



**CONCURSO DE INNOVACIÓN PARA ARENAS DIGITALES DEL  
DEPARTAMENTO DE LA GUAJIRA**

**TÉRMINOS DE REFERENCIA DE CONCURSO DE INNOVACIÓN GUAJIRA  
TECNOLÓGICA 2024**

**Noviembre 2024**

## Contenido

1.	ANTECEDENTES:.....	3
	INFORMACIÓN GENERAL MINISTERIO TIC.....	3
	INFORMACIÓN GENERAL DE LA CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA. ....	5
2.	DEFINICIONES .....	7
3.	OBJETO. ....	9
4.	¿Qué arenas digitales se han priorizado para el concurso?.....	9
5.	¿QUIENES PUEDEN INSCRIBIRSE? .....	9
6.	Criterios de evaluación. ....	10
7.	Sobre los Equipos.....	11
8.	Durante el desarrollo del concurso de innovación digital.....	12
8.1.	El Reto .....	12
8.2.	Mentores.....	12
8.3.	Días y Tiempo De Duración .....	13
8.4.	Lugar de desarrollo. ....	13
8.5.	Desarrollo .....	13
	CRITERIO DE DESEMPATE .....	15
8.6.	ANUNCIO Y VERIFICACIÓN DE GANADORES .....	15
9.	PROPIEDAD INTELECTUAL.....	16
	PROPIEDAD COMPLETA.....	16
10.	ACUERDO.....	16
11.	RESPONSABLES DEL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN .....	16
12.	BENEFICIOS .....	17
12.1.	OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES .....	18
12.2.	CAUSALES DE DESCALIFICACION .....	18
12.3.	BENEFICIO .....	20
12.4.	ENTREGA DE BENEFICIOS .....	20
13.	CÓDIGO DE CONDUCTA .....	20
	VIDEOS Y FOTOGRAFÍAS: .....	21
14.	TÉRMINOS ADICIONALES .....	22
15.	CONFIDENCIALIDAD.....	23
16.	INDEMNIDAD:.....	23

## 1. ANTECEDENTES:

### INFORMACIÓN GENERAL MINISTERIO TIC

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en adelante Ministerio TIC, conforme a lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley 1341 de 2009, modificado parcialmente por el artículo 14 de la Ley 1978 de 2019, tiene dentro de sus funciones, entre otras, las siguientes: “1. Diseñar, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. 2. Definir, adoptar y promover las políticas, planes y programas tendientes a incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional, a las tecnologías de la información y las comunicaciones y a sus beneficios, para lo cual debe: a). Diseñar, formular y proponer políticas, planes y programas que garanticen el acceso y la implantación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, con el fin de fomentar su uso como soporte del crecimiento y aumento de la competitividad del país en los distintos sectores; b). Formular políticas, planes y programas que garanticen a través del uso de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: el mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad, el acceso a mercados para el sector productivo, y el acceso equitativo a oportunidades de educación, trabajo, salud, justicia, cultura y recreación, entre otras;(…) e). Planear, formular, estructurar, dirigir, controlar y hacer el seguimiento a los programas y proyectos del Ministerio TIC; f) Diseñar y desarrollar estrategias masivas que expliquen a los ciudadanos las utilidades y potencialidades de las TIC. (...) 3. Promover el establecimiento de una cultura de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el país, a través de programas y proyectos que favorezcan la apropiación y masificación de las tecnologías, como instrumentos que facilitan el bienestar y el desarrollo personal, social y económico. (...) 4. Coordinar con los actores involucrados, el avance de los ejes verticales y transversales de las TIC, y el plan nacional correspondiente, brindando apoyo y asesoría a nivel territorial. 13. Evaluar la penetración, uso y comportamiento de las tecnologías de la información y las comunicaciones en el entorno socioeconómico nacional, así como su incidencia en los planes y programas que implemente o apoye.14. Propender por la utilización de las TIC para mejorar la competitividad del país. (...)”.

Adicionalmente, el artículo 34 de la Ley 1341 de 2009, modificado por el artículo 21 de la Ley 1978 de 2019, indica que el Ministerio TIC cuenta con un Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, creado como una Unidad Administrativa Especial de orden nacional, dotado de personería jurídica y patrimonio propio, el cual tiene como objeto financiar los planes, programas y proyectos para

facilitar prioritariamente el acceso y servicio universal de todos los habitantes del territorio nacional a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, garantizar el fortalecimiento de la televisión pública, la promoción de los contenidos multiplataforma de interés público y cultural, la apropiación social y la productiva de las TIC, así como apoyar las actividades del Ministerio de Tecnologías de la Información y las

Comunicaciones y la Agencia Nacional del Espectro, y el mejoramiento de su capacidad administrativa, técnica y operativa para el cumplimiento de sus funciones. En este orden de ideas, en el artículo 35 de la citada ley, se estableció como funciones de la Oficina para la Gestión de Ingresos del Fondo: “(...) 3. Financiar planes, programas y proyectos para promover el desarrollo de contenidos multiplataforma de interés público que promuevan la preservación de la cultura e identidad nacional y regional, incluyendo la radiodifusión sonora y la televisión, mediante el desarrollo de esquemas concursables para la promoción de contenidos digitales, por parte de compañías colombianas incorporando criterios diferenciales que promuevan el acceso por parte de micro, pequeñas y medianas empresas (MiPymes) productoras audiovisuales colombianas. (...) 5. Financiar planes, programas y proyectos para promover el desarrollo de contenidos, aplicaciones digitales y emprendimientos para la masificación de la provisión de trámites y servicios del Estado, que permitan implementar las políticas de Gobierno Digital y de Transformación Digital Pública. 6. Financiar y establecer planes, programas y proyectos que permitan masificar la apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el fortalecimiento de las habilidades digitales, con prioridad para la población pobre y vulnerable. 7. Financiar y establecer planes, programas y proyectos para desarrollar contenidos y aplicaciones de interés público, con enfoque social en salud, educación y apropiación productiva para el sector rural., 8. Apoyar económicamente las actividades del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y de la Agencia Nacional de Espectro, en el mejoramiento de su capacidad administrativa, técnica y operativa para el cumplimiento de sus funciones. (...) 10. Financiar planes, programas y proyectos para promover el acceso con enfoque diferencial de las comunidades indígenas, afrocolombianas, raizales, palenqueras y Rrom, a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (...) 22. Financiar planes, programas y proyectos para apoyar emprendimientos de contenidos y aplicaciones digitales y fomentar el capital humano en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.”

Con lo anterior, la Subdirección de Industria de Tecnologías de la Información, la cual depende de la Dirección de Economía Digital que pertenece al Viceministerio de Transformación Digital, a partir del artículo 31 del Decreto 1064 de 2020 define entre

otras sus funciones, así: “(...) 1. Apoyar la formulación de políticas y estrategias, y poner en marcha programas, planes y proyectos que promuevan y generen emprendimiento digital en el Estado y la comunidad, e incrementen la productividad económica del país. 2. Fomentar el desarrollo de emprendimientos de base tecnológica, en sus diferentes fases de desarrollo, promover su visibilidad y difusión del ecosistema emprendedor colombiano. 3. Apoyar el desarrollo de soluciones tecnológicas que beneficien a los sectores sociales y económicos del país. 4. Diseñar e implementar modelos de conocimiento prácticos y competitivos, que se puedan adoptar en el sector público y privado y que fomenten el emprendimiento y la creatividad en la industria TI. 5. Diseñar y proponer nuevas formas de negocio digital de vanguardia y competitivos, acorde con el entorno económico, social, cultural y tecnológico del País. 6. Diseñar y proponer nuevas formas de financiamiento de negocios para la industria y la comunidad del emprendimiento digital. (...) 8. Diseñar e implementar estrategias especializadas para la industria de tecnologías de información que dinamicen la creación de nuevas empresas innovadoras en el sector, y el fortalecimiento de las existentes. 9. Diseñar y poner en marcha estrategias y programas para el desarrollo de la industria de contenidos digitales en el País. 10. Apoyar la formulación y ejecutar políticas, estrategias, programas planes y proyectos de Investigación, Desarrollo e Innovación, buscando que se genere verdadero valor a la oferta de la Industria TI. (...)”.

## **INFORMACIÓN GENERAL DE LA CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA.**

La Cámara de Comercio de La Guajira es una organización corporativa, gremial y privada sin ánimo de lucro de orden legal, creada en el año 1965 iniciando operaciones el mismo año; la cual se ha constituido como la entidad líder del desarrollo empresarial y social de la región, procurando siempre la satisfacción a sus clientes, y como respaldo a ello cuenta con un Sistema de Gestión de Calidad implementado y certificado desde 2005, basado en la Norma ISO 9001:2015, por parte del Instituto Colombiano de Normas Técnicas (ICONTEC), sobre los servicios delegados (Registro Mercantil, Proponentes, y de Entidades Sin Ánimo de Lucro. Dispone de una oficina principal ubicada en Riohacha, dos seccionales una en Maicao y otra en Fonseca y tres puntos de atención ubicados en Barrancas, San Juan del Cesar y Villanueva.

Objeto y actividades y su rol dentro del ecosistema de innovación digital regional.

La Cámara de Comercio en cumplimiento de las funciones de naturaleza pública que ofrece los Servicios Registrales (Registro Mercantil, Registro Único de Proponentes, Registro de Entidades Sin Ánimo de Lucro, Registro Nacional de Turismo, Registro

ONG Extranjera, Registro Actividades de Juegos y Azar y Registro de Veedurías Ciudadanas), así mismo, dispone de un centro de Conciliación y arbitraje que brinda a los empresarios y a la comunidad en general facilidades de acceso a la administración de justicia a través de los mecanismos alternos de solución de conflictos como la conciliación y el arbitraje.

A) Actividades programas, proyectos e iniciativas.

Dentro de las funciones de naturaleza privada en pro del desarrollo de la competitividad de los empresarios y la región, la Cámara de Comercio viene trabajando en desarrollar alianzas con actores públicos y privados con el fin de contribuir al fortalecimiento empresarial, la gestión de la innovación y la cultura emprendedora; así mismo, la formalización de unidades productivas a través de programas ejecutados como:

- Programa para el Desarrollo Empresarial para el Sector Tenderos,
- G-Emprende
- Turismo Emprende (6 versiones)
- Región Empresaria
- Empeñamiento Verde
- Reconversión Socio Laboral destinado a expendedores ilícitos de combustible,
- Ejecución de asesorías de planes de negocios en el marco de la convocatoria del Fondo Cisol II de la Federación Canadiense de Municipalidades
- Ejecución en La Guajira del programa Promipyme Colombia Ecuador de Alinvest 5.0 de la Comisión Europea.
- Desarrollo de Ferias y exposiciones. Entre las que se destaca la Feria Expoguajira por más de 19 años consecutivos.
- Desarrollo de Ruedas de Negocios.
- Programas de capacitación para empresarios y emprendedores a través de seminarios, talleres, conferencias, y diplomados, sobre temas de interés que permitan el fortalecimiento de capacidades administrativas y empresariales.
- Promoción de la cultura de la formalización
- Desarrollo de estudios e investigaciones de tipo socioeconómico y estadísticos sobre temas de interés regional y nacional.
- Programa Crecer para empresas del sector gastronomía de Riohacha y Maicao.
- Fomento del desarrollo del sector Turismo a través de estrategias como ruedas de negocios departamentales y municipales.

**Convenio especial de cooperación no. 2078-2024**

El Fondo Único De Tecnologías de La Información y Las Comunicaciones y La Cámara De Comercio De La Guajira, suscribieron el Convenio especial de cooperación no. 2078-2024 el día 7 de noviembre del 2024, cuyo objeto principal es *“Aunar esfuerzos técnicos, administrativos y financieros entre el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el Aliado en actividades de ciencia, tecnología e innovación para el desarrollo del detonante de integración regional de la Estrategia Colombia Potencia Digital, a partir de la ejecución de Servicios del Catálogo de Servicios, con el fin de promover la creación, fortalecimiento o consolidación, o sostenibilidad del ecosistema de innovación digital del departamento de La Guajira, mediante el desarrollo de las habilidades, conocimientos y capacidades de los diferentes actores que los componen”*.

En este marco se prevé la ejecución de 6 servicios, entre los cuales se resalta el Servicio 7 denominado Concurso de innovación para Arenas Digitales el cual tiene como actividades mínimas a realizar las siguientes:

## 2. DEFINICIONES

A continuación, se presentan las definiciones bajo las cuales se entienden los términos usados en los documentos que conforman el presente documento:

**ACTORES EN REGIÓN (BENEFICIARIOS):** Organizaciones, entidades, personas e instituciones relacionadas con el Ecosistema de Innovación Digital, que interactúan y colaboran entre sí, para fomentar la creatividad, el intercambio de conocimientos y la creación de redes que impulsen la productividad, la competitividad, la Innovación Digital y el emprendimiento digital en una región específica.

**ARENAS DIGITALES:** Entorno colaborativo en donde las actividades de un sector productivo o social adoptan tecnología digital para mejorar su productividad, eficiencia y competitividad.

**ASOCIACIÓN:** Son entes jurídicos sin ánimo de lucro que surgen de un acuerdo de voluntades entre dos (2) o más personas vinculadas al Ecosistema de Innovación Digital, mediante aportes en dinero, especie o actividad, para trabajar conjuntamente en la creación, fortalecimiento, o consolidación del Ecosistema de Innovación Digital de la región.

**CADENA DE VALOR:** Es la relación secuencial y lógica entre insumos, actividades, productos y resultados en la que se añade valor a lo largo del proceso de transformación.

**CLÚSTER:** Término empleado para referirse a la concentración geográfica de empresas, proveedores especializados, proveedores de servicios, compañías en industrias relacionadas e instituciones de apoyo (como, por ejemplo, universidades, agencias regulatorias y gremios) que se desempeñan en las mismas actividades o en actividades estrechamente relacionadas”.

**ECOSISTEMA DE INNOVACIÓN DIGITAL:** Es el conjunto de actores, políticas, estrategias, programas, lineamientos, infraestructura, empresas, emprendedores y servicios que interactúan entre sí para promover y consolidar la industria innovadora digital de los sectores económicos del país.

**INDUSTRIA DIGITAL:** Empresas que han incorporado tecnología digital en sus procesos referentes a sus distintas áreas, como las gerenciales, operativas, administrativas, de compras, ventas, marketing, atención al cliente y otras que ellas operen, con el fin de ser más productivas y competitivas.

**INNOVACIÓN DIGITAL:** Introducción de un producto o proceso nuevo o significativamente mejorado relacionado con Tecnologías Digitales que difiere considerablemente de los productos o procesos previos; dichos productos o procesos deben estar directamente relacionados con las 12 tecnologías habilitantes de la Cuarta Revolución Industrial - 4RI<sup>1</sup> que den como resultado actividades nuevas o cambios en las actividades existentes, para que los productos resultantes sean puestos a disposición de los usuarios potenciales.

**TECNOLOGÍA DIGITAL:** Las tecnologías digitales además de incluir softwares, plataformas, tableros inteligentes asociados comúnmente a las TIC, incorpora dentro de su definición a la programación, las simulaciones, la robótica, entre otras tecnologías digitales de aprendizaje, que se utilizan para enseñar y aprender y crear a través de ellas.

**CONCURSO DE INNOVACIÓN:** Una Concurso de innovación es un evento de trabajo intenso que reúne perfiles diversos para que un tiempo determinado trabajen en la solución de un reto de forma colaborativa. Contando con recursos como mentores, espacios de retro alimentación y una dinámica de concursos que entrega beneficios a los participantes

**ORGANIZADOR:** Los organizadores del Concurso de innovación para Arenas Digitales: “Concurso de innovación Guajira Tecnológica 2024” es el Ministerio de Tecnologías de la información y las Comunicaciones y la Cámara de Comercio de La Guajira.

---

<sup>1</sup><https://www.researchgate.net/publication/343462815> El efecto global de la actual revolucion tecnologica 4 revolucion industrial y la industria 40 en accion



**MOCKUP FUNCIONAL:** “Son maquetas a escala real de un diseño, que puede ser una página web o una App para que nos hagamos una idea de cómo será el producto final”. (Guía para prototipar proyectos de emprendimiento, 2019)

Se entenderá como Mockup Funcional como un prototipo avanzado que muestra cómo funcionará un producto en el mundo real, y que incluye características e interacciones operativas. Se utiliza para validar la funcionalidad del diseño antes de su desarrollo real.

Los mockups son una herramienta importante en el proceso de diseño gráfico, ya que permiten:

- Presentar un proyecto y demostrar cómo quedará, tanto en lo estético como en lo funcional
- Obtener la aprobación del cliente o consumidor final
- Acelerar las decisiones a tomar en el desarrollo del proyecto
- Visualizar, corregir y optimizar cualquier proyecto antes de pasar a su desarrollo o impresión final
- Ahorrar tiempo y reducir errores costosos

### **3. OBJETO.**

Desarrollar el Concurso de innovación para Arenas Digitales: “Concurso de innovación Guajira Tecnológica 2024”, donde se presentarán tres retos alineados a las arenas tecnológicas agrotec y turismotec de La Guajira y a su vez los participantes desarrollarán soluciones tecnológicas digitales alineadas a la problemática planteada inicialmente.

### **4. ¿Qué arenas digitales se han priorizado para el concurso?**

Considerando que el turismo y el agro son los sectores que han sido priorizados por la agenda departamental de competitividad e innovación de la comisión regional de competitividad e innovación de La Guajira, y que son sectores que presentan mayores ventajas comparativas de cara al desarrollo del territorio, entre ellas mayor concentración de masa crítica empresarial, generación de empleo, potencial de generación de ingresos, entre otras, se han priorizado las arenas digitales de Turismotec y Agrotec.

### **5. ¿QUIENES PUEDEN INSCRIBIRSE?**

Son todas las personas que cumplan con el proceso de inscripción y los siguientes

criterios de inscripción:

- Completar la totalidad del formulario de inscripción.
- Ser Mayores de edad de nacionalidad colombiana y residentes del Departamento de la Guajira.
- No pueden participar los servidores y o contratistas del Ministerio de Tecnologías de la información y las Comunicaciones y la Cámara de Comercio de La Guajira.
- Aceptar los términos y condiciones de la convocatoria.

**Nota:** Los concursantes podrán presentarse en equipos de mínimo 3 a máximo 5 miembros conformados por hombres y/o mujeres mayores de edad de nacionalidad colombiana y residentes del Departamento donde se desarrolle el concurso; en caso de que los participantes se presenten solos podrán formar equipos durante el evento con la misma cantidad de miembros (Se deben priorizar equipos que representen a una MiPyme).

¿Donde pueden inscribirse?

La Cámara de Comercio de La Guajira habilitó un formulario de inscripción en línea que se encuentra disponibles en su sitio web [www.camaraguajira.org](http://www.camaraguajira.org). Para el proceso de inscripción es necesario cargar a la plataforma el documento de identidad en formato .pdf.

## 6. Criterios de evaluación.

Las personas y o equipos postulados serán validados y preseleccionados por La Cámara de Comercio de La Guajira, para participar en el concurso de innovación, de acuerdo con los siguientes criterios evaluativos:

Acotar

Criterio	Descripción	Ponderación
<b>Representatividad de una mipyme.</b>	El equipo representa a una Mipyme presente en el departamento de La Guajira perteneciente a una de las arenas digitales priorizadas.	30%
<b>Experiencia en las arenas digitales específicas para La Guajira.</b>	El equipo cuenta con experiencia en las áreas digitales priorizadas para el concurso de innovación, las cuales son turismotec y agrotec.	25%
<b>Experiencia del</b>	El equipo postulado cuenta con	25%

<b>equipo</b>	experiencia demostrable en los ámbitos de desarrollos digitales, de negocios y aspectos comerciales. Anexar soportes (diplomas, certificaciones, referencias)	
<b>Conocimiento del equipo</b>	El equipo postulado cuenta con formación certificada en los ámbitos de desarrollos digitales, de negocios y aspectos comerciales. Anexar soportes (diplomas, certificaciones, referencias) Profesionales con mayor puntaje	20%

**Tabla 1: Criterios de evaluación. Fuente: Elaboración propia**

**Nota:** para corroborar conocimientos y experiencia en desarrollos digitales, de negocios y o aspectos comerciales cada equipo deberá presentar la hoja de vida de sus miembros con sus certificados de formación (cursos, diplomados, carreras técnicas, tecnológicas, pregrados o posgrados) , así mismo expresar en la misma la experiencia afín en las tres disciplinas presentadas, así mismo para respaldar la representatividad de una MiPymes el equipo deberá allegar una carta donde el representante legal de la organización certifique que el equipo está participando en representación de si MiPymes

**importante:** Se escogerán un máximo de 27 participantes durante el concurso de innovación.

### **Criterio de desempate**

En caso de desempate se tendrá en cuenta los criterios establecidos en la tabla “Criterios de evaluación”, para ello se tomará el primer criterio de evaluación quien tenga la mayor puntuación en el análisis será el ganador, en caso se persistir el empate se ira analizando el segundo criterio hasta llegar al final de los cuatro aspectos a evaluar. En caso de aun así persistir el empate se seleccionará a aquel que haya realizado su postulación antes.

## **7. Sobre los Equipos**

Los concursantes podrán presentarse en equipos de entre 3 y 5 miembros conformados por hombres y/o mujeres mayores de edad de nacionalidad colombiana

y residentes del Departamento donde se desarrolle el concurso; en caso de que los participantes se presenten solos podrán formar equipos durante el evento con la misma cantidad de miembros (Se deben priorizar equipos que representen a una MiPyme).

Para el caso de los participantes que se inscriban como equipo, si alguno de sus miembros no es elegible o no cumple con este acuerdo de participación; el equipo en su conjunto puede ser descalificado a discreción exclusiva de cualquiera de los Organizadores, sin que se requiera sustentar la decisión. Cada equipo es el único responsable de su propia cooperación y trabajo en equipo. Los organizadores no resolverán ninguna disputa entre los miembros de cada equipo y entre equipos con respecto a su conducta, participación, cooperación, contribución, compartir premios o propiedad intelectual.

Se seleccionarán al menos 6 equipos que se ajusten a los criterios de preselección de los presente términos.

## **8. Durante el desarrollo del concurso de innovación digital.**

### **8.1. El Reto**

Durante el concurso de innovación se presentarán 3 retos, los cuales buscan establecer el propósito y los objetivos específicos del concurso como: desarrollo de soluciones para un problema específico del Ecosistema de Innovación Digital en general o para alguna o varias de sus Arenas Digitales en el territorio.

Los retos planteados, obedecen a la realidad económica de los sectores agro y turismo y no están dirigidos para un actor o empresa en específico, los retos se anunciarán el día del concurso de innovación.

### **8.2. Mentores.**

Los equipos contarán con mentores que escucharán y guiarán las inquietudes de los concursantes y los orientarán para la presentación de la solución. Los mentores que participaran en el concurso cuentan con conocimientos y experiencia en diseño de producto y servicio, tecnología, modelos de negocios,

mercado entre otros afines a las arenas digitales abordadas.

### **8.3. Días y Tiempo De Duración**

El Concurso de innovación se desarrollará los días 9, 10 y 11 de diciembre y tendrán en total de 48 horas ininterrumpidas, para ello la organización facilitará medios tecnológicos, alojamiento, alimentación y transporte para los participantes preseleccionados, (este último cuando se requiera).

### **8.4. Lugar de desarrollo.**

El concurso de innovación será desarrollado en el distrito de Riohacha, y la locación de este será anunciado vía correo electrónico a los participantes preseleccionados.

### **8.5. Desarrollo**

Habrá un equipo ganador por reto.

Para la elaboración del proyecto, cada persona y equipo deberán contar con sus herramientas de Programación, diseño, equipos y otros insumos necesarios para desarrollar la solución al reto propuesto.

Cada equipo tendrá un tiempo máximo de duración de 48 horas seguidas, contados a partir del momento en que Ministerio De Tecnologías De La Información y Las Comunicaciones y La Cámara De Comercio De La Guajira anuncie el inicio de la actividad, para resolver el caso.

La actividad en total dura 48 horas ininterrumpidas. El primer día en las primeras 4 horas se presenta el funcionamiento y dinámica del concurso, los recursos y espacios físicos con los que cuenta y en donde deben permanecer los concursantes, sus limitaciones y posibilidades para el logro de las soluciones. En las últimas 4 horas debe desarrollarse el panel de presentación, evaluación y selección de las necesidades para cada reto planteado, según hayan sido entregadas o presentadas por los concursantes.

## **PRESENTACIÓN DE SOLUCIONES**

Después del periodo de la Concurso de innovación, cada equipo tendrá tres o cinco minutos para hacer una presentación a un panel de jueces seleccionados

por el Organizador, seguido de una sesión de preguntas y respuestas con los jueces. Las presentaciones se llevarán a cabo en de manera presencial al terminar cada Concurso de innovación. Los límites de tiempo de demostración pueden acortarse o alargarse a criterio exclusivo de los jueces, dependiendo del número de presentaciones. Puede hacer su Presentación de la manera que mejor le parezca, pero le recomendamos que explique y demuestre cómo su Presentación cumple con los criterios de evaluación descritos a continuación. El Organizador proporcionará una pantalla al equipo para mostrar su presentación. El orden de las presentaciones será decidido por los jueces a su discreción.

## ESQUEMA DE CALIFICACIÓN SELECCIÓN DE GANADORES

Un panel de jueces que Estará conformado por un miembro del Aliado Organizador, un representante del dueño de la necesidad, dos mentores y un representante del Ministerio TIC. Los jueces evaluarán cada presentación, inmediatamente después de su demostración, los jueces calificarán el desempeño de cada equipo de acuerdo con una combinación de criterios de calificación:

Criterio	Descripción	Puntaje
<b>Da solución al reto</b>	¿la solución propuesta da respuesta a las principales causas que originan el reto abordado?	100
<b>Funcionalidad y diseño</b>	¿La solución es funcional y se comunica adecuadamente por el equipo?	100
<b>Diferenciales frente a soluciones similares en el mercado:</b>	¿Con respecto a otras soluciones en el mercado se tiene diferenciales claramente definidos?	100
<b>Modelo de sostenibilidad:</b>	¿Se plantea un modelo que garantice la subsistencia en el tiempo de la solución que no dependa subvenciones o concursos?	100

<b>Equipo disponibilidad para trabajar en el proyecto durante y después de la Concurso de innovación</b>	¿El equipo tiene interés y tiempo para desarrollar el proyecto una vez finalice el evento?	100
--	--	-----

**Tabla 2: Criterios de calificación selección de ganadores. Fuente: Elaboración propia**

Cada presentación se puntuará mínima de 0 y máximo de 500 puntos, siendo el puntaje final el promedio de los puntajes de los jueces.

### **CRITERIO DE DESEMPATE**

En caso de empate se escogerá al equipo que tenga el mayor puntaje en la solución al reto, que es el primer factor de evaluación, o al que tenga el mayor puntaje en la funcionalidad y diseño o al siguiente criterio hasta que se rompa el empate y solo exista un único ganador.

En caso de existir un conflicto de intereses entre alguno de los participantes y cualquiera de los jueces, el juez que tenga el conflicto se excluirá de dicha decisión y en caso de ser requerido, se nombrará un juez que lo reemplace exclusivamente para la calificación de dicho participante.

### **8.6. ANUNCIO Y VERIFICACIÓN DE GANADORES**

Los equipos ganadores se anunciarán una vez se termine la ronda de evaluación calificación y deliberación por parte de los jueces. El Organizador puede tomar las medidas necesarias para verificar el cumplimiento de un equipo con este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN antes de otorgar un BENEFICIO, lo que incluye, entre otros, involucrar a un proveedor externo para evaluar el código del software prototipo y/o solicitar que un equipo presente evidencia de permiso para usar ciertos materiales de terceros.

Usted comprende y reconoce que, aunque su equipo pueda ser anunciado como un ganador dentro del evento y no puede verificarse a satisfacción la solución o el ACUERDO DE PARTICIPACIÓN, los organizadores seleccionarán un ganador alternativo que será el siguiente puntaje más alto basado en los mismos criterios de calificación.

## 9. PROPIEDAD INTELECTUAL

La propiedad intelectual sobre los resultados que se puedan originar en esta Concurso de innovación se registrará por lo estipulado en el Convenio 789 de 2021 y por las leyes vigentes en la materia.

### PROPIEDAD COMPLETA

Los participantes poseen los derechos del proyecto que cada uno cree durante la Concurso de innovación. Su equipo puede crear un prototipo utilizando datos y/o interfaces de programación proporcionados por los organizadores del Concurso de innovación.

Se espera que la solución elegida se implementa en las condiciones mínimas que se haya planteado en el reto. La solución debe tener la capacidad de adaptabilidad y flexibilidad a futuras mejoras y actualizaciones. Nota: las condiciones mínimas serán revisadas y avaladas por el MINISTERIO TIC sin perjuicio de las necesidades planteadas por el ecosistema de innovación digital. Cada Participante debe consultar con sus propios asesores si tiene alguna duda sobre si cumple con los requisitos de este Acuerdo de Participación.

"Tecnología" significa, sin limitación, contenido (incluido contenido gráfico, audio y audiovisual), código, especificaciones, información técnica, algoritmos, imágenes, diseño, arte, música, gráficos, SFX, datos y cualquier otra información o materiales protegidos por cualquier derecho de propiedad intelectual.

## 10. ACUERDO

Por favor revise cuidadosamente los términos y condiciones a los cuales accede. El prototipo de su equipo y cualquier otro material enviado en relación con la Concurso de innovación se denominará en este documento "Presentación" de su equipo.

## 11. RESPONSABLES DEL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN



## CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA

Nit: 892.115.002-6

Dirección: Cra 6 # 11 – 03, Riohacha – La Guajira

Teléfono: 6057279800

Consulta la política de privacidad

<https://camaraguajira.org/publicaciones/documentos/tratamiento-de-datos.pdf>

## MINISTERIO DE TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

Nit: 800.131.648-6

Dirección: Edificio Murillo Toro, Cra. 8 entre calles 12 y 13, Bogotá Colombia

Teléfono: 6013443460

La información suministrada será tratada por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINISTERIO TIC) para continuar contactándole con las siguientes finalidades: enviar comunicaciones a través de este correo electrónico y/o mensajería instantánea, que pueden incluir invitaciones sobre eventos, programas, cursos, seminarios o similares; efectuar encuestas de satisfacción respecto de los bienes y servicios ofrecidos por el Ministerio/Fondo Único de TIC; efectuar análisis estadísticos para generar informes; suministrar la información a terceros con los que el Ministerio/Fondo Único de TIC tenga relación contractual y/o acuerdos de cooperación, en aras de facilitar el acceso a productos o servicios de formación y apropiación en TIC. El MINISTERIO TIC garantizará la confidencialidad, privacidad, seguridad y circulación restringida de los datos personales. Lo anterior en cumplimiento de lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012, de conformidad a lo señalado en el capítulo 25 del Decreto 1074 de 2015, así como lo establecido en la Política de Tratamiento de Datos Personales, descrita en la Resolución 924 de 2020 del Ministerio de TIC. La información suministrada será tratada por el Ministerio/Fondo Único de TIC, a través de la Política de Tratamiento de Datos Personales, consignada en la Resolución 924 de 2020, o aquella que la modifique, derogue o sustituya, la cual puede consultar en <https://www.MINISTERIO TIC.gov.co/portal/inicio/Secciones-auxiliares/Políticas/2627:Políticas-de-Privacidad-y-Condiciones-de-Uso>.

## 12. BENEFICIOS

### CONDICIONES DE LOS BENEFICIOS

Los BENEFICIOS no pueden ser transferidos o sustituidos por el ganador. Si un BENEFICIO no se reclama dentro de los 15 días hábiles después de la notificación de los organizadores, se perderá, y se podrá seleccionar un ganador alternativo a criterio exclusivo del **MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** y la **CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA**.

## 12.1. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES

El producto para entregar deberá:

- a. Cumplir con los términos de servicio según este acuerdo y las reglas establecidas al comienzo de la Concurso de innovación.
- b. No violar los términos y condiciones de ningún software o servicio incorporado utilizado por su demostración.
- c. No contener ningún código malicioso o puertas traseras.
- d. No debe contener, representar o referirse a ningún lenguaje, actividad u otro contenido grosero, vulgar, obsceno, sexualmente explícito, despectivo, discriminatorio, ofensivo, ilegal o de otra manera inadecuada (todo según lo determinen los organizadores a su criterio exclusivo).
- e. No contener, representar o hacer referencia a ningún contenido que menoscabe o haga referencia negativa al Organizador, de la Concurso de innovación o cualquier otra persona o entidad (todo según lo determine el organizador a su criterio).
- f. No incluir ningún contenido que viole las leyes o los derechos de terceros (incluidos los derechos de privacidad, personalidad y propiedad intelectual).
- g. Todo el código desarrollado como parte de la Concurso de innovación, debe ser nuevo. Antes de comenzar el evento, los desarrolladores pueden realizar bocetos de diseños y flujos de usuarios. Para mantener las cosas justas, todo el código debe escribirse durante el desafío de la Concurso de innovación. Puede usar cualquier lenguaje de codificación o biblioteca de código abierto.
- h. La solución del desarrollo a entregar debe mostrar como mínimo el proceso para operar la solución y como esta interactúa con las partes interesadas de la arena digital abordada, lo anterior se debe ilustrar como mínimo mediante el desarrollo de un mockup funcional. (Ver definiciones en el apartado 2).

## 12.2. CAUSALES DE DESCALIFICACION

La presentación de los equipos participantes puede ser descalificada si el Organizador tienen razones para creer, a su exclusiva discreción que la presentación:

- Contiene cualquier elemento que sea malicioso, corrupto, dañado, incompleto, inapropiado u ofensivo.
- Viole los términos de uso de cualquier servicio de redes sociales, sitio web, móvil aplicación o cualquier otra plataforma utilizada en relación con su presentación.
- Infrinja cualquier tipo de derecho de la propiedad intelectual pertenecientes a terceros.
- Viola cualquier normatividad vigente en el territorio colombiano.
- No cumple con este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN.

El participante y/o el equipo completo también puede ser descalificado por cualquiera de las siguientes razones, con o sin advertencia, a discreción exclusiva del organizador:

- Abuso verbal de otro Participante o del personal de la Concurso de innovación;
- Tocar o dañar de manera inapropiada a otro participante o al personal de la Concurso de innovación;
- Incumplimiento del acuerdo de la Concurso de innovación por parte del participante, equipo o cualquier otro acuerdo celebrado en relación con la Concurso de innovación;
- Violación o incumplimiento de cualquier sección de este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN;
- Sabotear las actividades realizadas durante la Concurso de innovación, los equipos proporcionados o las instalaciones donde se lleva a cabo la misma.

Si el organizador tiene motivos para creer que el participante o el equipo han comprometido la integridad o la operación legítima de la Concurso de innovación, o ha intentado comprometer la integridad o la legítima operación de este Concurso de innovación, que incluye, entre otros, hacer trampa, piratear, crear un bot malicioso u otro programa automatizado, o cometer fraude de cualquier manera.

Si durante la Concurso de innovación, cualquier persona de la Concurso de innovación o el organizador tienen razones para creer que su salud está en peligro, es posible que deba suspender su participación en la Concurso de innovación y se le solicite buscar asistencia médica inmediata. Sus compañeros de equipo, si los hay, pueden continuar participando en la Concurso de innovación si así lo desean.

Todas las decisiones de descalificación son finales, no requieren justificación y no están sujetas a la apelación.

### 12.3. BENEFICIO

El aliado organizador elegirá mínimo 3 necesidades relacionadas con al menos 2 arenas tecnológicas a resolver durante el concurso; los concursantes solo podrán seleccionar uno de los retos de participación y presentar una solución; el beneficio por participar y ganar es:

- El reconocimiento económico para la solución elegida para cada uno de los retos será de \$10.000.000

### 12.4. ENTREGA DE BENEFICIOS

Para recibir los beneficios, el equipo ganador debe designar un líder del equipo, el cual estará autorizado para adelantar los tramites que la **CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA**. requiera para realizar la entrega del beneficio económico

## 13. CÓDIGO DE CONDUCTA

Se prohíbe todo tipo de acoso, el cual incluye comentarios verbales ofensivos relacionados con género, identidad y expresión de género, edad, orientación sexual, discapacidad, apariencia física, tamaño corporal, raza, etnia, nacionalidad, religión, imágenes sexuales en espacios públicos, intimidación deliberada, seguimiento, fotografía o grabación de audio / video sin consentimiento razonable, interrupción sostenida de las conversaciones u otros eventos, contacto físico inapropiado y atención sexual no deseada.

Es inapropiado tomar fotografías en contextos donde las personas tienen una

expectativa razonable de privacidad (en baños o donde los participantes están durmiendo).

Se espera que los participantes que sean sorprendidos en conductas inapropiadas y se les solicite detener cualquier comportamiento de acoso, cumplan de inmediato.

Los organizadores no deben usar imágenes, actividades u otro material sexual. Los representantes de los organizadores (incluidos los voluntarios) no deben usar ropa / uniformes / disfraces sexuales ni crear un ambiente sexualizado.

Si está siendo hostigado u observa que alguien más está siendo hostigado o tiene alguna otra inquietud, comuníquese con un miembro del personal de la Concurso de innovación de inmediato.

El personal del Concurso de innovación estará encantado de ayudar a los participantes a ponerse en contacto con cualquier agente de seguridad o policía local, proporcionar escoltas o ayudar a aquellos que sufren acoso a sentirse seguros durante la duración de la Concurso de innovación, Valoramos su asistencia.

Si un participante hace parte de un comportamiento que pueda considerarse como acoso, los organizadores de la Concurso de innovación pueden tomar cualquier acción que consideren apropiada, incluida la advertencia al infractor o la expulsión de la Concurso de innovación sin reembolso (si corresponde).

Esperamos que los participantes sigan estas reglas en la Concurso de innovación, los talleres y eventos sociales relacionados con el Concurso de innovación.

## **VIDEOS Y FOTOGRAFÍAS:**

Al participar en la Concurso de innovación, el participante y el equipo de trabajo acepta ser fotografiado y grabado en video por el organizador o sus contratistas sin recibir ningún tipo de compensación. El participante comprende que las imágenes y videos pueden ser transmitidos, exhibidos, reproducidos, editados, utilizados y distribuidos por el organizador a través de Internet y/o cualquier otro medio de comunicación ahora existente o creado en el futuro, para promoción, producción de ingresos y/o cualquier otro

propósito que el organizador determinen en su exclusiva y absoluta discreción. Esta autorización incluye explícitamente el uso de su nombre, imagen y/o voz. Puede optar por no ser fotografiado y/o grabado en video informando al personal de la Concurso de innovación al registrarse en la Concurso de innovación que no da su consentimiento para ser fotografiado o grabado en video.

#### **14. TÉRMINOS ADICIONALES**

El incumplimiento por parte del organizador de cualquier disposición de este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN debido a un acto de la naturaleza, huracán, guerra, fuego, disturbios, terremotos, actos de terrorismo, pandemia o de enemigos públicos, acciones de gobierno, autoridades, que estén fuera del control de los organizadores (excepto el cumplimiento de los códigos y reglamentos aplicables) u otro evento de "fuerza mayor" no se considerará un incumplimiento de este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN.

El organizador no asume ninguna responsabilidad por cualquier lesión o daño a su computadora o la de cualquier otra persona relacionada con la descarga de materiales o software en relación con la Concurso de innovación o lo que resulte de ella. El Organizador no es responsable por fallas de telecomunicaciones, redes, electrónicas, técnicas o informáticas de ningún tipo; por la transcripción inexacta de la información de envío; por errores en cualquier material promocional o de marketing o en este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN; por cualquier error humano o electrónico; o por entradas robadas, mal dirigidas, confusas, demoradas, perdidas, dañadas o devueltas. Los organizadores se reservan el derecho de cancelar, modificar o suspender la Concurso de innovación o cualquier elemento de este (incluido, entre otros, este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN) sin previo aviso de ninguna manera y por cualquier motivo (incluido, entre otros, en el caso de que ocurra algo inesperado). En caso de cancelación, modificación o suspensión, los organizadores se reservan el derecho de seleccionar ganadores en un sorteo al azar entre todas las participaciones elegibles y no sospechosas recibidos antes del momento del evento que garantice dicha cancelación, modificación o suspensión. Los organizadores pueden prohibir a cualquier participante (equipo) o participante (o equipo) potencial participar en la Concurso de innovación, si dicho participante (o equipo) o participante (o equipo) potencial muestra un desprecio por este ACUERDO DE PARTICIPACIÓN; actúa con la intención de molestar, abusar, amenazar o acosar a cualquier otro

participante, organizador, Socio o agente o representante de los organizadores o del Socio; o se comporta de cualquier otra manera disruptiva (según lo determinen el Organizador a su criterio exclusivo).

## 15. CONFIDENCIALIDAD

Cada Participante se obliga a mantener absoluta confidencialidad y reserva de toda la información a la que tenga acceso durante la actividad, incluyendo el caso planteado. Por lo tanto, se compromete a no hacer uso de ninguna información que pudiese comprometer la seguridad de **MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** y la **CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA.**, ni dar ventajas competitivas a terceras personas.

Se entiende que toda la información suministrada por **MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** y la **CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA** a durante la actividad es confidencial y privilegiada, y queda sometida al deber de secreto y confidencialidad que se establece en esta cláusula.

En virtud de lo anterior, cada Participante (o equipo) se abstendrá de reproducir, revelar, divulgar o utilizar en cualquier forma para su beneficio o el de terceros, en todo o en parte la información que en el desarrollo de la actividad llegare a descubrir, inferir, deducir, o conocer en forma directa o indirecta, salvo autorización previa y por escrito de **MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** y la **CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA.** Cada Participante (o equipo) utilizará dicha información para llevar a cabo exclusivamente la solución del caso, haciendo uso de todos los medios a su alcance para evitar que esta información sea conocida o utilizada por terceros incluso después de finalizada la actividad. En todo caso el Participante que infrinja lo anterior, indemnizará integralmente todos los perjuicios que sean causados a **MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** y la **CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA.** sus accionistas, administradores o compañías filiales o subsidiarias, o a cualquier tercero, por la divulgación, uso indebido o no autorizado, aprovechamiento, etc., de la información conocida con ocasión del desarrollo de la actividad.

## 16. INDEMNIDAD:

Cada Participante mantendrá indemne a el **MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** y la **CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA**, por concepto de cualquier pérdida, gasto, daño, demanda, reclamación, o acción judicial, extrajudicial o administrativa proveniente de un tercero, de sus empleados, subcontratistas o contratistas, y ocasionada entre otros por:

- i) Cualquier daño o perjuicio que cause directa o indirectamente a los equipos del **MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** y la **CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA.** o a terceros ii) Todo daño o perjuicio causado por infracciones relacionadas con uso de patentes, derecho de autor u otro derecho de propiedad intelectual de terceros o de los términos y condiciones de esta actividad iii) Todo perjuicio reputacional o económico generado por sus actuaciones en relación con la actividad desarrollada.



## ACUERDO DE PARTICIPACIÓN CONCURSO DE INNOVACIÓN EN ARENAS DIGITALES DE LA GUAJIRA

Entre \_\_\_\_\_ los \_\_\_\_\_ suscritos:  
\_\_\_\_\_ y  
**Cámara de Comercio de la Guajira y Ministerio TIC**, en adelante los  
“Organizadores”.

### Considerando:

- Que la participación en este concurso es netamente voluntaria.
- Que el/ los participantes deben ser colombianos mayores de edad.
- Que el/los participantes deben acogerse estrictamente a lo establecido en los lineamientos del concurso.
- Que el participante inscrito debe presentarse a el concurso al cual será citado y aceptará las reglas y condiciones de desarrollo de este escenario.
- Que el participante debe manejar un lenguaje respetuoso

### Declaraciones:

Con la firma del presente documento el/los participantes acuerdan lo siguiente:

#### 1. Aceptación de las Bases:

El Participante declara haber leído y comprendido íntegramente las bases de la competencia, incluyendo el reglamento, los criterios de evaluación y demás disposiciones pertinentes. Se compromete a cumplir con todas y cada una de las disposiciones establecidas en las mismas.

#### 2. Compromisos del Participante:

- Desarrollar el producto tecnológico de acuerdo con los requisitos y lineamientos establecidos por los Organizadores.
- Presentar el producto en el tiempo y canal establecido en los lineamientos de este concurso.
- Permitir la evaluación de la solución planteada por parte del jurado calificador.
- Aceptar los resultados de la evaluación y la decisión del jurado como definitivos e inapelables.
- Autorizar a los Organizadores a utilizar el nombre del(los) Participante(s) y el proyecto presentado para fines de difusión y promoción de la competencia.

#### 3. Derechos de Propiedad Intelectual:

- El(los) Participante(s) declara ser el titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre el proyecto presentado, o contar con las autorizaciones necesarias para su uso en la competencia.

- El Participante cede a los Organizadores los derechos necesarios para la difusión y promoción de la competencia, sin que ello implique una transferencia de la titularidad de los derechos de propiedad intelectual.

#### **4. Confidencialidad:**

Cada participante se obliga a mantener absoluta confidencialidad y reserva de toda la información a la que tenga acceso durante la actividad, incluyendo el caso planteado. Por lo tanto, se compromete a no hacer uso de ninguna información que pueda comprometer la seguridad del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y la Cámara de Comercio la Guajira. Ni dar ventaja competitiva a terceras personas.

En virtud de lo anterior, cada Participante (o equipo) se abstendrá de reproducir, revelar, divulgar o utilizar en cualquier forma para su beneficio o el de terceros, en todo o en parte la información que en el desarrollo de la actividad llegare a descubrir, inferir, deducir, o conocer en forma directa o indirecta, salvo autorización previa y por escrito de **MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** y la **CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA**. Cada Participante (o equipo) utilizará dicha información para llevar a cabo exclusivamente la solución del caso, haciendo uso de todos los medios a su alcance para evitar que esta información sea conocida o utilizada por terceros incluso después de finalizada la actividad. En todo caso el Participante que infrinja lo anterior, indemnizará integralmente todos los perjuicios que sean causados a **MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** y la **CÁMARA DE COMERCIO DE LA GUAJIRA**, sus accionistas, administradores o compañías filiales o subsidiarias, o a cualquier tercero, por la divulgación, uso indebido o no autorizado, aprovechamiento, etc., de la información conocida con ocasión del desarrollo de la actividad.

#### **5. Responsabilidad:**

El Participante se hará responsable por cualquier daño o perjuicio que pueda causar a terceros como consecuencia de su participación en la competencia. Los Organizadores no se hacen responsables por ningún daño o perjuicio que pueda sufrir el Participante.

#### **6. Fuerza Mayor:**

En caso de fuerza mayor o caso fortuito que impida el desarrollo normal de la competencia, los Organizadores se reservan el derecho de modificar o suspender la misma, sin que ello genere responsabilidad alguna a su cargo.

#### **7. Aceptación:**

La firma del presente acuerdo implica la aceptación total y sin reservas de todas las cláusulas aquí estipuladas.

En constancia, las partes firman el presente acuerdo en la ciudad de Riohacha, a los \_\_\_ días del mes de diciembre de 2024.

**Participante**

**Organizador**