

CopaAirlines 

hacka 
< / > thon

**20
24** LINUX

Contenido

PRIMERA. OBJETIVO	4
SEGUNDA. DISPOSICIONES GENERALES	4
TERCERA. PARTICIPACIÓN	4
CUARTA. INSCRIPCIÓN	6
QUINTA. UBICACIÓN	6
SEXTA. NORMAS GENERALES Y AGENDA.....	6
OCTAVA. TEMÁTICA Y DECISIÓN DE LOS MENTORES / COMITÉ TÉCNICO.....	10
NOVENA. PREMIOS.....	10
DÉCIMA. CRITERIOS DE EVALUACIÓN TÉCNICA DE LOS RETOS	11
UNDÉCIMA. PROTECCIÓN DE DATOS.....	12
DUODÉCIMA. PROPIEDAD INTELECTUAL Y/O INDUSTRIAL.....	12
DECIMOTERCERA. GARANTÍAS.....	13
DECIMOCUARTA. DESISTIMIENTO Y NULIDAD	13
DECIMOQUINTA. MODIFICACIONES Y EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDADES	13
DECIMOSEXTA. CONTENIDOS.....	15
DECIMOSÉPTIMA. JURISDICCIÓN.....	15
DECIMOCTAVA. RESPONSABILIDAD LEGAL	15
DECIMONOVENA. ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES.....	16
VIGÉSIMA. LA ORGANIZACIÓN	16

ORGANIZADORES



**Ciudad
del Saber**



Red Hat



4 y 5 de octubre 2024

Ciudad del Saber

**Centro de Convenciones, Calle Estanislao
Orobio 184**

Bases Legales

PRIMERA. OBJETIVO

Este Hackathon de Tecnología es un evento por el cual las empresas organizadoras (La Organización) definidas en la cláusula vigésima, convocan a estudiantes de universidades públicas y privadas de Panamá que estudien carreras relacionadas a tecnologías de información y ciencias computacionales a participar en la generación de propuestas innovadoras, basadas en nuevas tecnologías, que solucionen retos específicos en un tiempo determinado.

El presente Hackathon tiene la finalidad de promover la celebración de eventos competitivos donde se pongan a prueba las capacidades de **diseño y despliegue de aplicaciones que corran en sistema operativo Linux las cuales se encuentren alojadas en la nube computacional de Azure**, así como el **trabajo en equipo y potenciar el talento** de los Participantes.

Website: **<https://hackathoncopa.com>**

Hashtag: **#hackathonCopa**

e-mail: **hackathoncopa@copaair.com**

SEGUNDA. DISPOSICIONES GENERALES

Las presentes bases y condiciones contienen las disposiciones que regularán las formas de participación, participantes, criterios de evaluación, premios y todos los demás aspectos que implica este evento.

Cualquier condición que consigne el Participante en la formulación de la propuesta que se encuentre en pugna con las presentes bases y condiciones serán de ningún valor y efecto.

Si circunstancias imprevistas, o de fuerza mayor, lo justificaran, La Organización podrá modificar, suspender o dar por finalizado el Hackathon de manera total o parcial, no teniendo el Participante derecho a reclamo alguno.

TERCERA. PARTICIPACIÓN

El equipo de cómputo a utilizar (de preferencia laptop) deberá contar como mínimo con las siguientes especificaciones:

- Memoria RAM de 1 GB.

- Procesador con una velocidad de 1.6 GHz.
- Que tenga instalado el navegador Google Chrome.
- De preferencia que tenga instalado una línea de comando basado en Linux.

Podrán participar las personas físicas, estudiantes de las universidades públicas y privadas de la República de Panamá que estudien carreras relacionadas a tecnologías de información y ciencias computacionales, siempre y cuando presenten durante la inscripción su recibo de matrícula y se sujeten a las normas, leyes y otras disposiciones de la República de Panamá, así como a sus tribunales y autoridades administrativas.

Podrán participar dada la relevancia de la temática una cantidad mínima de colaboradores de La Organización sin tener derecho a optar por los premios. De igual manera podrán participar familiares directos de los colaboradores de La Organización sin tener derecho a optar por los premios.

Los colaboradores de la Organización deberán decidir por participantes o voluntarios en el evento. En caso de ser voluntarios deberá resguardar los detalles involucrados con el desarrollo de retos.

Los estudiantes que actualmente mantienen una relación de trabajo en Copa Airlines ya sea empleo permanente, empleo temporal, pasantía, práctica profesional, servicios profesionales, etc., deberán inscribirse como miembros de un equipo de colaboradores y estarán sujetos a cupo.

Todos los Participantes al Hackathon que se hayan inscrito correctamente podrán optar a los premios del evento excluyendo a los colaboradores de La Organización.

Los Participantes sólo podrán inscribirse como miembros de un equipo.

Se aceptarán inscripciones como parte de un equipo de **cuatro (4) estudiantes** para poder competir.

En ningún caso se permitirán equipos de más o de menos de cuatro (4) estudiantes.

Si La Organización detecta que si algún miembro de cualquiera de los equipos falsea información tal como: relación laboral con La Organización o experiencia probada en la temática de la presente edición del evento o algún dato relacionado con la inscripción, La Organización tomará la decisión de cancelar la participación a todo el equipo que se encuentre en dicha situación y cederá el cupo al siguiente equipo en lista de espera.

Aunque La Organización proveerá la infraestructura necesaria (mesas, sillas, tomas de corriente, conexión Wi-Fi a Internet, etc.) **cada equipo Participante deberá llevar sus equipos de cómputo con un cliente SSH y RDP instalado (WSL, Putty, Microsoft Remote Desktop Connection o MobaXterm), así como material que consideren necesario** para poder trabajar en el proyecto del Hackathon.

CUARTA. INSCRIPCIÓN

Los Participantes podrán **inscribirse** en el Hackathon desde el **4 de septiembre a partir de las 8:00 a.m.** hasta el día **27 de septiembre a las 5:00 p.m.** En la inscripción se facilitarán los **datos identificativos** de los Participantes.

La inscripción será **completamente gratuita** y se realizará exclusivamente a través del sitio web anteriormente descrito.

Se creará un registro con los datos de los equipos inscritos, con identificación de todos sus integrantes.

Todos los integrantes de los equipos deben participar de manera presencial: **no se admitirán participaciones online.**

La Organización se reserva el derecho de ampliar el plazo de registro y participación así lo considerara necesario.

Si por algún motivo un equipo inscrito no puede acudir finalmente al evento, deberá comunicarlo a La Organización (hackathoncopa@copaair.com) al menos con 72 horas de antelación al inicio del evento e indicar si el equipo o algunos de sus integrantes no asistirán al primer día (charlas técnicas).

La Organización excluirá a aquellos Participantes cuyos datos no se ajusten a su identidad real o que incumplan cualquier condición exigida en las presentes Bases legales.

QUINTA. UBICACIÓN

El Hackathon se llevará a cabo **de forma presencial** según la agenda descrita en la cláusula sexta, el viernes **4 de octubre** y el sábado **5 de octubre de 2024**, en las instalaciones del Centro de Convenciones de Ciudad del Saber, Calle Estanislao Orobio 184, Ciudad de Panamá, República de Panamá.

SEXTA. NORMAS GENERALES Y AGENDA

La Organización no se hace responsable de los objetos personales de los Participantes.

Asimismo, el Participante será responsable de dejar su lugar en el mismo estado en el que se lo encontró.

De forma orientativa, el Hackathon tendrá la siguiente **programación:**

Día 1 - 4 de octubre 2024 (Viernes)

08:00 AM Registro de Grupos y desayuno

09:00 AM Bienvenida de los Organizadores del evento

09:30 AM Comienzo oficial del “Technical Skilling Day”

- Linux – sistema operativo y seguridad, brindada por Fedora/Flosspa

10:45 AM Break

11:15 AM Continuación del “Technical Skilling Day”

- Ansible, brindada por Red Hat

12:30 PM Almuerzo

01:30 PM Habilidades blandas

- En proceso de definición, brindada por Women in Tech y Ciudad del Saber

02:30 PM Continuación del “Technical Skilling Day”

- Seguridad en la nube brindada por Fortinet

03:45 PM Coffee break

04:15 Continuación del “Technical Skilling Day”

- Inteligencia Artificial y Servicios Cognitivos brindada por Microsoft

05:30 PM Instrucciones para el día 2 (retos)

06:00 PM Fotografía grupal y fin del primer día

Día 2 - 5 de octubre 2024 (Sábado)

08:00 AM Desayuno y Organización de participantes en equipos en las áreas asignadas

08:45 AM Instrucciones para retos

09:15 AM Inicio del primer reto

11:15 AM Evaluación del primer reto- Líder de equipo

11:45 AM Inicio del segundo reto

12:00 PM Almuerzo

01:45 PM Evaluación del segundo reto

02:15 PM Inicio del tercer reto

04:15 PM Evaluación del tercer reto

05:15 PM Selección de los cinco equipos finalistas, así como entrega de reconocimientos a nuestros patrocinadores

06:00 PM Entrega de premios

06:45 PM Fotos

07:00 PM Cierre del evento

Previo a las fechas antes mencionadas La Organización llevará a cabo los siguientes workshops que servirán para fortalecer las habilidades técnicas de los participantes a fin de que pueden desenvolverse mejor tanto el día de los retos como en su futura carrera profesional:

- Julio
 - Miércoles 24: Sistema operativo Linux – Parte 1, brindado por Fedora/Flosspa
 - Miércoles 31: Sistema operativo Linux – Parte 2, brindado por Fedora/Flosspa
- Agosto
 - Miércoles 7: Seguridad Linux – Parte 3, brindado por Red Hat
 - Miércoles 14: Seguridad Linux, brindado por Red Hat
 - Miércoles 21: Maria DB y Apache, brindado por Fedora/Flosspa
 - Miércoles 28: Ansible – Parte 1, brindado por Red Hat
- Septiembre
 - Miércoles 4: Ansible – Parte 2, brindado por Red Hat
 - Miércoles 11: Seguridad, brindado por Fortinet
 - Miércoles 18: Uso del portal de Azure, brindado por Microsoft
 - Miércoles 25: Uso de servicios cognitivos – Parte 1, brindado por Microsoft
- Octubre
 - Miércoles 2: Uso de servicios cognitivos – Parte 2, brindado por Microsoft

SÉPTIMA. NORMAS TÉCNICAS

Todo el desarrollo deberá llevarse a cabo en las fechas indicadas de duración del evento.

Se puede trabajar de preferencia en laptops que contengan las siguientes especificaciones mínimas:

- Memoria RAM sugerido de 1 GB.
- Procesador con una velocidad de 1.6 GHz.

Llevar el cargador de batería de la laptop que utilizará para su proyecto.

El cómo resolver las problemáticas planteadas está en la imaginación de los Participantes.

No se aceptarán códigos ya publicados en cualquier medio, o trabajos anteriores ya realizados, ni uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativas como ChatGPT o similares ya que se busca medir la asimilación de conocimientos y conceptos a través de los desafíos por parte de los participantes sin el uso de herramientas que pudieran distorsionar el proceso de aprendizaje y por lo tanto desvirtuar el propósito del hackathon. Si algún equipo incurre en este tipo falta y el comité técnico así lo detecta y determina, todo el equipo será descalificado y los puntos obtenidos hasta el momento serán eliminados.

De igual manera los mentores técnicos tendrán la potestad y facultad de poder descalificar a cualquier equipo al cual se le llegue a detectar el uso de las herramientas antes mencionadas o inclusive si también se detecta que alguno de los miembros de algún equipo está chateando o intercambiando información relacionada a los desafíos con alguien que se encuentre ya sea dentro como fuera de las instalaciones donde se llevará a cabo el presente hackathon y que de alguna manera pudiera representar alguna ventaja en cuanto a puntos obtenidos en los desafíos se refiere, todo ese equipo será descalificado y los puntos obtenidos serán eliminados.

Todos los equipos participantes deberán acatar las instrucciones, recomendaciones o inclusive llamados de atención (en caso de infringir alguno de los lineamientos) a fin de que el evento transcurra de la manera esperada.

Algunas de las herramientas recomendadas que pudieran ser utilizadas son:

- Navegadores principales: Chrome y Firefox.
- Equipo sin ningún tipo de restricción de puertos o aplicaciones.
- **NO SE RECOMIENDA UTILIZAR EQUIPOS CORPORATIVOS** para esta Hackathon.
- Cuenta gratuita en Github
(https://github.com/signup?ref_cta=Sign+up&ref_loc=header+logged+out&ref_page=%2F&source=header-home)
- Cliente SSH y RDP tales como: WSL, Putty, Microsoft Remote Desktop Connection o MobaXterm.
- Para uso de herramientas de línea de comandos y construcción de código, se recomienda utilizar sistema operativo basado en Linux, Windows Subsystem for Linux o ambientes de desarrollo integrados (IDE) como GitHub CodeSpaces o CodeSandbox.

Durante el desarrollo de la competición, los Participantes podrán solicitar ayuda en temas concretos a los mentores que estarán disponibles. No es obligación del mentor estar en todo momento con un solo equipo y como tal, el mentor tendrá que distribuir equitativamente su tiempo para poder aclarar inquietudes de los equipos asignados.

No se requerirá que las soluciones estén completamente terminadas durante el Hackathon, aunque se valorará el grado de funcionalidad alcanzada y que se aporten diseños y/o artefactos que permitan ver la evolución de los apartados que falten por completar.

No se aceptarán a concurso soluciones con contenido sexual explícito, violencia explícita, contenido insultante o de incitación al odio, que vulneren la propiedad intelectual de terceros, que suplanten la identidad de otras personas o empresas, que promuevan los juegos de azar online o que realicen actividades ilegales.

OCTAVA. TEMÁTICA Y DECISIÓN DE LOS MENTORES / COMITÉ TÉCNICO

La temática del Hackathon y los criterios de evaluación serán comunicados por La Organización a los asistentes al comenzar el evento.

Copa Airlines pondrá a su disposición, a través de un portal de un tercero, el acceso a una arquitectura en la nube computacional de Azure que será utilizada durante el evento, de tal forma que en ningún caso será posible asociar dichos datos a ninguna persona física ni jurídica.

Opcionalmente, La Organización puede considerar oportuno revelar con antelación, en redes sociales o mediante otras comunicaciones electrónicas con carácter promocional, algunos detalles sobre la temática del Hackathon.

Los equipos finalistas serán seleccionados a través de una herramienta que evaluará el puntaje de cada uno de los retos y que será avalado por los mentores y comité técnico designado por La Organización para tal efecto.

En caso de haber un empate en cuanto al total de puntos obtenidos entre dos o más equipos finalistas, la manera de desempatarlo será a través de la medición del tiempo de entrega de los exámenes de conocimiento que se aplicarán a lo largo del evento siendo el menor tiempo total el criterio de desempate.

NOVENA. PREMIOS

Una vez seleccionado el orden de los equipos finalistas dado el puntaje obtenido, los resultados se anunciarán públicamente en orden ascendente ante la audiencia presente, de tal manera que se entregarán premios para todos los miembros de los equipos que obtengan el primer y segundo lugar.

En el caso que sólo se presentara un único equipo al hackathon, los mentores valorarán el trabajo realizado por los Participantes y, si lo logrado no supera el 60% de los requisitos técnicos; el premio correspondiente quedaría desierto.

El listado de ganadores se publicará en la web del Hackathon, así como en las redes sociales.

Los premios serán entregados al finalizar el Hackathon, los cuales se detallan a continuación:

Primer equipo ganador:

- 1 boleto P005 en clase económica para cada miembro del primer equipo ganador (4 boletos en total), ida y vuelta, así como hospedaje incluido para poder asistir a un evento corporativo de Microsoft que se llevará a cabo durante el Q1 2025 (sitio de América Latina por definir).

Segundo equipo ganador:

- 1 boleto P005 en clase económica para cada miembro del segundo equipo ganador (4 boletos en total), ida y vuelta, así como hospedaje incluido para poder asistir a un evento corporativo de Microsoft que se llevará a cabo durante el Q1 2025 (sitio de América Latina por definir).

Términos y Condiciones

- Los boletos serán válidos por el periodo de un año contado a partir de la fecha en que se entregue el premio.
- Los boletos son válidos para viajar por Copa Airlines en Clase Económica.
- El Premio no es reembolsable en efectivo. No pueden ser vendidos, canjeados o extendidos luego de la fecha de expiración no se permiten cambios de ruta. Los boletos de este premio no acumulan millas en ConnectMiles, no son válidos para upgrades, ni serán acreedores a beneficios del mismo programa.
- Este Premio no contempla del transporte desde y hacia el aeropuerto de Destino, seguro de viaje y médico, documentación de viaje, la exoneración de equipaje ni descuento en sobrepeso, impuestos, propinas, llamadas telefónicas, cargos en la habitación y cualquier otro gasto no explícitamente Incluido en el Premio. La Organización no se hace responsable de la documentación, papeles o identificaciones que cada pasajero necesita para poder viajar.
- Cualquier lesión, pérdida o daño (directo, indirecto o consecuente) causado al Ganador debido a la culpa o negligencia de estos o por cualquier causa no atribuible a La Organización, en relación con la aceptación, uso y disfrute del Premio es responsabilidad exclusiva del Ganador.

DÉCIMA. CRITERIOS DE EVALUACIÓN TÉCNICA DE LOS RETOS

Los mentores y comité técnico de La Organización evaluarán a cada uno de los equipos participantes basado en las distintas funcionalidades que se solicitarán en cada uno de los retos asignándoles un puntaje en función de lo entregado por cada equipo.

UNDÉCIMA.PROTECCIÓN DE DATOS

Los Participantes en el presente evento quedan informados de que los datos personales facilitados voluntariamente en el formulario de registro al evento, que declaran como propios, incluidos el teléfono celular y el correo electrónico, se incorporarán al correspondiente fichero autorizando el tratamiento de éstos (por sí mismo, o a través de un tercero que actúe como encargado del tratamiento) para su utilización en relación con el desarrollo de este evento.

La Organización se reserva el derecho de entregar los datos de contacto de los Participantes premiados, o que hayan demostrado unos excelentes resultados en el Hackathon, a las empresas patrocinadoras de dicho concurso con el propósito de explorar potenciales pasantías / prácticas profesionales o posibles oportunidades laborales.

Los Participantes podrán ejercer sus derechos en cuanto a Protección de Datos de Carácter Personal de acuerdo con lo establecido por la **Autoridad Nacional para la Transparencia y Acceso a la Información (ANTAI)**, dirigiéndose directamente a La Organización.

El Participante garantiza que los datos personales facilitados a La Organización con motivo del presente evento son veraces y se hace responsable de comunicar a La Organización cualquier modificación en los mismos. Asimismo, los Participante, voluntarios y mentores autorizan a La Organización para la utilización de su nombre e imagen en la publicidad o comunicaciones, tanto escritas como electrónicas, que se desarrollen o lleven a cabo para divulgar los resultados del evento.

La Organización en ningún caso utilizará los datos de los concursantes con fines comerciales.

DUODÉCIMA. PROPIEDAD INTELECTUAL Y/O INDUSTRIAL

Los derechos de autor de todo el material generado por los Participantes (documentación, código fuente, configuraciones, presentaciones, etc.) corresponderán a sus autores.

La Organización tiene derecho a utilizar cualquier algoritmo, proceso, tecnología, arquitecturas tecnológicas, aplicaciones, metodologías, diseños y en general cualquier material que se desarrolle durante el evento, sin ninguna limitación o posterior reclamo de propiedad intelectual por parte de los Participantes al Hackathon.

En todo caso, los Participantes garantizan que los proyectos y su información son aportados voluntariamente al presente Hackathon y no infringen derechos de terceros o cuentan en su caso con todas las autorizaciones necesarias para participar en el presente Hackathon, ni son ofensivos, ni denigrantes, ni incitan a la violencia, racismo ni vulneran los derechos fundamentales.

DECIMOTERCERA. GARANTÍAS

Al participar en el Hackathon, cada Participante libera, indemniza y exime a La Organización de toda responsabilidad por cualquier lesión, pérdida o daño de cualquier tipo para el participante (incluyendo sus equipos de cómputo y en general cualquier material que lleve para el concurso) o cualquier otra persona, incluidas lesiones, muerte o daños a la propiedad, que resulten en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, de (a) su participación en el Hackathon o cualquier actividad relacionada con el Concurso; (b) la aceptación, uso o mal uso de cualquier Premio; o (c) cualquier incumplimiento de las obligaciones establecidas en las presentes Bases legales.

DECIMOCUARTA. DESISTIMIENTO Y NULIDAD

Cualquier Participante puede renunciar a la aceptación de las presentes Bases legales en cualquier momento. La renuncia tendrá asociada la eliminación del Participante, así como la no entrega del premio correspondiente (en caso de resultar premiado).

Si cualquier previsión de las presentes Bases legales fuese declarada, total o parcialmente, nula o ineficaz, tal nulidad o ineficacia afectará tan sólo a dicha disposición o parte de esta que resulte nula o ineficaz, subsistiendo en todo lo demás el resto de las Bases legales y teniéndose tal disposición o la parte de esta que resulte afectada por no puesta, salvo que, por resultar esencial a las presentes Bases legales, hubiese de afectarlas de forma integral.

DECIMOQUINTA. MODIFICACIONES Y EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDADES

Los Organizadores no asumen ninguna responsabilidad u obligación en caso de que el Hackathon no pudiera llevarse a cabo según lo previsto por cualquier motivo, bien por fraudes detectados en el mismo, errores técnicos, o cualquier otro motivo que no esté bajo el control de La Organización, y que afecte a su normal desarrollo, La Organización se reserva el derecho de cancelarlo, modificarlo, o suspenderlo.

La Organización se reserva el derecho de modificar las condiciones y fechas del Hackathon, así como las características de los premios, informándolas con adecuado tiempo de anticipación a los Participantes.

La Organización se responsabiliza de retrasos o cualquier otra circunstancia imputable a terceros que pueda afectar la participación o desarrollo del Hackathon.

La Organización se reserva el derecho de dar de baja automáticamente a cualquier Participante que defraude, altere o inutilice el buen funcionamiento y el transcurso normal y reglamentario del Hackathon, que realice prácticas impropias para aumentar su rentabilidad, tales como el uso de información privilegiada, manipulaciones indebidas, etc., que afecte indebidamente a derechos de terceros o utilice

cualquier tipo de práctica que pueda ser considerada contraria al espíritu del Hackathon, así como a cualquier Participante que manifieste conductas inadecuadas que puedan ofender a otros Participantes o a colaboradores de La Organización. De igual forma, La Organización se reserva el derecho de efectuar las acciones legales conducentes.

La Organización no se responsabiliza por daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan deberse a la falta temporal de disponibilidad o de continuidad del funcionamiento del sistema por el cual se participa en el Hackathon.

En ningún caso La Organización será responsable de las pérdidas, daños o perjuicios de cualquier tipo que surjan por acceder y usar la nube computacional, incluyéndose, pero no limitándose, a los producidos en los sistemas informáticos o los provocados por la introducción de virus y/o ataques informáticos.

La Organización tampoco será responsable de los daños que pudiera sufrir el Participante por un uso inadecuado de la nube computacional y, en modo alguno, de las caídas, interrupciones, ausencia o defecto en las telecomunicaciones.

Copa Airlines no se responsabiliza de la entrega de los premios que otorgarán otras empresas mencionadas en las presentes Bases legales.

La Organización no se responsabiliza de que los datos de los ganadores sean erróneos o no se pueda contactar con los mismos por causas ajenas a La Organización.

Antes de la entrega de los premios se requiere que los Ganadores firmen un finiquito sobre: (i) el cumplimiento de estas Bases Legales; (ii) aceptación del Premio tal como se ofrece; (iii) la exoneración de responsabilidad de cada uno de los Organizadores por cualquier pérdida, daño, costo o gasto que surja de la participación en el Hackathon, la participación en cualquier actividad relacionada con el Concurso o la aceptación, uso o mal uso o disfrute del Premio, incluyendo pero no limitándose a lesiones corporales muerte, daños, pérdida o destrucción de propiedad y todas las reclamaciones de terceros (incluyendo reclamos de su acompañante) que surjan de los mismos; y (iv) otorgar a los Organizadores el derecho no restringido de utilizar, adaptar y/o revertir de otro modo los algoritmos, procesos, tecnologías, aplicaciones, metodologías, diseños y en general cualquier material desarrollado durante el Hackathon, sin ninguna limitación o posterior reclamo de propiedad intelectual por parte de los Participantes al Hackathon.

La no firma del finiquito por parte del Ganador el mismo podrá ser descalificado y se perderán los Premios.

DECIMOSEXTA. CONTENIDOS

Cada Participante autoriza a La Organización a utilizar su imagen en todo el material publicitario relacionado con el Hackathon, ya sea impreso, vídeo, redes sociales o cualquier otro medio, sin recibir contraprestación alguna.

Los Participantes garantizarán que los proyectos y su información son aportados voluntariamente al presente Hackathon y, por tanto, no infringen derechos de terceros o cuentan en su caso con todas las autorizaciones necesarias para participar en el presente evento, ni son ofensivos, ni denigrantes, ni inciten a la violencia, racismo ni vulneran los derechos fundamentales.

Los Participantes serán responsables por las infracciones causadas o que se puedan causar a los derechos de terceros con la participación de sus proyectos en cualquiera de los retos e indemnizará a los terceros afectados y a La Organización por los daños y perjuicios en que incurra por el incumplimiento de las obligaciones anteriormente descritas.

En caso de que el incumplimiento de lo recogido en el párrafo anterior implicara una reclamación a La Organización por parte de terceros por violación de derechos, a título enunciativo y no limitativo, de propiedad intelectual y/o industrial, o cualquier otro, los Participantes se obligan a resarcir a La Organización de cualesquiera gastos que en concepto de indemnización de daños y perjuicios, intereses, peritajes, honorarios de abogados y procuradores, costas judiciales o por cualquier otro concepto, tuviera que verse obligado a abonar La Organización derivados o relacionados con la reclamación.

Los Participantes, por tanto, mantendrán indemne en todo momento a La Organización ante reclamaciones de terceros y serán responsables asumiendo íntegramente a su cargo, cualesquiera costes o cargas pecuniarias que pudiesen derivar a favor de terceros como consecuencia de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de las obligaciones establecidas en las presentes Bases.

DECIMOSÉPTIMA. JURISDICCIÓN

En caso de divergencia entre los Participantes en el Hackathon y la interpretación de las presentes Bases por parte de La Organización, serán competentes para conocer de los litigios que puedan plantearse los Juzgados y Tribunales de la Ciudad de Panamá, en la República de Panamá, renunciando expresamente los Participantes a esta promoción a su propio fuero, de resultar distinto al aquí pactado.

DECIMOCTAVA. RESPONSABILIDAD LEGAL

Para poder participar en este evento el Participante ha leído todos los términos y condiciones en su totalidad y se responsabiliza de todos los riesgos, peligros, pérdidas y daños que pudiera sufrir su salud al participar en el Hackathon.

El Participante es el único responsable de su salud y de cualquier accidente o deficiencia que pudiera causar, de cualquier manera, alteración en su salud o integridad física e incluso la muerte.

Por esta razón el Participante libera de cualquier responsabilidad a La Organización, a los integrantes del comité organizador, patrocinadores, organizadores, accionistas o representantes de las compañías.

El Participante renuncia a cualquier derecho, demanda o indemnización al respecto.

El Participante también reconoce y acepta que ninguno de los mencionados anteriormente es responsable de la custodia y protección de sus pertenencias en caso de que se presentara algún desperfecto o robo.

DECIMONOVENA. ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES

La Organización se reserva el derecho de interpretar, modificar las condiciones del presente evento en cualquier momento, e incluso de anularlo o dejarlo sin efecto, siempre que concurra causa justificada para ello.

Los Participantes aceptarán las decisiones del comité técnico.

La Organización se reserva el derecho a introducir cambios en el funcionamiento del Hackathon en cualquier momento y/o finalizarlo de forma anticipada si fuera necesario por causa justificada, sin que de ello pueda derivarse responsabilidad alguna. Si se produjera algún cambio deberá ser comunicado debidamente.

La aceptación de las presentes Bases legales en el formato de registro, así como la participación en el presente Hackathon indican la aceptación íntegra de los términos y condiciones establecidos en las presentes Bases legales y la sumisión expresa de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe La Organización.

VIGÉSIMA. LA ORGANIZACIÓN

La Organización está integrada por: Copa Airlines, Ciudad del Saber, Microsoft, Red Hat, Fortinet, Fedora y Flosspa. Quienes estarán representadas por los siguientes miembros:

Julio Toro

Vicepresidente de Tecnología & CIO

Copa Airlines

Hugo Aquino	Director de Servicios de Infraestructura y Operaciones de Tecnología	Copa Airlines
Alessandro Francolini	Gerente de Negocios	Ciudad del Saber
Jorge Saa	Country Manager - Panamá	Microsoft
André Moreno	Cloud Consulting System Engineer	Fortinet
Alejandro Pérez	Fundador	
Abdel Martínez	Fundador	
Danilo Domínguez	Fundador	
Luis Segundo	Miembro	
Bruno Regno	Miembro	FlossPa
Ismael Valderrama	Miembro	
Luis Bazán	Fedora Ambassadors	
Alejandro Perez	Fedora Ambassadors	
Abdel Martinez	Fedora Ambassadors	
Luis Segundo	Fedora Ambassadors	Fedora
José Reyes	Fedora Ambassadors	
Mayron Torres	Fedora Ambassadors	
Sebastian Arcila	Account Solution Architect	Red Hat

Ciudad del Saber

Ciudad del Saber es una comunidad innovadora, que imagina, investiga, aprende, enseña, experimenta, inventa, crea e inspira, siendo prueba de que otro Panamá y otro mundo son posibles. Una entidad panameña, privada y sin fines de lucro es la encargada de liderizar este proyecto: la Fundación Ciudad del Saber.

Microsoft Azure es una plataforma de nube computacional que ofrece una amplia gama de servicios desde máquinas virtuales y almacenamiento hasta inteligencia artificial e internet de las cosas para desarrollar, implementar y administrar aplicaciones y recursos.

Flosspa

Flosspa es una meta-comunidad en Panamá cuyo objetivo principal es agrupar y conectar a las distintas comunidades y grupos que trabajan con software libre, cultura libre y conocimiento libre en el país.

Fedora

Fedora El proyecto Fedora es una comunidad de personas que trabajan en conjunto para crear una plataforma libre de código abierto para colaborar y compartir soluciones centradas en el usuario basadas en dicha plataforma. O, en términos más sencillos: hacemos un sistema operativo y le facilitamos hacer cosas provechosas en él.

Fortinet

Fortinet es empresa multinacional estadounidense que se dedica al desarrollo y comercialización de software, dispositivos y servicios de ciberseguridad, como firewalls, antivirus, prevención de intrusiones y seguridad en dispositivos de usuario, entre otros.

RedHat

RedHat es una empresa líder a nivel mundial en software de código abierto que ofrece soluciones empresariales para una amplia gama de necesidades tales como sistemas operativos, virtualización, contenedores, automatización, seguridad, entre otras,