

# HACKFORGOOD 2015

## BASES Y NORMATIVA DE PARTICIPACIÓN

### NORMATIVA GENERAL

Para participar en el HackForGood Sevilla 2015 será necesario inscribirse previamente y recoger la documentación y la camiseta HackForGood 2015.

Para preservar el estado y conservación de las instalaciones, las cuales han sido cedidas especialmente por la ETS de Ingeniería Informática de la Universidad de Sevilla, 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.

Los mensajes o archivos con virus supondrán la expulsión automática del grupo completo.

### NORMATIVA DE TRABAJO

Los participantes deberán identificarse en la mesa de recepción, firmando el formulario de inscripción.

Una tarea clave es la formación de EQUIPOS. Se debe estructurar equipos de entre 3 y 8 participantes inscritos en el evento. Es necesario REGISTRAR cada uno de los equipos formados, entregando impreso en la mesa de recepción hasta el sábado a las 10h, indicando claramente un RESPONSABLE del Equipo.

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 a las 13h00, 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.

### NOTA SOBRE LICENCIA

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/>