2do y 3er puesto de la Hackathon firmarán un contrato de cesión de derechos de manera inmediata, luego de concluida la ceremonia de premiación, que se realizará

el 18 de marzo de 2018, en la Sede Central del Indecopi, ubicada en la Avenida Del Aire 384, San Borja, Lima – Perú.

En este sentido, la totalidad de derechos patrimoniales de autor sobre los prototipos de los participantes que resulten ganadores en la Hackathon, serán cedidos de forma exclusiva, ilimitada e indefinida a favor del Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de Protección de la Propiedad Intelectual (Indecopi), dentro del territorio peruano y en el extranjero, de acuerdo con lo establecido en el acápite denominado “EVALUACIÓN Y ELECCIÓN DEL GANADOR” del presente documento.

## **CONFIDENCIALIDAD**

Los participantes se comprometen a utilizar únicamente para los fines de la Hackathon, todos los recursos que sean entregados por el Indecopi, sean propios o de terceros, tal como la base de datos integrada que se refiere el acápite denominado “RETOS” del presente documento, entre otros. En tal sentido, los participantes garantizan que brindarán a dicha información un tratamiento confidencial de forma indefinida y respetarán los derechos de propiedad intelectual sobre dichos recursos.

## **ASPECTOS GENERALES**

- Los participantes autorizan que la información obtenida (imágenes, fotos, videos u otros) a partir de su participación en la Hackathon sea utilizada por todos los canales de difusión del Indecopi.
- Los participantes otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales obtenidos a partir de su participación en la Hackathon, de conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales.
- Para el desarrollo de las soluciones podrán utilizar cualquier tecnología, lenguaje de programación, framework y otros, así como el formato de despliegue o demostración.
- El Indecopi no será responsable de los proyectos que no sean entregados o desarrollados adecuadamente, producto de problemas técnicos en los dispositivos de los participantes, fallas en la comunicación, pérdida o retraso generados por factores externos o internos.

## **RECOMENDACIONES**

### **• DEL CÓDIGO DE LAS SOLUCIONES**

- El código fuente de la solución deberá ser mantenible y legible. Se puede optar por el uso de código desacoplado.
- Se recomienda tener una orientación adecuada en el desarrollo de los componentes, por ejemplo, en el caso de un aplicativo web, la capa Web no debería llamar a la base de datos directamente.
- Se recomienda implementar comentarios en las fuentes de los componentes indicando una descripción clara del funcionamiento, así como parámetros de entrada y salida si fuera necesario, un ejemplo podría ser:

### Modelo 1:

```
/*  
*****  
`*Nombre:      <Nombre del objeto>  
`*Propósito:   <Descripción del propósito>  
`*Output      <Descripción de Salida>  
`*Creado por:  <Nombre(s) de(los) creador(es)>  
******/
```

### Modelo 2:

```
/**  
* Nombre: <Nombre del componente>  
* @version 8.9  
* @author <Nombre(s) de(los) Autor(es)>  
* Descripción: <Descripción del componente>  
* Fecha y Hora Creación: <Fecha y Hora de Creación>  
*/
```

- **CONTROL DE EXCEPCIONES**

- Se recomienda tener un uso adecuado de excepciones, no usar los bloques try/catch para control de flujos, así como implementar validaciones en los campos de entrada.
- Evitar anidar bloques try/catch en otro bloque catch, asimismo nunca declarar un bloque catch vacío.

- **NOMENCLATURA DE OBJETOS**

- Se recomienda utilizar el estilo de escritura CamelCase para la definición de las clases y nombre de variables, este estándar especifica escribir las palabras compuestas eliminando los espacios y poniendo en mayúscula la primera letra de cada palabra, no se deberá de usar caracteres de puntuación o símbolos.
- El nombre de los objetos debe ser lo más descriptivo posible, evitando términos ambiguos o que se presten a distintas interpretaciones.

**Ejemplo:** tiposExpedientes → categoriasExpedientes

- El nombre no debe abreviarse, salvo que por necesidad específica deban especificarse más de una palabra en el mismo.

**Ejemplo:** numRec → numeroReclamo  
fecReg → fechaRegistro

- Para los componentes de base de datos se recomienda utilizar sufijos para la nomenclatura de los objetos, como ejemplo:

COMPONENTE	NOMENCLATURA	EJEMPLO
Base de Datos	USR_	USR_CATALOGO
Tablas	T_	T_EXPEDIENTES
Vistas	VW_	VW_DATOS_EXPEDIENTE
<b>Constraints</b>		
Primary Key	PK_	PK_RECLAMO
Foreign Key	FK_	FK_RECLAMO_PERSONA
Paquetes	PKG_	PKG_RECLAMO
Procedimientos	SP_	SP_CONSULTA_RECLAMO
Índices	IDX_	IDX_RECLAMO_CATEGORIA
<b>Tipos de Dato</b>	VC_	VC_CATEGORIA
VARCHAR2	CH_	CH_ESTADO
CHAR	NU_	NU_TIPO
NUMBER	DT_	DT_REGISTRO
DATE		

- Se recomienda que las relaciones entre tablas deben implementarse mediante constraints (claves foráneas) con integridad referencial, de acuerdo con el motor de base de datos utilizado.
- Considerar buenas prácticas de desarrollo seguro basados en los lineamientos especificados del documento OWASP – Guía de Referencia Rápida de Prácticas de Codificación Segura. Ver aquí: [https://www.owasp.org/index.php/File:OWASP\\_SCP\\_Quick\\_Reference\\_Guide\\_SPA.doc](https://www.owasp.org/index.php/File:OWASP_SCP_Quick_Reference_Guide_SPA.doc)
- Se recomienda utilizar alguna herramienta de escritura de mensajes de registro(logs).
- En caso de creación de cuentas, se recomienda habilitar por defecto la complejidad de contraseña.



Con la colaboración de:



Con el apoyo de:

