

Las Reglas

¿Quién puede participar?

La participación está abierta a desarrolladores individuales u organizaciones, desde el sector público al privado.

¿Qué tipo de aplicaciones se admiten?

- Páginas Web, artilugios, mashups (remezclas), APIs, aplicaciones autónomas o fijas, aplicaciones móviles.
- Deben desarrollarse específicamente para este premio.
- La edición en curso se centra en la sociedad incluyente o “inclusión” en su sentido más amplio: aplicaciones que contribuyan a superar la exclusión y mejorar el rendimiento económico, oportunidades de negocio, calidad de vida, participación social y cohesión. Para mantener el espíritu europeo del concurso, todo esto hace referencia a la declaración de RIGA de 2006 “Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para una sociedad que incluye a toda la ciudadanía”. Todas las aplicaciones presentadas deben encajar con este tema. .
- Deben estar desarrolladas, disponibles y usables al menos como prototipo funcional en un país de la UE.
- Pueden ser o no open source, no tenemos preferencias sobre plataformas y tecnologías.
- Deben ser presentadas dentro del plazo límite que se menciona en esta web, y debe suministrarse toda la información que se pide como obligatoria en el formulario de presentación.

Criterios de Evaluación

Un jurado independiente seleccionará 10 proyectos finalistas y al ganador, basándose en los siguientes criterios:

Criterio 1: Grado en el que la aplicación contribuye a una ‘sociedad inclusiva para toda la ciudadanía’

Tu aplicación será valorada en una escala de 0 a 10 puntos

Criterio 2: Atractivo de la aplicación desde una perspectiva de diseño y usabilidad

Tu aplicación será valorada en una escala de 0 a 10 puntos

Criterio 3: La naturaleza ingeniosa y original de la aplicación

Tu aplicación será valorada en una escala de 0 a 10 puntos

Trataremos de ofrecerte bajo petición, un feedback sobre la evaluación individual de cada aplicación presentada tras la ceremonia de los premios y si nos permitís tiempo suficiente para ello (Os agradecemos vuestra paciencia)

¿Cómo participar?

Puedes presentar tu aplicación [aquí](#).

La fecha límite para la presentación es el 8 de noviembre de 2010, 12.00 h (hora local en Bélgica, GMT +01:00).

Preguntas más frecuentes

P: ¿La aplicación debe ser nueva?

R: Sí, debe ser una aplicación nueva, desarrollada después del 1 de octubre de 2010.

Con este concurso pretendemos demostrar que es posible desarrollar una aplicación innovadora en poco tiempo y de bajo presupuesto.

P: ¿La aplicación debe funcionar o podemos enviar una idea, una presentación o un resumen?

R: La aplicación que envíes a los premios INCA debe funcionar, al menos como un prototipo que funcione y que pueda probarlo el jurado. Puedes utilizar una maqueta o mock-up de datos en tu aplicación siempre que todo funcione.

P: ¿De cuánto tiempo disponemos para desarrollarla?

R: La fecha límite para enviarnos tu aplicación es el 8 de noviembre de 2010 a las 12.00h (hora local de Bélgica, GMT +01:00).

P: ¿es necesario realizar un video?

R: Sí. Los videos pueden ayudar a entender al jurado en qué consiste tu idea. También resulta útil para visualizar las aplicaciones presentadas en la web y los utilizamos durante la ceremonia de los premios (si tienes suerte y estás entre los premiados..).

Puedes utilizar la captura de pantalla, grabar un vídeo, utilizar animaciones simples, trabajo basado en texto...

No somos muy exigentes, pero apreciamos una resolución razonable, preferiblemente HD. Sólo tienes que subir el vídeo a Vimeo, Youtube...

P: Tengo una idea muy Buena pero no soy desarrollador. ¿Qué puedo hacer?

R: Existen muchos equipos trabajando en aplicaciones, por lo que quizás podrías unirte a ellos. Otra alternativa es poner una “llamada a socios” en Twitter añadiendo #inca10 en el texto...

P: ¿Qué nivel de calidad de vídeo se requiere?

R: El mejor que puedas. Preferiblemente alta definición y formato quicktime, pero si no tienes los medios para hacer un video de este tipo, sé creativo y crea una presentación que exprese muy claramente los puntos del funcionamiento de tu aplicación.