

Condiciones de uso y participación en el sitio TuApp.org

1 Descripción general

Torneo Universitario de Apps (www.TuApp.org) es un sitio enfocado en el proceso de aprendizaje real de las etapas necesarias para formar una empresa tecnológica. En este sitio equipos de estudiantes implementan servicios basados en apps para equipos móviles (smartphones o tablets). Las apps pueden ser parte de un sistema que va más allá de esas plataformas. Que utilicen por ejemplo sensores externos, IoT, bases de datos, robots, drones, clouds, Inteligencia artificial, blockchain, etc.

TuApp.org busca promover y motivar a estudiantes en su desarrollo profesional, con un foco especial en el emprendimiento. Es un punto de encuentro entre las necesidades del mercado y los conocimientos académicos de los estudiantes; una oportunidad para usar lo aprendido en soluciones reales a problemáticas de empresas, instituciones gubernamentales o personas.

Los participantes y sus proyectos deberán cumplir los requisitos que se contemplan en el presente documento.

2 Tema

El tema principal es **Soluciones para un mundo mejor**. Es un tema amplio y de mucho potencial, pero no debe olvidarse que el App debe presentarse funcionando, por lo que se sugiere definir las funcionalidades adecuadas para la capacidad de desarrollo en los plazos definidos.

Los participantes decidirán si es una solución a temas de transporte, salud, seguridad, energía, turismo, educación, medio ambiente o comercio. **No pueden presentarse juegos**, sin embargo el app podría utilizar elementos lúdicos para lograr su objetivo principal, por ejemplo, educación.

Las empresas o instituciones que quieran participar auspiciando podrán proponer sub-temas o **categorías**, las que podrán ser elegidas por los equipos participantes si así éstos lo desean. Las categorías tienen varios beneficios: dan ideas a aquellos equipos que no tengan claro sobre qué desarrollar un app, permiten generar contactos que luego podrían transformarse en clientes/proveedor. Un App podría ser premiada sólo en la categoría general o en varias simultáneamente.

Para las categorías existirá documentación y apoyo adicional. También podrían proveer materiales de ser necesario (información, API's, Hardware, etc)

Los derechos de autor del App desarrollada, incluso bajo una categoría, será 100% del equipo desarrollador, y de haber una negociación comercial con la empresa, ésta se realizará entre las partes tras el Torneo.

3 Equipos participantes

Pueden participar en el Torneo Universitario de Apps todos aquellos estudiantes de educación superior o secundaria de Iberoamérica o el mundo. Los idiomas aceptados son castellano, portugués e inglés.

Todos los miembros del equipo **deben ser estudiantes a la fecha de la inscripción en TuApp** y de detectarse que no es así, podrá ser eliminado. Pueden ser estudiantes de secundaria, pregrado o postgrado.

Los estudiantes deberán enviar un certificado de alumno regular de su institución **con fecha posterior a la inscripción en TuApp.org**

TuApp.org asume que toda la información presentada por el participante al momento de su inscripción es fidedigna. Los proyectos inscritos y sus miembros se hacen responsables de toda la veracidad de la información. TuApp tendrá el derecho de descalificar proyectos que no cumplan con esta condición.

Los equipos pueden tener un mínimo de 2 y máximo de 6 miembros. Se sugiere la formación de equipos **multidisciplinarios** pues el desarrollo de un buen proyecto no requiere sólo de programación, sino también de diseño gráfico, comunicación, modelo de negocio y conocimientos de áreas específicas.

Cada estudiante y cada equipo puede participar con un solo proyecto y debe ser, naturalmente, desarrollado por dicho equipo. El equipo es responsable de no haber copiado o violado ningún derecho de autor.

El equipo participante confirma y garantiza que creó la aplicación por sí mismo y que es propietario de los derechos de propiedad intelectual utilizados en ésta, en especial el derecho de autor para la versión de aplicación que envía al torneo. El competidor confirma y garantiza que la Aplicación que se envía al torneo no viola en modo alguno los derechos de terceros y, especialmente los derechos de propiedad intelectual, tales como imágenes, música o códigos. El Competidor confirma y garantiza que la aplicación presentada no contiene derechos o pretensiones de un tercero. En caso de que un tercero envíe a TuApp cualquier solicitud o reclamación relativa a la Aplicación que se presenta a la competencia, y en especial las peticiones que se basan en los derechos de propiedad intelectual, el Competidor está de acuerdo y acepta enfrentar las consecuencias de las solicitudes de terceros y el Competidor, sin demora, deberá eliminar los problemas en cuestión sin que TuApp se involucre.

Conflictos de propiedad intelectual deben resolverse en la justicia correspondiente sin involucrar a TuApp.org ni sus auspiciadores.

4 Comité evaluador y jurado

El comité evaluador está compuesto por la organización de TuApp. El objetivo de este comité es evaluar y seleccionar los equipos finalistas que podrán asistir a la premiación final, según el cumplimiento de los hitos exigidos.

En la premiación final, un jurado calificará y premiará a los ganadores. Éste estará formado por profesores representantes de cada Universidad con equipos finalistas, representantes de los auspiciadores y profesionales invitados por TuApp de distintas áreas.

Toda institución educativa con al menos un equipo finalista, tiene derecho a incluir a un profesor en el jurado de la final del torneo. Es importante que dicho profesor se contacte con la organización de TuApp al correo contacto@tuapp.org. El contacto se sugiere hacerlo desde las primeras etapas del torneo.

5 Hitos del Torneo Universitario de Apps

El desarrollo del concurso consta de las siguientes etapas. Las fechas indicadas podrían tener cambios, por lo que se sugiere mantenerse informado en www.tuapp.org

Cada etapa será evaluada y se considerará su calidad al momento de seleccionar a los finalistas.

• Inscripción:

Durante este período, los participantes se inscribirán en el torneo mediante el formulario que se encuentra en el sitio web www.tuapp.org. Se solicitarán en este formulario el nombre del equipo, lugar de estudio, datos personales de los miembros del equipo, nombre del proyecto y una breve explicación de la idea propuesta. Es responsabilidad de los participantes el poner datos fidedignos y correctos.

El nombre del proyecto debe ser breve y NO podrá cambiarse durante el concurso, por lo que se ruega pensarlo bien. El nombre debe ser una o dos palabras, nada más.

Durante este período, los equipos podrán indicar si participan en una categoría empresa.

Los miembros del comité podrán hacer consultas y comunicarse con los participantes si lo estiman necesario. El comité se reserva el derecho de rechazar algún equipo postulante por no cumplir con algún requisito descrito en estas bases.

• Etapa Marketing:

Los participantes deben enviar un link a un video de youtube con un video de 30 segundos. En este video se presenta el equipo y el app en un estilo publicitario y atractivo. El video se mostrará en la web y, si el equipo llega a ser finalista, en la final de TuApp.org, por lo que se recomienda darle mucha importancia en su preparación. Debe mencionarse el nombre del proyecto, la necesidad o problema que resuelve, cómo lo resuelve y el mercado potencial que podría alcanzar. Si tienen tiempo mencionar el equipo que participa. Los videos de mas de 30 segundos serán rechazados o evaluados con menor puntaje según estime la organización.

Los videos se publicarán en el sitio TuApp.org. Este video debe ser del tipo marketing y no técnico. Usa tu creatividad para presentar tu proyecto.

• Etapa Negocio :

Cada equipo deberá enviar un link a la planilla del modelo de negocios TuApp (disponible en tuapp.org), indicando el modelo de negocios. Se debe indicar al menos el tipo de

usuario/cliente que tendrá la aplicación, la propuesta de valor, la fuente de ingresos (por descarga, publicidad, pago social, donaciones, etc.), los costos (sueldos, mantención de datos, publicidad, etc.).

• Etapa Diseño:

Cada equipo deberá enviar un link al diseño de la aplicación, estilo mockup (ejemplo: Balsamiq o Ninjamoq o invision o adobe xd) o bien screenshots si ya está avanzada el app. El diagrama debe mostrar el flujo entre pantallas.

• Etapa Legales:

Cada equipo deberá enviar responder una encuesta sobre los conceptos éticos (objetivo, sentido, valores del emprendimiento) y los temas legales (registro de marca, códigos, usos de derechos de autor). La encuesta se debe responder en un link que será enviado via mail.

En esta etapa deberá enviarse un link a un documento con los certificados de estudiantes de los participantes. Recordar que los participantes deben ser estudiantes a la fecha de inscripción en TuApp.org

• Etapa Prototipo:

Cada equipo deberá enviar un link a un video de 2 minutos. Este video no es de marketing y no será publicado en ningún lugar. Debe mostrar funcionando el app en un celular real, con una voz que explica el uso del app. No importa que tenga bugs.

• Premiación final:

En base a los hitos mencionados arriba, el comité evaluador seleccionará un máximo de 40 apps finalistas. Los equipos seleccionados deberán asistir al evento final, al menos uno de sus integrantes.

En la premiación final, se presentarán los equipos finalistas. Estos equipos deberán presentar en **3 minutos si lo hacen en castellano y 4 minutos si lo hacen en inglés**. Se mostrará al jurado y público el Video de Marketing como introducción a la presentación. Deberán mostrar **funcionando** su aplicación en un smartphone o tablet **en vivo**. El jurado evaluará a cada equipo, y en base a la puntuación individual, se determinará a los ganadores. Se entregarán los premios al primer, segundo, tercer lugar y categorías.

Durante la semana se realizarán varias actividades: Presentaciones de invitados, actividad de integración, Expo TuApp, Final TuApp, Celebración, Visita a Universidad y autoridades y Tour por la ciudad.

En el evento final habrá presencia de profesores, estudiantes, prensa, emprendedores e inversionistas que esperan conocerte.

6 Certificados y apoyo a estudiantes.

Los profesores o terceros podrán dar orientación a los alumnos, pero no involucrarse en los desarrollos directamente.

A aquellos estudiantes que lo soliciten se les enviará via mail un certificado de participación, finalista o ganador según corresponda, para que lo usen para obtener apoyo de sus universidades, empresas u otras instituciones.

7 Criterios de evaluación.

Cada miembro del jurado dará un puntaje en forma independiente a los atributos detallados en los párrafos siguientes. Los proyectos que no cumplan con algún atributo serán mal calificados en ese atributo, pero no quedarán descalificados:

Funcionalidad: (25% de la puntuación) Es fundamental que la estabilidad y buena operación del app se muestre sobre un terminal. Debe ser muy cuidada en la presentación final.

Diseño (25% de la puntuación): Se valorará positivamente la facilidad de uso, calidad estética y estilos gráficos de la aplicación.

Originalidad: (25% de la puntuación) La originalidad de la aplicación frente a lo disponible en el mercado, ya sea por las funciones o algún atributo que la diferencia.

Proyección (25% de la puntuación): Es una nota que, según el criterio de cada miembro del jurado, evaluará la posibilidad de que la aplicación se convierta en negocio o sea exitosa en el futuro.

En cada atributo los jueces, en forma independiente, pondrán notas de 1 a 5 según se detalla:

- 1: Nulo o inexistente. La aplicación no cumple con este atributo
- 2: Leve: La App insinúa levemente el atributo.
- 3: Parcial. La aplicación cumple en forma parcial.
- 4: Bueno: El App muestra ,uy bien este atributo, aunque no alcanza la perfección.
- 5: Excelente. La aplicación cumple a cabalidad con lo exigido en el atributo.

8 Premios Categoría General: Soluciones para un mundo mejor.

El principal premio para cada uno de los finalistas es la red de contactos con otros estudiantes emprendedores de ibero-américa.

Se entregará un trofeo al primer, segundo y tercer lugar.

también se entregará un trofeo a la Mención de Honor y los mejores en cada uno de los criterios arriba mencionados: funcionalidad, diseño, originalidad, proyección.

El prestigio y la difusión para los ganadores crea una referencia de calidad y genera grandes oportunidades.

Los ganadores serán publicados y difundidos por TuApp.org y redes sociales.

9 Premios Categorías Específicas

Los auspiciadores podrán elegir a su propio arbitrio un proyecto ganador en su categoría. Eventualmente podrían no seleccionar ningún proyecto si así lo estiman.

10 Descalificaciones.

El comité evaluador del torneo se reserva el derecho a tomar las medidas oportunas y/o a descalificar, previo aviso, aquellos participantes y/o proyectos que incumplan con algún punto de las bases durante el concurso o por la razón que sea.

11 Patrocinios.

Las empresas u organismos patrocinantes colaboran en el éxito del Torneo, y buscan el desarrollo y aprendizaje de alumnos. No tienen responsabilidad legal alguna en cuanto a la organización o problemas que pudiesen surgir por ésta.

En caso de que, tras el torneo, el equipo participante y la empresa quieran realizar negocios, o ser contratados, será una negociación y acuerdo entre las partes, donde TuApp no exige participar.

12 Condiciones

El hecho de presentar la inscripción al concurso, implica la aceptación de estas bases en su totalidad.

Los participantes autorizan a la organización para contactarlos y entregarles información mediante e-mail o teléfono u otro medio.

Los participantes aceptan, al inscribirse, que se utilicen sus fotos, videos y nombres en medios de prensa o en promoción del evento a nivel internacional, en medios digitales, redes sociales, TV y prensa.

Los participantes aceptan ser contactados para ofertas laborales, oportunidades de negocios o propuestas de emprendimiento por parte de la organización o los patrocinadores.

TuApp se reserva el derecho de suspender o finalizar el Concurso, si fuese necesario por razones de fuerza mayor. Esta acción será informada a través de la página Web TuApp.org.

La suspensión o finalización anticipada del concurso no generará responsabilidades ni compensaciones de ningún tipo a favor de terceros por parte de TuApp o las empresas organizadoras. Sin embargo serán devueltos los pagos por inscripciones realizadas.

13 Propiedad intelectual.

La propiedad intelectual de las aplicaciones presentadas, queda a disposición exclusiva de sus creadores, para ser utilizada con los fines que estimen convenientes. Es responsabilidad de los

participantes que éstas aplicaciones no infrinjan derechos de autor. Es responsabilidad de los participantes hacer las inscripciones y registros de marca si así lo desean.

14 Sede Anfitriona.

La sede de realización de la final internacional de TuApp.org es seleccionada cada año entre las universidades postulantes que cumplan las condiciones necesarias de calidad y compromiso. La responsabilidad de la organización logística es una gran oportunidad para ser punto de encuentro de este evento internacional.

Aquellas universidades o gobiernos que deseen ser sede para próximos años deben contactarse con contacto@tuapp.org

15 Costo de participación.

Para los estudiantes no hay costo de inscripción. Los costos de traslado y alojamiento deberá ser cubierto por cada equipo o por la universidad, si así ésta lo decide o terceras empresas que deseen apoyar a un equipo en particular.

Las Universidades o Institutos que deseen organizar un TuApp local de preselección, pueden hacerlo contactando a TuApp.org para detalles de costos y requisitos. Organizar un TuApp local entrega los siguientes beneficios:

- Asegurar cupo en la final para uno o hasta tres equipos, según la selección realizada por dicha casa de estudios a través de un TuApp local. Esta selección puede ser dentro de su propia universidad o un grupo de universidades del mismo país. Será responsabilidad de la Universidad el coste de pasajes y estadía de los ganadores a la final internacional.
- Apoyo y visita de organización de TuApp.org para explicación sobre el proceso TuApp.org a rectoría, profesores y alumnos (No incluye pasajes ni gastos)
- Uso del portal TuApp.org para administración de los participantes lo que les facilitará la organización y dará respaldo al TuApp local.
- Los ingresos o canjes por auspicios locales serán para la Universidad organizadora.

La organización exige un nivel de calidad y formato que la Universidad debe comprometerse a cumplir.

Para mayor información enviar e-mail a contacto@tuapp.org

16 Comunicaciones.

TuApp.org publicará en su página web TuApp.org todas las fechas, bases y noticias del evento.

Se enviarán mails a los participantes desde la cuenta contacto@tuapp.org y es responsabilidad de cada participante revisar la carpeta de spams en caso de que no haya recibido mails de nuestra organización.



3 de Enero de 2019

Para mayor información enviar e-mail a contacto@tuapp.org