

TÉRMINOS Y CONDICIONES MÁXIMA VELOCIDAD - SPRINT

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 “Estrategia”), 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 estrategia 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 - SPRINT

Duración

La fecha de inicio será en la tercera semana de marzo del 2022 y finalizará el diez y siete (17) de junio de 2022 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

f. La entidad participante solicitará su token de acceso al correo maximavelocidad@mintic.gov.co, posterior a su recepción realizará su activación dentro de la plataforma diligenciando un formulario. Posterior a su activación podrá realizar y cargar las evidencias de los retos en los que desee participar. El manejo y administración del token de acceso 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 del Reto Grand Prix, la entidad deberá postular una iniciativa de TI mediante el diligenciamiento completo del formulario y posteriormente desarrollará la evidencia solicitada, que para el caso de este reto será algún tipo de material multimedia como infografías, filminutos, material audiovisual, e-book, etc. Cuando la entidad cargue el documento producto del desarrollo del reto, se dará por entendido que permitirá la divulgación de dicho material en el portal de Máxima Velocidad y demás portales del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

c. Para el desarrollo de los Retos de Potencia la entidad deberá desarrollar el producto solicitado cumpliendo la descripción del reto, las condiciones de calificación y las características del entregable.

d. Cuando la entidad desarrolle la documentación solicitada podrá cargarla desde su respectivo ambiente en los plazos que sean indicados.

e. 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 2021, 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	77.41	53.41
66	85.85	65.06
Categoría	Número de entidades nacionales	Número de entidades territoriales
Fórmula 1	50	946
Fórmula 2	48	917
Fórmula 3	49	918

5. 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 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. En las fechas previamente indicadas, 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 INICIATIVAS PARA EL RETO GRAND PRIX

- Para la presente edición de Máxima Velocidad, se entenderá como una “iniciativa” a:

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 resultado de esta iniciativa puede ser:

- 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 una iniciativa de TI es un esfuerzo temporal que se ejecuta 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

b. Para participar en el Reto Grand Prix, la escudería deberá obligatoriamente postular una iniciativa que cumpla la mayoría de las condiciones anteriormente descritas, es importante aclarar que participar en este tipo de reto no es obligatorio ni es imperativo para el desarrollo de los demás retos del concurso. Para la presente edición de Máxima Velocidad no es necesario que el desarrollo de los Retos de Potencia, tengan relación con la iniciativa propuesta.

c. Después de que una iniciativa sea postulada para el desarrollo del Reto Grand Prix, esta no podrá ser cambiada, y con base en esta se deberá desarrollar el entregable del reto.

d. Solo se podrá postular una iniciativa para el desarrollo del Reto Grand Prix, por lo tanto se recomienda que las escuderías seleccionen la iniciativa más completa que puedan tener.

e. El material que sea construido por una escudería como entregable del reto es de carácter público, por tal motivo se entenderá que la escudería (Entidad) al momento de cargar el material desarrollado, otorga los permisos requeridos al MinTic y su Dirección de Gobierno Digital para la difusión de dicha documentación.

9. CAMBIO DE UNA INICIATIVA POSTULADA.

a. La entidad podrá cambiar una iniciativa antes de que se de apertura a la funcionalidad de carga de evidencias, posterior a dicha fecha no podrá cambiar la iniciativa postulada.

b. La entidad deberá revisar que la iniciativa postulada cumpla con lo definido en el reglamento 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 2022 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 solo a las entidades que se encuentran registradas en la base de datos de la estrategia, por lo tanto serán eventos cerrados.
- c. La participación en dichos eventos es voluntaria y no otorgan 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 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 término 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.