



BASES DEL CONCURSO

A continuación se detallan las bases y condiciones del **Concurso Juvenil de Aplicaciones Móviles**

Objetivo

Promover el ingenio, creatividad y competitividad de la juventud a través del desarrollo de Aplicaciones Móviles.

Comité Organizador

Consejo Nicaragüense de Ciencia y Tecnología (**CONICYT**)
Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (**UNAN LEON**)
MOVISTAR
AG Software

Jurado Calificador

Compuesto por especialistas en la materia, tanto en desarrollo como en comercialización de software, se tomará en cuenta el nivel técnico y el nivel comercial de las aplicaciones.
El Jurado Calificador será designado por el **CONICYT**.

Los Participantes

Podrán participar jóvenes nicaragüenses menores de 25 años, inscribiendo un solo proyecto de manera individual o en equipo de hasta tres personas.

Aceptación de las Bases

La participación en el concurso implica la íntegra aceptación de las presentes Bases, así como de las decisiones que adopte el Jurado, el Comité Organizador y el **CONICYT**.

Obligaciones de los Participantes

- Completar el Formulario de Registro.
- Ser autores del Proyecto que presentan y no infringir los derechos de autor o la propiedad intelectual de terceros, lo que de verificarse será de su exclusiva responsabilidad.
- Estar disponibles para responder a las eventuales consultas o requerimientos de los miembros del Jurado, o de quién estos designen.



Requisitos de la Aplicación:

Deben constituir una Aplicación para dispositivos móviles que sea apta para correr en uno o varios sistemas operativos.

El Organizador por sí mismo, o por solicitud del Jurado, podrá rechazar cualquier Proyecto presentado, sin explicar causa. También podrá solicitar aclaraciones.

Categorías del Concurso

Información y estilos de vida: una app que ofrezca una solución a las necesidades información de los consumidores o usuarios y que les proporcione una alternativa para mejorarles su estilo de vida. Por ejemplo: información de consumo, noticias, seguridad vial, nutrición, salud, armonía, moda, restaurantes, etc.

Educación y utilidades: una app que permita el aprendizaje de diferentes destrezas valiosas para el desarrollo humano, tales como los procesos productivos, de organización, de comunicación, de comercialización.

Entretenimiento y juegos: una app que promueva una experiencia lúdica, ocio o diversión.

Procedimiento de inscripción

Los participantes deberán presentar el concepto de los proyectos a desarrollar, el cual debe de ser original, deberán exponer de acuerdo al formato de inscripción en qué consiste la aplicación propuesta; cómo se llevará a cabo; qué aspecto presentaría y qué funcionalidades ofrecerá.

Las inscripciones se deberán hacer llenando el formulario en el sitio web: www.conicyt.gob.ni desde el 21 de junio hasta el 10 de noviembre del 2016, después de esta fecha no se tomará en cuenta ningún proyecto recibido en tiempo extraordinario.

Cada participante deberá rellenar un formulario con la siguiente información:

- Título de aplicación.
- Nombres.
- Apellidos.
- Copia digital de Cedula o Partida de Nacimiento. (jpg)
- Teléfono de contacto.
- Correo electrónico.
- Descripción de la aplicación (¿en qué consiste la aplicación propuesta? y ¿qué funcionalidades ofrecerá?)
- Plataforma en la que se desarrollará.

Una vez confirmados sus datos recibirá un correo de aceptación con información adicional.



Etapas del concurso

Una vez finalizada la fase de inscripción, el concurso se desarrollará en tres etapas que se describen a continuación.

- 1) **Entrega y Presentación** El día 18 de noviembre se entregará y presentará la aplicación ante el jurado. Para efectos de presentación, la app deberá ser instalada en dispositivos proporcionados por los jueces o el CONICYT, deberán entregar impresa una memoria breve que contendrá la siguiente información:
 - Descripción del proyecto.
 - Entorno de desarrollo y bibliotecas externas usadas*.
 - Manual de usuario.
 - Versión mínima recomendada para el sistema operativo.
 - Resoluciones de pantalla recomendada.
 - Dispositivos compatibles.

Además deberá entregar el Código fuente en formato digital.

*En caso de utilizar bibliotecas propietarias se deberá presentar su licencia.

NOTA: El material entregado para el Concurso Juvenil de Aplicaciones Móviles es propiedad del participante, el CONICYT y el Jurado Calificador no podrán usar bajo ningún punto de vista el material de manera total o parcial, El CONICYT se compromete a entregar una carta de confidencialidad en relación a la Aplicación creada, su programación y resultado visual.

- a. **Selección de finalistas.** El jurado evaluador estudiará y probará las distintas aplicaciones, según los criterios de selección. Los resultados de la evaluación serán notificados vía correo electrónico el 22 de noviembre.
- b. **Premiación.** La premiación tendrá lugar en la **Semana de la Ciencia** que realiza el **CONICYT** del 21 al 25 de noviembre de 2016 en la **Noche de Premiación** que se efectuara el viernes 25 de noviembre.

Evaluación

Para la evaluación de las aplicaciones el jurado tendrá en cuenta, principalmente los siguientes criterios:

- Diseño de la aplicación.
- Utilidad.
- Eficiencia.
- Originalidad e innovación de la propuesta
- Eficacia en la utilización de los recursos
- Usabilidad y factibilidad de comercialización



- Aprovechamiento de las capacidades propias de los dispositivos utilizados
- Funcionamiento y estabilidad de la aplicación.
- Calidad de diseño de la interface gráfica de usuario.

Las decisiones tomadas por el jurado y el tribunal designado para la final serán inapelables.

Premios

Serán otorgados a los autores de las Aplicaciones Móviles seleccionadas en base al orden de mérito establecido por el Jurado quién tendrá en cuenta su carácter innovador y potencial de negocios, podrá ser dinero en efectivo, productos tecnológicos, capacitaciones y/o lo que nuestros patrocinadores otorguen.



FECHAS IMPORTANTES

Apertura de inscripciones	10 Junio
Final de inscripciones	10 Noviembre
Entrega y presentación	18 Noviembre
Notificaciones	22 Noviembre
Premiación	25 Noviembre