



BASES DEL CONCURS APPS&CULTURAL 2013

APPS&CULTURA és un projecte desenvolupat per l'Institut de Cultura de Barcelona amb la col·laboració de Dotopen,SL, que té com objectiu facilitar la creació d'aplicacions mòbils (Apps) que millorin l'accés a la cultura i el recolzament a la creació. Es tracta d'un concurs que s'inicia amb la conceptualització d'una sèrie de reptes i/o necessitats a partir dels quals els participants han de desenvolupar una App. Hi poden participar desenvolupadors d'aplicacions, dissenyadors, especialistes en màrqueting, comunicadors o ciutadans amb una bona idea.

APPS&CULTURA compta amb una plataforma web específica que afavoreix la interacció durant el procés de desenvolupament i la difusió durant la fase de competició *online*.

Per tal de regular tot el procés s'han creat aquestes bases, en les quals es determina el procés de participació i registre, el calendari, la mecànica del concurs així com els criteris de selecció i els premis.

I.OBJECTE DEL CONCURS

APPS&CULTURA és un projecte que persegueix com objectiu facilitar la creació d'aplicacions mòbils (Apps) que millorin l'accés a la cultura i el recolzament a la creació.

El concurs comença a partir de la conceptualització d'una sèrie de reptes i/o necessitats: problemes concrets i oberts que a priori semblen resolubles (encara que només sigui parcialment) mitjançant una App.

APPS&CULTURA compta amb una plataforma web específica que afavoreix la interacció durant el procés de desenvolupament i la difusió durant la fase de competició *online*.

Durant el procés, també es podrà comptar amb la participació de mentors relacionats estretament amb el món cultural, que donaran el seu primer *feedback* sobre el concepte de la idea presentada i oferiran recursos relacionats amb els reptes proposats pel projecte que estaran disponibles a la plataforma (articles, estadístiques, etc...)

II. SOL·LICITUD DE PARTICIPACIÓ I REGISTRE

Poden presentar la sol·licitud per participar en aquesta convocatòria desenvolupadors d'aplicacions, dissenyadors, especialistes en màrqueting, comunicadors o ciutadans amb bones idees.

La inscripció al concurs es formalitzarà a través de la plataforma web. Es podran inscriure aquelles Apps que compleixen els requeriments d'APPS&CULTURA i que siguin plenament funcionals.

Altres desenvolupadors podran presentar les seves aplicacions directament a la fase *Competició online* durant el mes de juny, independentment de la seva participació en la fase *Hack-at-Home*.

III. PERÍODE DE PARTICIPACIÓ

1. La inscripció per l'APPS&CULTURA s'iniciarà el 29 d'abril de 2013.
2. La data límit per presentar les aplicacions directament a la competició Online és *el dia* 12 de juliol de 2013.
3. La competició Online començarà el dia 18 de juliol de 2013.
4. Des del dia 18 fins el 24 de juliol de 2013, totes les aplicacions estaran obertes per a la votació pública i l'avaluació del jurat.
5. Les 10 Apps finalistes s'anunciaran el 25 juliol de 2013.
6. Les aplicacions seleccionades es presentaran en un acte que tindrà lloc el 31 de juliol de 2013.

IV. FASES DEL CONCURS

El repte APPS&CULTURA consta de dues fases: *Hack-at-Home* i la *Competició online*:

- a) *Hack-at-Home*:** consisteix en una plataforma per donar suport al procés de desenvolupament d'aplicacions. Permet la creació d'equips multidisciplinars, la col·laboració online i el suport de mentors i d'experts, així com d'altres participants en el repte.
- b) *Competició online*:** els participants desenvoluparan les Apps les quals s'hauran de penjar a la plataforma per a la competició *online*. Totes les Apps que compleixin els requisits del APPS&CULTURA i les seves regles, independentment de la plataforma, són elegibles.

Els participants podran utilitzar els recursos posats a la seva disposició a la plataforma web creada per al projecte i rebre suport de mentors a efectes de millorar la seva proposta.

V. PROCÉS DE PARTICIPACIÓ

A partir de la inscripció els participants podran crear equips i presentar, als seus mentors, les seves idees inicials per al desenvolupament d'una App per tal que els avaluin la viabilitat de la seva proposta. Els mentors estaran disponibles per donar suport a tot el procés i per ajudar en el desenvolupament d'aplicacions.

Per participar a la *Competició Online*, les Apps hauran de ser prèviament validades com a conformes als requeriments estipulats per l'organització d'APPS&CULTURA. Totes les

aplicacions que compleixin els requisits establerts, independentment de la plataforma per a la que es desenvolupin són elegibles.

Regles generals per a la participació a APPS&CULTURA:

- La participació en el repte és gratuïta i oberta a qualsevol desenvolupador o empresa.
- Tots els participants registrats tenen el dret d'utilitzar les eines de comunicació que la plataforma ofereix per tal d'interactuar amb els mentors i altres usuaris, incloent fòrums, discussions online, posts, etc.
- És necessari l'ús d'un llenguatge apropiat en aquests canals i els organitzadors es reserven el dret de prohibir als usuaris que utilitzin qualsevol tipus de llenguatge ofensiu.
- Cada participant té a la seva disposició un temps limitat per a les sessions privades en viu amb els mentors: Feedback inicial sobre la idea de l'APP (20 minuts aprox.), solució de problemes durant el hack at Home (30 minuts aprox, segons el nombre de participants i mentors) i feedback final sobre l'aplicació presentada (20 minuts aprox.). Aquestes sessions s'organitzaran d'acord a la disponibilitat del mentor i del participant.
- La confidencialitat de tota la informació intercanviada durant les interaccions privades amb mentors està garantida.

VI. MECÀNICA DEL CONCURS

1. Des del dia **18 de juliol fins el 24 de juliol de 2013** estaran disponibles a la plataforma les Apps per a la votació pública i per a l'avaluació del jurat.
2. Hi haurà **1 APP seleccionada pel públic** d'entre totes les participants.
3. D'altra banda, el jurat seleccionarà **9 aplicacions** més d'acord amb les regles generals de presentació de les aplicacions (veure a continuació).
4. Les **9 Apps seleccionades** pel jurat i **el guanyador** de la votació del públic seran **les 10 aplicacions finalistes** que es presentaran en un acte especial en el transcurs del qual el jurat designarà la/les guanyador/es.

Regles generals per a la presentació de les aplicacions a la competició online:

- El registre a la competició online és un procés gratuït i obert a qualsevol desenvolupador o empresa.
- La competició està oberta a les aplicacions que s'executen en qualsevol plataforma.
- Els participants podran presentar més d'una aplicació. No obstant això, només una aplicació per cada participant/equip pot ser triada com una de les finalistes.

- Les aplicacions han de servir a una necessitat i/o repte relacionats amb la cultura, com es descriu al briefing.
- El jurat es reserva el dret de desqualificar a qualsevol aplicació que no compleixi aquestes condicions i els criteris de participació.
- Les aplicacions es presenten a la competició online a través de la plataforma d'AppCircus a appcircus.com ([Termes i Condicions d'AppCircus](#)).
- Els drets derivats de la propietat intel·lectual de l'App pertanyeran al seu creador (persona, equip o empresa).
- Totes aquelles idees que no es finalitzin amb una App es consideraran de domini públic.
- Per poder rebre el premi final, les Apps hauran d'estar presents en una/la botiga de la plataforma per la qual es desenvolupen.
- La presentació de tots els projectes implicarà la presumpció de la seva autoria.
- La participació al concurs implica l'acceptació íntegra d'aquestes bases. Qualsevol imprevist serà resolt per l'entitat organitzadora.

VII. PREMIS DEL CERTAMEN

Només es concedirà un premi o accèssit per autor. S'atorgaran els premis següents:

- 1r Premi:
Millor App: 6.000€
- 2n Premi:
Concepte d'app més innovador: 2.000€
- 3r Premi:
App més votada pel públic 500€

Els imports dels premis restaran subjectes a les retencions legals vigents en el moment del seu pagament.

L'import del premi s'abonarà a l'autor de l'APP mitjançant transferència bancària, per la qual cosa els guanyadors hauran de presentar la següent documentació abans del dia 30 de setembre de 2013:

- Fotocòpia DNI
- Full de domiciliació bancària (el full el proporcionarà l'Institut de Cultura de Barcelona, havent-lo de conformar l'entitat financera de l'interessat).

VIII. JURAT DEL CONCURS

La composició del Jurat del concurs es donarà a conèixer abans del dia 18 de juliol de 2013 i es publicarà a través de la plataforma web APPS&CULTURA.

IX. VEREDICTE I LLIURAMENT DEL PREMI

El jurat avaluarà totes les Apps presentades segons els següents **criteris de valoració**:

- Grau de solució a la necessitat de l'usuari.
- Creativitat i originalitat de la idea de l'App.
- "User experiencie" i facilitat d'ús de l'App.
- Viabilitat tècnica i operativa.
- Viabilitat econòmica i financera.
- Votació pública.

La llista de les 10 Apps finalistes es publicarà el dia 25 de juliol de 2013 en aquesta mateixa plataforma web.

Les 10 finalistes es presentaran en un acte especial que tindrà lloc el 31 de juliol de 2013, on es donarà a conèixer quines són les 3 Apps guanyadores.

X. PROTECCIÓ DE DADES

De conformitat amb la Llei orgànica 15/1999, de 13 de desembre, de Protecció de dades de caràcter personal, les dades personals aportades pels participants s'incorporaran en un fitxer automatitzat del qual és titular l'Institut de Cultura de Barcelona, amb l'única finalitat de gestionar el concurs Apps Barcelona. Les dades incorporades en cap moment seran cedides a cap altre entitat, sense consentiment previ del titular. Tothom que participi al concurs consent expressament en el tractament de les seua dades per la finalitat indicada. Els participant podran en qualsevol moment exercir els drets d'accés, rectificació, cancel·lació i oposició en els termes establerts en la legislació vigent sobre protecció de dades, adreçant-se per escrit al Registre General de l'Institut de Cultural de Barcelona indicant clarament en l'assumpte Tutela dels Drets.

La participació en el concurs implica l'acceptació íntegra d'aquestes bases. Qualsevol imprevist serà resolt per l'entitat organitzadora.
