

BASES CONCURSO “APRENDE VIENDO, APRENDE JUGANDO”

La Secretaría de Energía, en adelante SEN, con el fin de promover el uso eficiente de la energía eléctrica y el ahorro energético, convoca a estudiantes universitarios, startups, empresas y emprendimientos interesadas a participar en el concurso “**Aprende viendo, aprende jugando**”, el cual se desarrollará de conformidad con lo establecido en las presentes bases.

Estas bases establecen las condiciones de participación, los requisitos y normas que aquellas personas, grupos de personas, startups, empresas o emprendimientos deben conocer al momento de participar, además de reglamentar y establecer los procedimientos del concurso.

1. OBJETIVO

La SEN convoca al concurso “**Aprende viendo, aprende jugando**” con el objetivo de:

- Fomentar la creatividad, innovación y emprendimiento en Honduras a través del desarrollo de aplicaciones móviles y/o juegos para dispositivos móviles relacionados a la eficiencia energética y/o al uso eficiente de la energía eléctrica.
- Impulsar el uso de herramientas tecnológicas de interés para el auto aprendizaje que motiven la curiosidad para aprender sobre el uso eficiente de la energía eléctrica y el ahorro de energía en el hogar, industrias, negocios y empresas.

2. DEFINICIONES

- **Concurso:** la palabra “concurso” se refiere al concurso “**Aprende viendo, aprende jugando**” que, convocado por la Secretaría de Energía, se propone premiar las mejores aplicaciones móviles y juegos para dispositivos móviles propuestos por las personas participantes.
- **Concursante:** la palabra “concursante” se refiere a cualquier persona natural o jurídica que desee participar en el concurso.
- **APP o APPs:** la palabra “APP” o su plural “APPs” se refieren a la aplicación informática creada por la persona Concursante para su uso en dispositivos móviles, ya sean Smartphone o Tablet, que funcionen con el sistema operativo Android, y que sean propuestas para participar en el Concurso, sea cual sea la categoría en la que pretende competir.
- **Premio:** la palabra “premio” hace referencia al premio ofrecido por la SEN para aquellos concursantes cuyas APPs o juegos para móviles resulten ganadores del concurso.



3. PARTICIPANTES

En el presente concurso podrán participar todas aquellas personas que sean estudiantes universitarios y startups, empresas o emprendimientos, con y sin personería jurídica, que diseñen y desarrollen aplicaciones para dispositivos móviles y/o APPs con domicilio en Honduras y que cumplan con los requisitos de participación.

Quedan excluidos como participantes todas aquellas personas que trabajen o colaboren con la SEN, así como los familiares de estos, y aquellas personas físicas o jurídicas que hayan participado directa o indirectamente en la mecánica o desarrollo del concurso.

4. CATEGORÍAS

El concurso contempla dos (2) categorías: 1) desarrollo de APPs y 2) juegos para móvil. Cada una de estas categorías contempla dos (2) subcategorías de participación cada una: 1) estudiantes universitarios y 2) startups, empresas o emprendimientos.

5. TEMÁTICAS

Los temas centrales para el desarrollo de las APPs y juegos móviles se deben vincular con el uso eficiente de la energía eléctrica, la eficiencia energética y/o el ahorro de energía en el hogar, industrias, negocios y/o empresas.

Otros temas podrán ser abordados por los concursantes mientras mantengan relación con los temas centrales, incluyendo, pero no limitado, a buenas prácticas de uso de la energía, incorporación de tecnologías eficientes, educación sobre la normativa energética de Honduras, herramientas de monitoreo y seguimiento de consumo, programas de formación energético, minimizar las consecuencias del cambio climático con el uso de la energía eléctrica, fomento de la eficiencia energética en mipymes, mejora de la eficiencia energética en las ciudades, reducción de huella de carbono, entre otras.

6. REQUISITOS DE LA APP Y JUEGO PARA MÓVIL

El desarrollo de las APPs o juegos móviles deben cumplir con los siguientes requisitos:

- El desarrollo debe ser bajo el entorno Android y **deben presentarse al concurso completamente funcionales.**
- Deben utilizarse tecnologías de código abierto (*open source*) y no utilizarse tecnologías propietarias.
- Deberán ser gratuitas para el usuario final y permitir la descarga desde una tienda de aplicaciones *Android*.
- Deben ser un desarrollo original y no haber sido publicado en una tienda de aplicaciones con anterioridad al inicio del plazo de inscripción del concurso.
- El desarrollo debe permitir el mantenimiento y actualización de contenido.



7. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Para **estudiantes universitarios** los requisitos de participación son los siguientes:

- Estar matriculado en carreras de pregrado o postgrado en alguna universidad pública o privada ubicada en Honduras al momento del inicio del plazo de inscripción del concurso.
- Podrán participar en grupos de estudiantes universitarios o de postgrado siempre y cuando todos estén matriculados en la universidad al momento del inicio del plazo de inscripción del concurso.

Para **startups, empresas o emprendimientos**, los requisitos de participación son los siguientes:

- Contar con personería jurídica o estar en proceso de constitución (sin personería jurídica).
- Su domicilio debe estar fijado en Honduras.
- Disponer de experiencia en desarrollo de APPs y/o juegos para móviles.

8. PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN Y ENVÍO DE PROPUESTAS

Las personas y startups, empresas o emprendimientos interesadas en participar deberán presentar la siguiente documentación y seguir los siguientes pasos:

Paso 1:

- Completar el “**Formulario de Inscripción**”, el cual se puede descargar desde el sitio web www.sen.hn/concurso2024.

En el **Formulario de Inscripción** cada participante deberá completar la siguiente información:

- Nombre de la APP o juego para móvil.
- Nombre y apellidos estudiante universitario que lidera el equipo; o nombre comercial de la startup, empresa o emprendimiento.
- Nombre y apellidos de integrantes del equipo (máximo 6).



- En el caso de estudiantes universitarios presentar:
 - Copia digital de la cédula de identidad del estudiante universitario que lidera el proyecto.
 - Comprobante de estar matriculado en la universidad o carta de la universidad que acredite su matrícula a nivel de pregrado o postgrado.
 - Comprobante de los miembros del equipo de estar matriculados en la universidad o carta de la universidad que acredite su matrícula, ya sea a nivel de pregrado o postgrado.
 - Los equipos pueden estar conformados por estudiantes matriculados en diferentes universidades.
- En el caso de startups, empresas o emprendimientos presentar:
 - Escritura de constitución.
 - Permiso de operación vigente.
 - En el caso de startups, empresas o emprendimientos que están en proceso de constitución, presentar medio de verificación (constancia notarial, comprobante de la cámara de comercio o similar) para verificar este aspecto. Quienes presenten esta modalidad no deben presentar permiso de operación.
- Teléfono de contacto (de preferencia dos números de contacto diferentes).
- Correo electrónico de contacto.

Paso 2:

El **Formulario de Inscripción** debe remitirse al correo electrónico concurso2024@sen.hn o cargarse en el sitio web www.sen.hn/concurso2024 en su sección pertinente.

La fecha para la recepción del formulario de inscripción es hasta el 15 de julio de 2024 a las 5:00 p.m., hora de la República de Honduras.



Paso 3:

La Secretaría de Energía confirmará mediante correo electrónico la recepción del Formulario de Inscripción y compartirá el **Formulario de Participación** para ser completado por los concursantes.

El **Formulario de Participación** integra los siguientes campos por ser completados:

- Nombre de la APP o juego para móvil.
- Nombre y apellidos del líder o lideresa de equipo.
- Descripción del proyecto vinculándolo con la temática del concurso (Capítulo 5). Este debe exponer, al menos, en qué consiste la aplicación, su beneficio, sus funcionalidades, el público meta, cómo aporta a la temática del concurso, entre otros que permitan evaluar la APP o juego para móvil.
- Video de hasta 5 minutos de duración en el que se presente la APP o juego móvil y se muestre su funcionamiento (se sugiere utilizar el método de *elevator pitch*).
- Las APPs o juegos para móvil deben incluir una pantalla indicando el nombre del concurso “**Aprende viendo, aprende jugando**” junto al logo de la Secretaría de Energía. El logo se puede descargar en el siguiente [enlace](#).
- Declaración jurada simple (sin necesidad de notario) que manifieste de manera expresa que la APP o juego para móvil ha sido completamente desarrollada por las personas, startup, empresas o emprendimientos participantes.
- Enlace (*link*) a la APP o juego móvil alojado en una tienda web de aplicaciones, o enlace al formato APK (*Android Application Package*). **No se aceptarán otros formatos.**
- Enlace (*link*) al código de la APP o juego para móvil comprimido en .zip que contenga todos los ficheros que integran el desarrollo; o enlace a repositorio en la nube con una carpeta donde se contengan todos los ficheros. **No se permiten enlaces con tiempo de expiración.**

El **Formulario de Participación** deberá ser remitido al correo electrónico concurso2024@sen.hn y en el asunto especificar: **Formulario de Participación + nombre aplicación.**



Paso 4:

La Secretaría de Energía publicará en su sitio web, redes sociales y en la web del concurso el nombre de las APPs y juegos para móvil recibidos, junto con una indicación clara de “admitido” o “excluido” del concurso, abriéndose un plazo de 10 días calendario a partir de la fecha de publicación del listado para posibles reclamaciones.

Pasado el periodo de reclamación, el jurado procederá a desarrollar la evaluación de los desarrollos presentados.

Observación. La Secretaría de Energía podrá rechazar cualquier postulación o cancelar una selección previamente aceptada, si no cumplierse con los requisitos y condiciones que se establecen en las presentes Bases.

Se considerarán inválidas todas aquellas inscripciones de participantes que hayan utilizado para su registro datos falsos, inexactos y/o incompletos, como también las conductas fraudulentas que alteren los resultados de los mecanismos de participación y/o intenten incidir en el jurado del concurso.

9. PLAZO DE INSCRIPCIÓN Y PROCLAMACIÓN DE GANADORES

El plazo de inscripción comienza el día 17 de junio de 2024 y termina el **15 de julio de 2024**.

La proclamación de las APPs y juegos para móviles ganadores tendrá lugar en el evento de premiación organizado por la SEN el día **30 de agosto de 2024**, el cual se celebrará en un lugar previamente informado a los concursantes.

10. COMPOSICIÓN DEL JURADO

El jurado estará integrado por tres (3) miembros y será nombrado por la Secretaría de Energía, estando compuesto por:

- Presidente del jurado (1).
- Vocal expertos o especialistas en desarrollo de APPs y/o juegos para móviles (1).
- Secretaría (1).

También existirá un “jurado estudiantil”, compuesto por estudiantes de 6to a 9no grado de escuelas primarias previamente seleccionadas, quienes evaluarán y probarán los desarrollos propuestos para otorgar “una evaluación de uso” que complementará la “evaluación del jurado” de la Secretaría de Energía.



11. CRITERIOS DE SELECCIÓN

El jurado de la Secretaría de Energía tendrá en cuenta los siguientes criterios para la selección de los concursantes finalistas:

- Originalidad.
- Su impacto en la sociedad vinculado a la temática de este concurso.
- Explicación clara del desarrollo en el video.
- Experiencia de uso:
 - Navegación, legibilidad e interactividad en el caso de las APPs.
 - Jugabilidad, experiencia del usuario y diseño en el caso de juegos para móviles.

El esquema de valoración del jurado de la SEN será el siguiente:

CRITERIO	PUNTOS	DESCRIPCIÓN
Experiencia de uso	20	Se valorará la usabilidad, la propuesta estética, los recursos gráficos así como la navegabilidad y/o jugabilidad.
Originalidad	20	Se valorará la idea creativa y su diferencia de otras APPs y juegos para móvil similares.
Temática	30	Se valorará la adecuación de la APP y juego móvil a la temática del concurso respondiendo a las preguntas ¿El desarrollo ayuda a ser más eficiente energéticamente? ¿Aporta un valor a la eficiencia energética?
Presentación	20	Se valorará la explicación del desarrollo brindada en el video, su claridad y exposición de beneficios.
Tecnología	10	Aprovechamiento de la tecnología existente, uso de código abierto, integración con APIs, etc.

Por su parte, el “jurado estudiantil” tendrá en cuenta los siguientes criterios para valorar las APPs y juegos para móviles:

- Experiencia de uso.
- Facilidad de comprensión del contenido.
- Presentación.



El esquema de valoración del “jurado juvenil” será el siguiente:

CRITERIO	PUNTOS	DESCRIPCIÓN
Experiencia de uso	30	Se valorará la usabilidad, la propuesta estética, los recursos gráficos así como la navegabilidad y/o jugabilidad.
Temática	50	Se valorará la adecuación de la APP y juego móvil a la temática del concurso respondiendo a las preguntas ¿Qué aprendió al usar la APP y/o juego para móvil? ¿Fue fácil de entender el contenido para ti? ¿Qué mensaje te queda tras probar el desarrollo?
Presentación	20	Se valorará la explicación del desarrollo brindada en el video, su claridad y exposición de beneficios.

La evaluación final quedará compuesta de la siguiente manera:

- Jurado de la Secretaría de Energía: 70% de peso en la valoración final.
- Jurado juvenil: 30% de peso en la valoración final.

Al considerarse el 70% de la evaluación del jurado de la Secretaría de Energía y el 30% de la evaluación del jurado juvenil, se obtendrá la calificación final de 100% por cada concursante.

12. PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

Los premios serán otorgados a los concursantes seleccionados en base a la puntuación obtenida en la etapa de selección durante una ceremonia presencial.

En cada categoría se contemplan los siguientes premios y reconocimientos:

- **APPs:**
 - **Estudiantes de Universidad:**
 - Primer lugar: US\$ 3,250.00 dólares.
 - Segundo lugar: diploma de participación.
 - **Starups:**
 - Primer lugar: US\$ 3,250.00 dólares.
 - Segundo lugar: diploma de participación.



- **Juegos para móvil**
 - **Estudiantes de Universidad:**
 - Primer lugar: US\$ 3,250.00 dólares
 - Segundo lugar: diploma de participación.
 - **Startups:**
 - Primer lugar: US\$ 3,250.00 dólares
 - Segundo lugar: diploma de participación.

La no asistencia al evento de premiación conlleva la descalificación del proyecto presentado sin derecho a apelación.

Los premios del primer lugar se entregarán en formato de cheque al portador y, en ningún caso, podrán ser objeto de cambio, cesión o alteración a petición del concursante ganador.

13. COMUNICACIÓN A LOS FINALISTAS

Los concursantes finalistas serán contactados por la Secretaría de Energía, a través del número de teléfono y/o email facilitado en el **Formulario de Inscripción**.

Los finalistas deberán aceptar la participación en el evento presencial del concurso en un plazo de 12 horas desde la comunicación realizada.

En el supuesto de que los finalistas rechacen participar en el evento presencial, no lo acepten o no contesten en el plazo establecido, la Secretaría de Energía contactará al primer suplente, continuando el proceso, de ser necesario, hasta completar la lista de suplentes.

En el supuesto de que ninguno de los finalistas pudiese participar en el evento presencial del concurso, el concurso se declarará desierto.

Los premios serán entregados en el evento presencial, donde la no asistencia conlleva la descalificación del proyecto presentado sin derecho a apelación.

14. MECÁNICA DEL CONCURSO

1. Las personas, startup, empresas o emprendimientos que deseen participar en el concurso deberán crear una APP o juego para móvil orientada a dar respuesta a uno o varios de los temas expuestos en el Capítulo 5: Temáticas.



2. Para inscribirse en el concurso, las personas, startup, empresas o emprendimientos deben completar el Formulario de Inscripción disponible en www.sen.hn/concurso2024
3. La Secretaría de Energía recibirá los formularios de inscripción por los canales especificados en el Capítulo 8: Procedimiento de inscripción y envío de propuestas, y notificará a los concursantes la recepción del Formulario de Inscripción. Asimismo, compartirá el Formulario de Participación para ser completado por los concursantes.
4. Los concursantes al recibir el Formulario de Participación deberán completar los datos requeridos para presentar su APP o juego para Móvil.
5. La SEN, al recibir las postulaciones, publicará en su sitio web, redes sociales y en la web del concurso el nombre de las APPs y juegos para móvil recibidos, junto con una indicación clara de “admitido” o “excluido” del concurso. Esto habilitará un plazo de 10 días para recibir reclamaciones que, de no existir, habilitarán la etapa de evaluación de los desarrollos presentados.
6. Los desarrollos presentados serán valorados por el jurado de la Secretaría de Energía y por el jurado juvenil constituido, quienes valorarán cada propuesta en base al Capítulo 11: criterios de selección.
7. Los dos (2) finalistas por cada categoría expuesta en el Capítulo 4: categorías serán comunicados según el procedimiento descrito en el Capítulo 13: comunicación a los finalistas.
8. Los finalistas convocados a participar en el evento presencial dispondrán de hasta 5 minutos cada uno para hacer una presentación de su APP o juego para móvil. Deberán acompañar esta presentación con un video de su APP o juego para móvil mostrando su uso con una duración de hasta 5 minutos.
9. Tras las presentaciones, el presidente del jurado de la SEN anunciará a los primeros y segundos lugares de cada categoría, haciendo entrega de los reconocimientos descritos en el Capítulo 12: premios y reconocimientos.

15. PROPIEDAD INTELECTUAL

El Concurante declara y garantiza que es el autor exclusivo de la APP o juego para móvil propuesto para participar en el concurso y no estar violando, directa o indirectamente, los derechos de terceros, siendo exclusivamente suya la responsabilidad del incumplimiento de esta cláusula y asumiendo la responsabilidad ante eventuales reclamos, en caso de ser necesario por dicho incumplimiento.



Se reconoce que el material entregado para el concurso es propiedad del concursante, por lo que la Secretaría de Energía se compromete a respetar el derecho del concursante de comercializar su desarrollo en el área privada, respetando su propiedad intelectual, entregando una carta de confidencialidad sobre su programación y resultado visual facilitados por motivos del concurso.

Sin embargo, la SEN tendrá el derecho de uso del desarrollo ganador del primer y segundo lugar de cada categoría, siendo responsabilidad del concursante ganador entregar una nota de “Derecho de Uso” bajo el compromiso que el desarrollo se usará siempre y cuando vaya en beneficio de la población hondureña.

16. ACEPTACIÓN DE LAS BASES DEL CONCURSO

La participación en el presente concurso supone la aceptación íntegra de las presentes bases y la sumisión expresa de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe la Secretaría de Energía.

Todo conflicto o divergencia que se suscite de la aplicación o interpretación de las presentes bases se resolverá inicialmente de manera amistosa, que de no llegar a acuerdo habilita el proceso de conciliación o según determine la legislación hondureña vigente.

17. MODIFICACIONES

La Secretaría de Energía se reserva el derecho a modificar y/o cancelar el concurso cuando ocurran causas ajenas a la voluntad de la SEN que impidan el correcto desarrollo del concurso. En tal caso, este hecho será publicado por los mismos medios en los que haya sido difundido el concurso.

Asimismo, la Secretaría de Energía se reserva el derecho a realizar modificaciones o añadir anexos sucesivos sobre su mecánica y premios, siempre que las mismas estén justificadas o no perjudiquen a los concursantes, y se comuniquen a estos debidamente.

18. OTRAS DISPOSICIONES

- Los desarrollos no seleccionados serán borrados por la Secretaría de Energía sin más trámite dentro de los 15 días siguientes a la resolución del concurso.
- Cada concursante tiene derecho a presentar solo una (1) postulación.

