

# TÉRMINOS Y CONDICIONES MÁXIMA VELOCIDAD 2021

## MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

En el presente documento constan los términos y condiciones a los que se sujetarán los participantes de la iniciativa “MÁXIMA VELOCIDAD” (en adelante la “Iniciativa”), organizada por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y su Dirección de Gobierno Digital (en adelante el “Organizador”).

La participación en la Iniciativa implica el conocimiento y aceptación total e incondicional de los presentes términos y condiciones. Cualquier violación a estos términos y condiciones o a los procedimientos y/o sistemas establecidos para la realización de esta Iniciativa implicará la inmediata exclusión/eliminación del Participante, sea que ello ocurre en forma previa o posterior a su realización.

### 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

Nombre de la Actividad  
MÁXIMA VELOCIDAD 2021

Duración  
La fecha de inicio es el veintinueve (29) de mayo de 2021 y finalizará el quince (15) de octubre de 2021 a las 23:59 horas.

Cubrimiento  
Todo tipo de entidad pública sin importar su naturaleza jurídica podrá participar en Máxima Velocidad.

Objetivo  
Apoyar el fortalecimiento de las capacidades de TI de las entidades participantes mediante el desarrollo de los distintos retos enfocados a cada uno de los habilitadores y propósitos que componen la Política de Gobierno Digital.

Medios utilizados  
Portal público de Máxima Velocidad.  
Zona de carga de evidencias.  
Yammer (Red Colaborativa)

### 2. REGLAS DE PARTICIPACIÓN

- a. Los Participantes deben ser entidades públicas.
- b. Para participar deberán con formar un equipo de trabajo o también denominado “Escudería”, el cual se va a encargar de desarrollar las diferentes actividades de la iniciativa. Esta escudería debe quedar debidamente registrada al momento de inscribir a la entidad participante.
- c. La participación en la iniciativa es voluntaria y no vinculante, el participante no tendrá algún tipo de sanción, multa o similar si decide desistir de su participación.
- e. En caso que la entidad decida retirarse del concurso deberá remitir una solicitud oficial firmada por el representante legal la cual exponga los motivos por los cuales la escudería decide retirarse. La solicitud deberá ser enviada el correo [maximavelocidad@mintic.gov.co](mailto:maximavelocidad@mintic.gov.co)
- f. La entidad participante realizará directamente su inscripción en la URL indicada para tal fin, el manejo y administración del usuario y contraseña generada será de absoluta responsabilidad de la entidad.

### 3. MECÁNICA DEL CONCURSO

- a. Posterior a la inscripción de la entidad, la entidad podrá encontrar diferentes retos aplicados a la política de Gobierno Digital, podrá desarrollar cualquier reto de su interés, lo anterior teniendo en cuenta las necesidades y capacidades del participante.
- b. Para el desarrollo de un reto, la entidad deberá postular un proyecto de TI y posteriormente inscribir el reto en el que desea participar diligenciando el formulario indicado.
- c. Cuando la entidad desarrolle la documentación solicitada podrá cargarla desde su respectivo ambiente en los plazos que sean indicados.
- d. De acuerdo al proceso de calificación de las evidencias la entidad obtendrá un puntaje el cual se sumará al de los demás retos realizados y generarán un puntaje global, con el cual se actualizará el ranking de la competencia.

#### 4. CATEGORIAS

a. Las entidades públicas que implementan la política de Gobierno digital cuentan con capacidades y necesidades distintas unas a otras en cuanto al uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información, por lo tanto, se trabajará de manera diferencial, a través de categorías establecidas de acuerdo con el avance en la implementación de la Política de Gobierno Digital, para ello la categorización de las escuderías participantes se realizará de acuerdo a los resultados del Índice de Gobierno Digital 2020, cuya fuente de información es el Formato Único de Reporte de Avance de la Gestión – FURAG, diligenciado en el mes de marzo del presente año.

Las categorías son las siguientes:

- Formula 1: Entidades cuyo Índice de Gobierno Digital es alto.
- Formula 2: Entidades cuyo Índice de Gobierno Digital es intermedio.
- Formula 3: Entidades cuyo Índice de Gobierno Digital es bajo.

Metodología de categorización:

Para clasificar a las entidades públicas nacionales y territoriales en las 3 categorías de máxima velocidad (fórmula 1, fórmula 2 y fórmula 3), se ha implementado un método basado en los resultados del Índice de Gobierno Digital.

El Índice de Gobierno Digital es una medida de la capacidad que tienen las entidades públicas para usar y aprovechar tecnologías de la información y las comunicaciones TIC en el mejoramiento de su gestión y de la prestación de trámites y servicios a los ciudadanos.

A partir de los resultados del Índice de Gobierno Digital, se han clasificado a las entidades en 3 categorías de aproximadamente el mismo tamaño utilizando los percentiles 33 y 66. Un percentil es una medida de localización, utilizada para determinar el valor de una variable por debajo del cual se encuentra un determinado porcentaje de individuos (entidades públicas en este caso) de un grupo, y está dado por las siguientes ecuaciones:  $P_k = L_i + 1 f_i (p_k - f_a) / p_k = kN/100$

Donde,

$P_k$ , valor del percentil  $k$

$L_i$ , límite inferior del Índice de Gobierno Digital donde se encuentra el percentil  $k$

$f_i$ , frecuencia de la puntuación donde se encuentra el percentil  $k$

$f_a$ , frecuencia acumulada hasta  $L_i$

$p_k$ , posición del percentil  $k$

$N$ , número de entidades

Clasificación a partir del Índice de Gobierno Digital 2019

Percentil	Entidades nacionales - Valor del Índice de Gobierno Digital	Entidades territoriales - Valor del Índice de Gobierno Digital
33	78.10	50.68
66	85.89	65.10

<b>Categoría</b>	<b>Número de entidades nacionales</b>	<b>Número de entidades territoriales</b>
Fórmula 1	50	993
Fórmula 2	48	963
Fórmula 3	49	964

## **5. FASES DEL CONCURSO**

- El concurso se desarrollará en tres fases, las cuales abordarán distintas actividades de un mismo reto, desde sus actividades de alistamiento hasta la demostración de resultados.
- Los lapsos de cada fase serán determinados a medida que avanza el concurso.

## **6. CALIFICACIÓN DE EVIDENCIAS**

- La documentación que se genere como desarrollo de un reto, será asumida como “evidencia”, las cual será revisada y calificada por el respectivo evaluador del reto para realizar la respectiva retroalimentación en caso de que haya lugar o en tal caso asignar el puntaje definitivo.
- Las evidencias de un reto solo podrán ser revisadas desde el “ambiente del evaluador”, por tal motivo estas deberán ser cargadas por las entidades participantes desde su ambiente privado o zona de carga de evidencias.
- El único medio para la recepción de evidencias será la zona de carga, NO SE ACEPTARÁN EVIDENCIAS ENVIADAS POR OTRO MEDIO COMO CORREO ELECTRÓNICO, DISPOSITIVOS PORTATILES O CHATS, CUALQUIER EVIDENCIA QUE LLEGUE POR ESTOS MEDIOS NO SERÁ TENIDA EN CUENTA Y NO PODRÁ SER EVALUADA NI CALIFICADA.
- Las evidencias solo podrán ser cargadas en las fechas indicadas (al finalizar cada fase), solo en dichas fechas se habilitará la funcionalidad para que la entidad participante pueda realizar el proceso de carga, antes o después de dicha fecha no se podrá realizar el cargue. CUALQUIER EVIDENCIA EXTEMPORANEA NO PODRÁ SER EVALUADA NI CALIFICADA.
- En caso que la entidad no pueda realizar la carga de una evidencia debido a incidencias técnicas en la plataforma, podrá realizar la solicitud de carga al correo [maximavelocidad@mintic.gov.co](mailto:maximavelocidad@mintic.gov.co) adjuntando capturas de pantalla que comprueben el error y la fecha y hora en que se dio.

## **6. OPORTUNIDAD DE MEJORA DE EVIDENCIAS**

- Toda evidencia cargada como producto del desarrollo del reto es susceptible de ser mejorada. Al finalizar cada fase del concurso, se abrirá la zona de carga de evidencias por 5 días hábiles para aquellas escuderías que deseen que su evidencia sea revisada y tenga retroalimentación del evaluador del reto. Al finalizar dicho periodo el evaluador tendrá otros 5 días hábiles para revisar y realizar las recomendaciones de mejora sobre la evidencia.
- Posterior a dicho periodo se volverá habilitar la carga de evidencias por otros 5 días hábiles, en este caso, las evidencias cargadas no tendrán mas oportunidad de mejora y el puntaje que obtengan será el definitivo.

## **7. FACTOR DE DESEMPATE**

- En caso de darse un empate al finalizar una fase o el concurso en general, se tendrá en cuenta como único factor de desempate la fecha y hora de inscripción en la plataforma, aquella entidad que se inscribió primero obtendrá la posición más alta.

## **8. POSTULACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN – TI**

- Para desarrollar un reto, la entidad participante deberá postular un proyecto de TI, el cual se encuentre en etapa de ejecución o que se haya ya ejecutado pero se encuentre vigente en la entidad. Con base en este proyecto la entidad desarrollará cada evidencia que le sea solicitada en la descripción del reto.
- Se entenderá como proyecto de TI:

Según La Guía de los fundamentos para la dirección de proyectos (PMBOK), un proyecto es un esfuerzo que se lleva a cabo para crear un producto, servicio o resultado único y tiene la característica de ser limitado

por el tiempo, es decir, que tiene un inicio y un final establecidos. El final se alcanza cuando se logran los objetivos del proyecto o cuando se termina porque sus objetivos no se cumplirán o no pueden ser cumplidos, o cuando ya no existe la necesidad que dio origen al proyecto.

Está implícito el que un esfuerzo temporal que se realiza puede tener o no resultados exitosos. El PMBOK enuncia lo que un proyecto puede generar:

- Un producto, que puede ser: un componente de otro elemento, una mejora de un elemento o un elemento final en sí mismo.
- Un servicio o la capacidad de realizar un servicio, por ejemplo: una función de negocio que brinda apoyo a la producción o distribución.
- Una mejora de las líneas de productos o servicios existentes, como: un proyecto Seis Sigma cuyo objetivo es reducir defectos.
- Un resultado, tal como una conclusión o un documento, por ejemplo: un proyecto de investigación que desarrolla conocimientos que se pueden emplear para determinar si existe una tendencia o si un nuevo proceso beneficiará a la sociedad.

Entonces se puede decir que un proyecto de TI es un esfuerzo temporal que se emprende con la finalidad de diseñar, crear, implementar, mejorar o actualizar:

Un sistema o un producto informático.  
Una infraestructura de tecnologías de la información  
Una prueba de concepto de tecnologías  
Servicios con componentes de tecnológicos  
Desarrollo de software  
Despliegue de sistemas de información

- c. La postulación de un proyecto es obligatoria para el desarrollo de un reto.
- d. La entidad podrá cambiar un proyecto antes de que culmine una la primera fase del concurso, posterior a dicha fecha no podrá cambiar el proyecto postulado.
- e. La entidad podrá postular solo un proyecto para el desarrollo de un reto.
- f. La entidad podrá postular el mismo proyecto para el desarrollo de diferentes retos.
- g. La entidad podrá postular diferentes proyectos, ejemplo: para el desarrollo del reto de seguridad podrá postular el proyecto A, para el desarrollo del reto de datos podrá postular el proyecto B y así sucesivamente.

## **9. CAMBIO DE UN PROYECTO DE TI POSTULADO.**

- a. La entidad podrá cambiar un proyecto antes de que culmine una la primera fase del concurso, posterior a dicha fecha no podrá cambiar el proyecto postulado.
- b. Posterior a la primera fase, la entidad participante solo podrá cambiar un proyecto postulado en caso tal que este haya finalizado de forma espontanea y no planificada. En tal caso, para postular un proyecto diferente la entidad deberá enviar al correo [maximavelocidad@mintic.gov.co](mailto:maximavelocidad@mintic.gov.co) la solicitud de cambio, la cual deberá exponer los hechos por los cuales se dio la terminación del proyecto y se solicita la inscripción de un proyecto nuevo. La solicitud deberá estar firmada por el representante legal de la entidad participante, en caso que la solicitud sea firmada por otra persona diferente al representante legal, esta no será tenida en cuenta.
- c. La entidad deberá revisar que el proyecto postulado cumpla con lo definido en el reglamento del concurso, de la misma forma deberá garantizar que el proyecto se encuentre dentro de las fechas del concurso.

## **10. PLAN DE INCENTIVOS**

- a. Los ganadores de Máxima Velocidad serán aquellas entidades que a lo largo del concurso acumulen la mayor cantidad de puntos otorgados por el desarrollo de los retos. Aquellas entidades que ocupen los tres primeros puestos por cada categoría, obtendrán una serie de incentivos que serán publicados a lo largo del concurso.
- b. De acuerdo a la disposición de incentivos, serán premiadas otras entidades de acuerdo a su posición ocupada dentro del concurso.

## **11. COMUNIDAD YAMMER**

- a. Yammer será el aplicativo usado en Máxima Velocidad como herramienta de trabajo colaborativo la cual le permita a los participantes poder intercambiar, experiencias, ideas, contenidos y comentarios relacionados con el desarrollo de los diferentes retos del concurso. Para lograr dicho trabajo colaborativo se habilitará un canal exclusivo para las entidades participantes en Máxima Velocidad.
- b. La comunidad de Yammer es cerrada y es solo para las escuderías participantes de Máxima Velocidad, cualquier solicitud de una persona o entidad que no se encuentre en la base de datos de inscritos del concurso en su edición 2021 será rechazada.
- c. La participación en la comunidad de Yammer es totalmente voluntaria.
- d. Para inscribirse en la comunidad de Yammer, los miembros de la escudería deberán realizar la solicitud mediante el vínculo dispuesto para tal fin, posterior a la respectiva revisión la solicitud será aceptada.
- e. Podrá inscribirse en la comunidad de Yammer el número de miembros de la escudería que la entidad considere pertinente.

## **12. ASESORIAS Y ACOMPAÑAMIENTO Y DUDAS**

- a. Teniendo en cuenta que Máxima Velocidad es una estrategia de acompañamiento, aquellas entidades que se inscriban y participen tendrán la oportunidad de participar en diferentes espacios de asesoría que se impartirán por parte de la Dirección de Gobierno Digital.
- b. Las convocatorias a dichos espacios se harán dentro del marco de los eventos de Conéctate con Gobierno Digital, por lo tanto serán eventos cerrados.
- c. La participación en dichos eventos es voluntaria y no otorgaran ningún tipo de puntaje a las escuderías participantes.
- d. Cualquier tipo de duda sobre un reto y su desarrollo deberá ser remitida por correo electrónico al asesor del reto en específico, este contará con un tiempo de hasta 5 días hábiles para dar respuesta a dicha solicitud.
- e. En ningún momento será obligación del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, la Dirección de Gobierno Digital o cualquier otra de sus áreas, agendar espacios de reunión presencial o virtual, grupales o personalizados, enfocados al desarrollo de retos de Máxima Velocidad, dichos eventos de reunión serán de la total autonomía y disponibilidad de agenda del asesor del reto.
- f. Los espacios de asesoría y acompañamiento se limitan a brindar indicaciones y ejemplos de como desarrollar un reto con base en la documentación existente y oficial sobre cada uno de los habilitadores y propósitos de la Política de Gobierno Digital, en ningún momento la asesoría o solicitud realizada podrá ser la previa revisión de una evidencia antes de su respectiva carga o una capacitación sobre determinado tema.

## **13. SOLICITUDES, QUEJAS Y RECLAMOS**

- a. En caso de tener alguna solicitud particular o reclamación sobre el puntaje, ranking, premiación u otros aspectos, esta deberá ser enviada al correo [maximavelocidad@mintic.gov.co](mailto:maximavelocidad@mintic.gov.co) para su trámite, gestión y respuesta. Cualquier solicitud o reclamación que se haga por otro canal como redes sociales, chats, foros o similares, no serán tenidas en cuenta y no se les dará respuesta.
- b. Los términos de respuesta de cada solicitud serán de mínimo cinco días hábiles, sin embargo y dependiendo del volumen de solicitudes, el termino se puede extender por 5 días hábiles más.
- c. Antes de enviar una solicitud o reclamación, leer con detenimiento el presente reglamento para no incurrir en el envío de información errónea o repetitiva.

## **14. CAUSALES DE EXPULSION DE UNA ESCUDERÍA**

A continuación se detallan cada una de las causas por las cuales una escudería puede ser expulsada de Máxima Velocidad.

- a. En caso tal que se pueda comprobar un caso de plagio de algún tipo de evidencia y que sea denunciado con antelación por una entidad participante.
- b. Solicitar en reiteradas ocasiones a un asesor de reto la revisión de una evidencia antes de que esta sea cargada en su respectivo ambiente.

- c. Incurrir en agravios, acusaciones o faltas de respeto a otros participantes, o a miembros del comité organizador de Máxima Velocidad en cualquiera de los canales institucionales en los que se desarrollen eventos o actividades propias del concurso.
- d. Publicar noticias falsas o difamatorias en cualquiera de los canales institucionales en los que se desarrollen eventos o actividades propias del concurso.