



San Borja, 21 de Mayo del 2019

RESOLUCION DIRECTORAL N° D000003-2019-DGPC/MC

VISTOS, el Informe N° D000037-2019-DGPC/MC del 20 de mayo de 2019 y;

CONSIDERANDO:

Que, por Ley N° 29565 se crea el Ministerio de Cultura como organismo del Poder Ejecutivo, con personería jurídica de derecho público; estableciendo en el literal f) de su artículo 5, que es el organismo rector en materia de cultura y ejerce competencia exclusiva y excluyente, respecto a otros niveles de gobierno en todo el territorio nacional, en la implementación y administración del sistema de registros nacionales relativo a los bienes de patrimonio cultural;

Que, conforme a lo dispuesto en el numeral 52.2 del artículo 52° del Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Cultura, la Dirección General de Patrimonio Cultural formula y promueve, en coordinación con los sectores público y privado, estrategias que promueven el registro de los bienes culturales inmuebles correspondiente al ámbito de su competencia; asimismo, en el quinto párrafo del artículo 28-B del Reglamento de la Ley 28296, modificado mediante el Decreto Supremo N° 001-2016/MC, se establece que la Dirección General de Patrimonio Cultural será responsable de supervisar las acciones de los delegados ad hoc en el marco de su competencia.

Que, asimismo, conforme a lo dispuesto en el numeral 54.3 del artículo 54 del Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Cultura, la Dirección de Patrimonio Histórico Inmueble tiene como función mantener actualizado el Registro de Bienes Inmuebles integrantes del Patrimonio Cultural de la Nación, con la información de las edificaciones y sitios de las épocas colonial, republicana y contemporánea, en coordinación con los órganos y entidades públicas y privadas que correspondan.

Que, para cumplir dicha función, la Dirección de Patrimonio Histórico Inmueble en coordinación con la Oficina General de Estadística, Tecnologías de la Información y Comunicaciones realizó, entre otras cosas, una plataforma digital con la información de los registros de la Dirección de Patrimonio Histórico Inmueble. En dicha plataforma se implementó y desarrolló un sistema digitalizado de registro que alberga una base de datos a nivel nacional de los bienes culturales inmuebles declarados. Sin embargo, a la fecha su actualización y verificación supera la actual capacidad operativa y técnica de la Dirección de Patrimonio Histórico Inmueble y del área de Informática del Ministerio de Cultura, no habiéndose podido implementar mejoras tecnológicas, ni aplicaciones que faciliten o mejoren la administración de la información de las diferentes actividades relacionadas al Patrimonio Histórico Inmueble, como registro de Patrimonio Cultural, emisión de la opinión respecto a Licencias de funcionamiento, representación del Ministerio de Cultura a través de Delegados Ad Hoc, entre otras actividades, desde la creación del sistema de registro;

Que, mediante el Informe N° D000037-2019-DGPC/MC del 20 de mayo de 2019, la Dirección General de Patrimonio Cultural propuso a la alta dirección del Ministerio de Cultura la realización de un Programa de Innovación e Inclusión Digital para el



Patrimonio Cultural, que propone como parte de sus actividades el desarrollo de diversos eventos con la participación de la ciudadanía y la comunidad profesional especializada. Dicho programa incluye el desarrollo de un HACKATHON PARA EL PATRIMONIO CULTURAL, "Revalorando los Centros Históricos", evento que se encuentra referido a una maratón tecnológica dirigida al público en general, para identificar soluciones y herramientas tecnológicas que amplíen el conocimiento, la sensibilización y la difusión del Patrimonio Histórico inmueble, reforzando los vínculos entre el Ministerio de Cultura y los ciudadanos, como institución que contribuye al fortalecimiento de la identidad cultural del país y apuesta por la innovación tecnológica para la gestión del patrimonio cultural tanto a nivel nacional e internacional.

Que, con la autorización del Viceministerio de Patrimonio Cultural e Industrias Culturales, y la revisión de la Oficina General de Asesoría Jurídica, la propuesta ha sido aceptada y autorizada por la alta dirección del Ministerio de Cultura, habiéndose emitido la Resolución Ministerial N° 215-2019/MC del 21 de mayo de 2019.

Que, en atención a los considerandos precedentes, resulta necesario emitir el acto resolutivo respectivo a fin de aprobar las bases del Hackathon para el Patrimonio Cultural.

De conformidad con lo dispuesto en la Ley N° 29565 - Ley de Creación del Ministerio de Cultura; Ley N° 28296 - Ley General del Patrimonio Cultural de la Nación, y sus modificatorias; Ley N° 27444 - Ley del Procedimiento Administrativo General, y sus modificatorias; Decreto Supremo N° 005-2013-MC que aprobó el Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Cultura; Decreto Supremo N° 001-2010-MC que aprobó la fusión de, entre otros, el Instituto Nacional de Cultura en el citado Ministerio, por lo que toda referencia normativa al INC se debe entender al Ministerio de Cultura; Decreto Supremo N° 011-2006-ED que aprobó el Reglamento de la Ley General del Patrimonio Cultural de la Nación;

SE RESUELVE:

Artículo 1.- APROBAR las Bases del HACKATHON PARA EL PATRIMONIO CULTURAL, "Revalorando los Centros Históricos", la cual incluye dos anexos:

- Reglamento Interno.
- Declaración Jurada.

Artículo 2°.- DISPONER la publicación de la presente resolución y sus Anexos en el Portal Institucional del Ministerio de Cultura (www.gob.pe/cultura) y en el Diario Oficial "El Peruano".

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE y PUBLÍQUESE

Ministerio de Cultura
Dirección General de Patrimonio Cultural



Shirley Yda Mozo Mercado
Directora General



HACKATHON PARA EL PATRIMONIO CULTURAL Revalorando los Centros Históricos

PRESENTACIÓN

El Ministerio de Cultura, a través de la Dirección General del Patrimonio Cultural organiza el primer **HACKATHON PARA EL PATRIMONIO CULTURAL, "Revalorando los Centros Históricos"**; encargada de elaborar sus bases y reglamento interno.

El Ministerio de Cultura invita a participar a este gran evento de innovación y maratón tecnológica dirigido al público en general, para identificar soluciones y herramientas tecnológicas que amplíen el conocimiento, la sensibilización y la difusión del Patrimonio Histórico Inmueble, reforzando los vínculos entre el Ministerio de Cultura y los ciudadanos, como institución que contribuye al fortalecimiento de la identidad cultural del país y apuesta por la innovación tecnológica para la gestión del patrimonio cultural tanto a nivel nacional e internacional.

OBJETIVO DEL EVENTO

La Hackathon del Ministerio de Cultura definió como temática principal "Revalorando los Centros Históricos" y cuyo objetivo principal es el desarrollo de soluciones tecnológicas innovadoras, para la recolección de información respecto a nuestro patrimonio arquitectónico en las ciudades; y de esta forma promover la participación ciudadana para la preservación, registro, protección, promoción, difusión, sensibilización y gestión del Patrimonio Histórico Inmueble y agilicen procesos de recolección de datos e información de campo respecto a este vasto patrimonio existente a nivel nacional.

PÚBLICO OBJETIVO:

La convocatoria es para el público en general, siempre que cuente con experiencia como:

Diseñadores y desarrolladores de software, emprendedores, innovadores, historiadores, estudiantes, profesionales, disruptores, expertos profesionales y ciudadanos en la materia comprometidos con enfoque al patrimonio histórico inmueble.

REQUISITOS DE POSTULANTES:

Podrán participar todas las personas que sean mayores de 18 años, que acredite la identidad y edad del participante, así como la experiencia descrita en el punto anterior.

El participante deberá contar con dispositivos para programar y acceso a WIFI (laptop, dispositivo móvil, tabletas o cualquier herramienta a utilizar) el cual sea cómodo programar y probar su solución tecnológica.

No podrán participar en el Hackathon:

- Los funcionarios y servidores públicos del Ministerio de Cultura.
- Los familiares de los funcionarios públicos y servidores del Ministerio de Cultura (por familiares se entiende hasta el cuarto grado de consanguinidad o segundo de afinidad.)

INSCRIPCIONES DE LOS POSTULANTES

La inscripción es gratuita, abierta y de manera individual no existen restricciones sobre la formación profesional; sin embargo se dará preferencia a la participación a quienes acrediten encontrarse en las categorías dispuestas en las presentes Bases como "público objetivo".

Los interesados se podrán inscribir, desde el 21 de mayo de 2019 hasta el 31 de mayo de 2019 a través del siguiente link:

<https://www.gob.pe/institucion/cultura/campa%C3%B1as/139-hackathon-para-el-patrimonio-cultural-revalorando-los-centros-historicos>





No obstante, los participantes deberán entregar la Declaración Jurada que forma parte de las Bases hasta el mediodía del 31 de mayo del 2019, a efectos de brindarle un número oficial como participante, el cual se le hará de conocimiento al correo electrónico indicado en su inscripción, teniendo en cuenta que la capacidad para la participación en la Hackathon es limitada a 150 participantes.

Las personas inscritas individualmente necesariamente deberán formar parte de los grupos de trabajo de 5 personas, con otros participantes. Esta agrupación se dará en los talleres inductivos previos al inicio de la Hackathon.

Los grupos deberán ser multidisciplinarios y contar con un programador, se sugiere que tengan además perfiles diversos, y por lo menos alguno de ellos con conocimientos básicos del patrimonio cultural de la Nación (histórico inmueble).

Cada grupo deberá elegir a un líder, quien se encargará de todo tipo de comunicación entre los organizadores y su grupo.

Cada grupo deberá tener por lo menos un dispositivo con acceso a WIFI (laptop, dispositivo móvil, tabletas o cualquier herramienta a utilizar), para desarrollar sus soluciones tecnológicas.

Durante la Hackathon el Ministerio de Cultura proporcionará a las personas un espacio de trabajo, energía eléctrica y conexión a internet.

TALLERES INDUCTIVOS DE LA HACKATHON

La participación en los talleres inductivos es obligatoria para los integrantes de los grupos, siendo necesario por lo menos participar en un taller a efectos de participar en la Hackathon

· Taller 1: Presentación y Taller inductivo

Sábado 25 de mayo de 8 am a 2:00pm

Lugar: Ministerio de Cultura, Av. Javier Prado Este 2465 – San Borja.

· Taller 2 Mentoría y Asesoría técnica

Sábado 01 de junio de 8:00 pm a 2:00 pm

Lugar: Municipalidad Metropolitana de Lima.

DESAFÍOS

1- Aplicación web/móvil para el registro de información del Patrimonio Histórico Inmueble

La búsqueda de datos abiertos, para el manejo urbano de los centros históricos nos permite identificar en un espacio territorial los monumentos y sitios de valor que son parte de nuestra formación de ciudad. En este desafío se busca que a través de sinergias entre el Ministerio de Cultura en un proceso participativo y de acceso ciudadano en el marco de una plataforma web podamos sistematizar el registro de nuestro patrimonio histórico inmueble no solo prehispánico, virreinal y republicano, sino también la representativa del siglo XX.

2- Aplicación web/móvil para delegados Ad-hoc para la Cultura

Las acciones de monitoreo y seguimiento a los monumento de valor histórico inmueble y como estos se transforman a lo largo del tiempo dentro de nuestros centro históricos, deben dar paso al uso de las nuevas tecnologías, la innovación en la gestión pública y la creatividad para ello.

La implementación de un sistema que nos permita en tiempo real, ver el tipo de cargas asignadas a los monumentos y como se van concentrando usos, necesidad y espacios de riesgo serán el resultado de este desafío.





Planteado en el uso de las comisiones técnicas de las diferentes Municipalidades provinciales y distritales a nivel nacional la iniciativa "Cero Papel"

3- Aplicaciones de difusión y gestión cultural

Para la promoción, sensibilización y difusión de bienes históricos inmuebles. El Patrimonio histórico inmueble debe servir como base para generar innovación con el apoyo de tecnologías dentro del marco global de Smart City (ciudades inteligentes) busca orientar nuestra vida hacia la sostenibilidad. La innovación tecnológica es una herramienta necesaria para la gestión, promoción y difusión del Patrimonio Cultural, En este caso se plantea la búsqueda de nuevas alternativas para la optimización de estas actividades y poder acercar el patrimonio histórico a la ciudadanía; por lo cual dentro de la temática principal de difusión del patrimonio, los participantes tendrán la oportunidad de dejar volar la imaginación a través de tecnología para el desarrollo de aplicaciones de IOT (Internet de las Cosas), realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta y plantear diversas alternativas para el cumplimiento del objetivo principal del evento.

LUGAR DE LA HACKATHON

El desarrollo de la Hackathon se llevará a cabo los días 15 y 16 de junio de 2019 en las instalaciones de la sede central de Ministerio de Cultura ubicada en: Av. Javier Prado Este 2465 San Borja, Lima - Perú.

HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

El objeto de la Hackathon es usar herramientas de código abierto: Tecnología para el desarrollo móvil nativas o híbridas que soporten los sistemas operativos como Android / IOS.

Tecnología para el desarrollo web con lenguaje de programación Java, PHP, Framework Spring, Struts, Java Server Faces, y almacenamiento de información basados en MYSQL y Posgresql.

Tecnología para el desarrollo de aplicaciones de IOT, realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta.

Los participantes tienen la opción de conceder una licencia GNU General Public License version 2.0 (GPL-2.0) de libre uso para desarrollar, ejecutar, mostrar y utilizar la aplicación.

La elección de herramientas de desarrollo, dependerán de cada uno de los grupos participantes.

JURADO

Las presentaciones serán evaluadas por un jurado designado mediante Resolución Directoral de la Dirección General de Patrimonio Cultural del Ministerio de Cultura.

Estará conformado por (7) profesionales comprometidos en el uso de tecnologías, innovaciones y/o el Patrimonio Histórico Inmueble, cada miembro del jurado contará con autonomía para sus deliberaciones.

El jurado tendrá autonomía a la hora de tomar una decisión y esta será inapelable; presidiendo el jurado un representante del Ministerio de Cultura, conforme a la resolución que los designa como tales.

El jurado calificará las soluciones tecnológicas presentadas por los grupos durante la Hackathon de acuerdo a los criterios de evaluación mencionados en las Bases, seleccionando a los (3)





grupos que hayan logrado el primer puesto en sus respectivos desafíos; lo cual será incorporado en un Acta en el que se indicará el tercer, segundo y primer puesto.

Los nombres de los grupos ganadores se darán a conocer por el jurado al término de la Hackathon para el Patrimonio Cultural “Revalorando los Centros Históricos”, el día 16 de junio del 2019.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para evaluar las soluciones presentadas por los grupos participantes de la Hackathon se basará en los siguientes criterios:

- Originalidad e Innovación: Identificación del problema, nivel de complejidad en el desarrollo técnico y solución creatividad empleada.
- Presentación: La labor del grupo para exponer su idea al jurado, creatividad al hacerlo, experiencia de usuario y su impacto de la solución planteada
- Ejecución: La excelencia en el diseño y la viabilidad en la implementación que garantice la operatividad de la solución tecnológica.

RECONOCIMIENTO

El reconocimiento se otorgará a los grupos ganadores que hayan logrado el primer puesto en sus respectivos desafíos, y serán publicados en la página web de la Hackathon.

Los integrantes de los grupos ganadores estarán sujetos a una verificación de identidad antes de la entrega del reconocimiento.

Se entregará a todos los participantes que hayan competido en la Hackathon, siempre que no hayan sido descalificados, una constancia a nombre del Ministerio de Cultura en agradecimiento por su participación.

La Alta Dirección del Ministerio de Cultura entregará el diploma, conforme a sus competencias

La ceremonia de reconocimiento se realizará el domingo 16 de junio del 2019, en las instalaciones del Ministerio de Cultura.

CONDICIONES PARA LA PRESENTACIÓN DE SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

1. Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan en sus soluciones son de su creación original y que no infringe derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma que infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero; o que viole cualquier Ley o normativa vigente en el territorio peruano.

Para tal efecto, cada participante en forma individual y a manera de Declaración Jurada, otorgará consentimiento para el tratamiento de sus datos personales por parte del Ministerio de Cultura, aceptando que el Ministerio de Cultura puede ceder estos datos a terceros para los siguientes fines: Incorporación en el banco de datos de contactos de la institución para utilizarlos en las comunicaciones institucionales y difusión del evento, para fines estadísticos, gestiones institucionales y administrativas; incluyendo imágenes, fotos y videos que sean obtenidas en el transcurso de los talleres inductivos y en la Hackathon, para dichos fines, sin necesidad de ninguna autorización adicional y sin contraprestación alguna.

2. Los participantes aseguran no haber comercializado previamente la solución presentada ni estar en proceso de comercialización. La propuesta debe ser fruto del trabajo durante la jornada convocada.





ANEXO 1 REGLAMENTO INTERNO

- La asistencia y puntualidad es de 8am a 8:45 am del sábado 15 de junio de 2019
- El ingreso y salida del Ministerio de Cultura lugar donde se desarrollará la Hackathon, se hará previa presentación del DNI y registro de equipos personales, siendo el único acceso la puerta principal del Ministerio de Cultura.
- Cada participante se responsabiliza por los equipos informáticos o recursos tecnológicos de su propiedad que usará durante el evento. Por lo cual la organización no se responsabiliza por las pérdidas, daños o robos.
- La participación en el presente concurso supone la aceptación íntegra de los términos y condiciones estipulados en las presentes Bases y la aceptación expresa de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe el Organizador de la Hackathon
- Solo se expedirá constancia de participación a los integrantes que no hayan sido descalificados.
- En caso de divergencia entre los participantes del Concurso y la interpretación de las presentes Bases por el Comité Organizador, las partes acuerdan someterse a lo que resuelva el Organizador.
- Las dudas o interpretaciones que puedan merecer las disposiciones de las presentes Bases, serán resueltas internamente por el Organizador de la Hackathon.
- El Organizador de la Hackathon, no se hace responsable ante errores en la recepción o emisión de comunicaciones. Será responsabilidad de los candidatos comunicar oportunamente los cambios de domicilios o de números de teléfonos de ser el caso.
- Los participantes deberán haberse inscrito individualmente en el sitio Web Oficial de la Hackathon y haber llenado correctamente todos los campos requeridos en el formulario virtual de inscripción.
- Los participantes inscritos individualmente necesariamente deberán formar parte de los grupos de trabajo de 5 personas. Esta agrupación final se dará en el primer taller de inducción previo al día la Hackathon
- Si el participante no cuenta con un grupo en los talleres de inducción podrá encontrar personas que aún no conforman un grupo ni tienen clara la idea tecnológica a proponer, en este caso el Organizador de la Hackathon conformará grupos con quienes no se hayan agrupado, en el transcurso de los talleres de inducción.
- Los equipos deberán ser multidisciplinarios y contar con al menos un programador.
- El grupo deberá contar con un nombre.
- No hay restricciones en cuanto a la ropa y accesorios que elijan usar los participantes mientras no promuevan actos en contra de la ley y el orden público o inciten a la violencia, la discriminación, ni en contra del evento y sus organizadores.
- El líder del grupo será el único responsable de todas las comunicaciones con el Organizador.
- La participación de los grupos de trabajo en los talleres vivenciales previos a la Hackathon es obligatoria, debiendo participar en forma individual por lo menos en un taller. Estos talleres están orientados a dar toda la información necesaria para que puedan plantear la mejor solución para el Desafío, así como absolver cualquier duda respecto al mismo por parte de los mentores de negocio y mentores tecnológicos, cualquier inasistencia deberá ser debidamente justificada.
- Los participantes de la Hackathon deberán permanecer en la sede una vez iniciado el concurso y durante las 24 horas que este dure. Si un participante del grupo se retira de la competencia antes de que esta finalice se procederá a descalificación, salvo en caso de emergencia y debidamente justificada. Su equipo podrá permanecer en el concurso siempre que cuente con dos o más miembros propiamente registrados. No se permitirá el intercambio de miembros de equipo una vez iniciado el concurso ni la sustitución de los mismos.
- La organización excluirá de la Hackathon a aquellos participantes cuyos datos no se ajusten a su identidad real o que incumplan cualquier condición exigida.
- Si alguno de los equipos termina antes de las 24 horas podrá aprovechar el tiempo para terminar su presentación o descansar, pero no podrá abandonar la sede, salvo situaciones de emergencia con previo aviso al Organizador de la Hackathon.
- Los participantes que se hayan inscrito y que vengan en representación de una empresa a la que pertenecen y formen un grupo, para efectos de la Hackathon y el Organizador, dicha empresa no será reconocida como parte de la Hackathon ni tendrá derecho alguno sobre el proyecto desarrollado por sus representantes..
- Los integrantes de los grupos ganadores estarán sujetos a una verificación de identidad antes de la entrega de los reconocimientos.
- Al término de la Hackathon los participantes de los grupos deberán realizar una correcta devolución de los equipos y bienes suministrados dentro de las instalaciones del Ministerio de Cultura.
- El incumplimiento de los términos y condiciones establecidas en el presente documento dará lugar a la exclusión del participante, en tal caso el Ministerio de Cultura no está obligado a notificar el motivo de la exclusión.
- Lo no previsto en estas Bases será resuelto por el Organizador de la Hackathon.





ANEXO 2 DECLARACIÓN JURADA

Hackathon para el Patrimonio Cultural "Revalorando los Centros Históricos"

Por medio de la presente, yo:

N°	Nombres y Apellidos	N° DNI	Email	Nombre de grupo al que pertenece
01				

Declaro bajo juramento que cumplo con los requisitos exigidos para participar en la **Hackathon para el Patrimonio Cultural "Revalorando los Centros Históricos"**, organizada por el Ministerio de Cultura, y no me encuentro en los supuestos de prohibición de participación; asimismo que:

- Tengo conocimiento y acepto la totalidad de los términos y condiciones expuestos en las Bases de la Hackathon para el Patrimonio Cultural "Revalorando los Centros Históricos" 2019.
- Gozo de buen estado de salud físico y mental y asumo la responsabilidad de participar del desafío y esfuerzo que demanda el desarrollo de la Hackathon.
- Me comprometo a:
 - Participar de manera libre, voluntaria, activa y responsable en todas las actividades del Hackathon tal como se establece en el programa, integrando mi grupo hasta el término del Hackathon para el Patrimonio Cultural "Revalorando los Centros Históricos" 2019
 - Presentar soluciones tecnológicas de creación original y que no infringen derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad.
 - Presentar la solución tecnológica sin contener virus informático, gusano informático, spyware, u otro componente malicioso, engañoso, o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora.
 - Presentar la solución tecnológica que no contenga información difamatoria, calumniosa, racial o moralmente ofensiva, amenazante o acosadora.
 - Presentar soluciones tecnológicas que no hayan sido comercializadas.
 - Cumplir el reglamento interno que se me entregará en el taller inductivo.
- Otorgo consentimiento para el tratamiento de mis datos personales por parte del Ministerio de Cultura, aceptando que el Ministerio de Cultura puede ceder estos datos a terceros para los siguientes fines: Incorporación en el banco de datos de contactos de la institución, para utilizarlos en las comunicaciones institucionales y difusión del evento, para fines estadísticos, gestiones institucionales y administrativas; incluyendo imágenes, fotos y videos que sean obtenidas en el transcurso de los talleres inductivos y en la Hackathon, para dichos fines, sin necesidad de ninguna autorización adicional y sin contraprestación alguna.
- En caso sea ganador, consiento el uso de la solución tecnológica presentada por parte del Ministerio de Cultura, sin que dicha utilización me confiera derecho alguno a ningún tipo de compensación económica.

Suscribo la presente declaración jurada en señal de conformidad y aceptación.

Fecha:/...../.....

ADJUNTO COPIA SIMPLE DE DOCUMENTOS Y/O CURRICULUM VITAE QUE ACREDITEN MI EXPERIENCIA PARA PODER CONCURSAR EN LA HACKATHON, CONFORME A LAS CATEGORÍAS ESTABLECIDAS EN LAS BASES DE LA HACKATON.

Firma



