

Digital HackATHON

Bases y condiciones

La Digital Hackathon se regirá por las presentes Bases, que contienen las disposiciones que regulan quiénes pueden participar, la presentación de las iniciativas, apertura y publicación, criterios de evaluación, organización y todos los demás aspectos que implica la Convocatoria. El incumplimiento de los plazos establecidos en las Bases por parte de algún participante implica su exclusión del proceso a partir de esa fecha. Con todo, El Municipio de Río Grande, en adelante el Organizador, se reserva el derecho de prorrogar los plazos fundadamente y comunicarlo con la debida antelación, situación que, en caso de ocurrir, será informada y publicada por los medios de contacto establecidos entre las personas participantes y los Organizadores.

1. Objetivo

Potenciar las habilidades digitales de los ciudadanos de Río Grande para co-crear soluciones en el marco de las necesidades de la comunidad.

1.a.- Objetivos específicos

Conocer la realidad de los problemas que se le plantean a la sociedad con la transformación digital.
Movilizar el talento innovador local en una competencia por equipos.
Sensibilizar sobre las oportunidades de emprendimiento basado en necesidades y retos digitales.
Inculcar de modo participativo el espíritu de transformación digital empresarial y social como una de las tantas competencias clave para el desarrollo profesional de los participantes.
Promover el vínculo entre los actores del ecosistema de innovación.
Impulsar la vocación digital en los jóvenes.
Desarrollar soluciones digitales innovadoras que contribuyan a la transformación digital de la ciudad.

2. Destinatarios

La convocatoria está abierta a personas jóvenes y adultas que estén transitando su formación profesional, profesionales, estudiantes: universitarios, terciarios, secundarios, apasionados por la innovación, a quienes quieran aportar su talento e ideas para resolver problemas reales de la ciudad o tengan iniciativas en el uso y aprovechamiento de las nuevas tecnologías.
Los postulantes deben ser residentes de la ciudad de Río Grande, Tierra del Fuego.
La edad mínima para participar es 17 años.

3. Definiciones

Comité de selección: Estará conformado por expertos en las temáticas de la Hackathon, designados por el Organizador, y tendrá la tarea de analizar las Ideas - Proyecto elaborados por los Participantes en función de los criterios previstos en las Bases y Condiciones.
Jurado: Estará conformado por representantes o aliados del Organizador, y/o de los Apoyos Institucionales y/o del sector académico y/o del sector privado; teniendo uno de sus miembros el rol de Presidente del Jurado. El Jurado seleccionará a los Proyectos ganadores de la Hackathon considerando las recomendaciones del Comité de Evaluación.
Equipos: Son participantes (personas humanas) organizados en forma grupal a modo de equipo, pero sin participar en representación de una Institución particular, sino a título personal. Integrado por, mínimo 2 (dos) personas y máximo 5 (cinco) personas.
Ideas-proyecto: Son las propuestas que se presentan durante la etapa de admisión en la Fase Inscripción de la hackathon para que sean evaluadas por el Comité de Selección.

Comité de Evaluación: Estará conformado por expertos en las temáticas de la Hackathon, designados por el Organizador, y tendrá la tarea de evaluar los Proyectos elaborados por los Participantes en función de los criterios previstos en las Bases y Condiciones, y emitir sus recomendaciones para el Jurado. El Comité de Evaluación podrá estar conformado por los mismos integrantes del Comité de Selección.
Proyectos: Consisten en prototipos obtenidos como resultado de las ideas proyecto que fueron seleccionadas por el Comité de Selección y pasaron a la Fase II del concurso.
Tutores: Dan apoyo a los participantes en la elaboración de sus prototipos y demás actividades durante la competencia.
Mentores: Expertos que están a disposición de los equipos participantes para ayudar a resolver dudas.
Facilitadores: Son las personas que guían la dinámica bajo un rol casi de presentador y referente principal de la hackathon. Su responsabilidad es llevar los tiempos sobre las actividades de acuerdo al cronograma.
Equipo coordinador: Equipo que asiste tanto al facilitador en su tarea, como a los equipos durante las dinámicas de trabajo por si tienen dudas o necesitan algo que pueda estar a la mano del equipo organizador (por ejemplo, algún experto sobre un tema en particular). Se encarga de cuidar los detalles, organización y desarrollo del evento en general.

4. De la Hackathon

a.- Inscripción y presentación de ideas-proyecto
La modalidad de participación es libre y gratuita.
Las inscripciones se podrán realizar en forma individual o en equipo respetando los números mínimo y máximo estipulados.
Al postularse, los participantes deben elegir una temática de su interés.
e inscribirse en Sitio oficial de la Hackathon, completando a tal efecto el Formulario de Postulación correspondiente. El Formulario de Postulación tiene como objetivo recopilar la información de contacto y las características básicas de las Ideas-Proyecto, respecto al problema/solución. Las propuestas de solución deben ser realizables en el corto/mediano plazo, de bajo costo y utilizar alguna tecnología digital para su implementación, a saber:

- Experiencia inmersiva (VR, RA)
- videojuego
- app web
- app móvil
- Domótica
- IA
- Robótica
- IoT
- Cloud
- Audiovisual
- Open Code

Los postulantes pueden adjuntar opcionalmente un documento (pdf/word) que describa la idea de posible solución propuesta para el desafío elegido. Las postulaciones serán sometidas a una instancia de pre-selección. Los participantes serán contactados a través del correo electrónico que hayan consignado al momento de la inscripción para comunicar si han sido admitidos. Los organizadores no se responsabilizan por el envío incorrecto de datos de contacto de los participantes.
Las Ideas-Proyecto que no demuestran con claridad la relación entre el problema y la solución planteada, así como aquellos que no presenten completa la información solicitada y documentación, podrán ser excluidos del Concurso en la etapa de admisión por parte del Comité de Selección.

b- Sobre la Idea-proyecto

Las ideas-proyecto presentadas deben enmarcarse en los siguientes ejes temáticos y sus retos:

- Gestión y valorización de RSU.
- Transporte y movilidad urbana sostenible
- Infraestructura y biodiversidad urbana

c- Dinámica y metodología

La Digital Hackathon se celebrará de manera presencial. Durante la Hackathon, los participantes se reúnen en equipos y son acompañados por mentores y guiados por facilitadores y tutores en el desarrollo de actividades, ideación, prototipado y entregables. Los entregables deberán cargarse en la Plataforma Río Grande Participa seleccionando el botón "Cargar proyecto", para la votación del público. Durante la Jornada de la hackathon los participantes recibirán también una capacitación sobre la modalidad para cargar los proyectos a la plataforma.
La metodología contará con instancias de aprendizaje y sensibilización que brindarán a los participantes herramientas basadas en la metodología de Design Thinking (pensamiento de diseño), y las claves para el desarrollo de proyectos con foco en modelo de negocios, prototipado y Pitch, con las que podrán profundizar y perfeccionar el desarrollo de su idea-proyecto.

d. Equipos

Es intención de esta Hackathon promover la participación de equipos mixtos en términos de género, por lo que se les dará prioridad en las instancias de evaluación de la convocatoria.

Tamaño de equipos: 2 a 5 personas
Cantidad de equipos: 6 a 8

Las personas que se inscriban de manera individual podrán ser incluidas en "Equipos" formados por el Organizador, una vez cerrado el período de inscripción. Dichos "Equipos" serán formados bajo el criterio exclusivo del "Organizador", sin que el "Participante" individual pueda impugnar en forma alguna el "Equipo" asignado por "el Organizador".

e. Duración

jornada completa

f. Plazos y fechas

Inscripción on-line según el formulario indicado en el punto 4. a.
Fecha: desde el 8 de agosto a las 00:00:00 hs hasta el día 18 de agosto de 2023 a las 23:59:59 hs.

Anuncio de postulaciones admitidas (vía correo electrónico consignado en el punto 4.a)
Fecha: desde el 22 de agosto hasta el 24 de agosto de 2023

Apertura institucional de la Hackathon.
Fecha: 25 de agosto de 2023
Horario: 11 hs
Lugar: Espacio Tecnológico, Pellegrini 520

Jornada de la Digital Hackathon.
Fecha: 26 de agosto de 2023
Horario: de 9:00 hs a 19:00 hs
Lugar: Espacio Tecnológico, Pellegrini 520

Entrega final y publicación de las propuestas para votación del público. (el prototipo debe cargarse en la Plataforma Río Grande Participa)

Fecha: 26 de agosto de 2023
Horario: hasta las 23:59:59 hs

Voto del Público para elección de los finalistas.
Desde: las 00:00:00 hs del 27 de agosto de 2023
Hasta: las 23:59:59 hs del 29 de agosto de 2023

Presentación Pitch ante el jurado para elección de ganadores.
Fecha: 2 de septiembre de 2023
Horario:15 hs
Lugar: Pellegrini 520 - Espacio Tecnológico
Los participantes que no participen de esta instancia, quedan automáticamente eliminados de la Digital Hackathon.

Cierre y premiación.
Fecha: 2 de septiembre de 2023
Hora: 15 hs
Lugar: Pellegrini 520 - Espacio Tecnológico

Los plazos y fechas pueden sufrir modificaciones y ajustes temporales y/o de contenido. En caso de tener lugar a una modificación, el Organizador comunicará del suceso en tiempo y forma a los participantes.

5. Proceso de Selección

El proceso de selección tendrá 3 (tres) Fases, con selecciones sucesivas hasta llegar a la definición de los Proyectos finalistas:

- FASE I: Proceso de admisión y selección de las Ideas-Proyecto a cargo del Comité de Selección. Las Ideas-Proyecto presentadas superarán la etapa de admisión en tanto y en cuanto cumplan con los requisitos de participación expuestos en estas Bases y condiciones y estén alineados con los ejes y retos propuestos.
- FASE II: Creación de Prototipos y evaluación. Cada Proyecto será evaluado por un Comité de Evaluación, designado por el Organizador y cuya constitución se dará a conocer en la jornada de la Hackathon. Formulará su análisis en función de los criterios que se detallan:
 - Factibilidad de uso de la solución por el usuario/a objetivo
 - Pertinencia
 - Grado de utilidad de la solución tecnológica
 - Viabilidad
 - Tecnología elegida para la implementación
 - Postulación completa
 - Género

El análisis de los Proyectos realizado por el Comité de Evaluación no tendrá carácter vinculante para el Jurado que elegirá a los Proyectos ganadores en la siguiente Fase.

Pasarán a la instancia del voto del público y en calidad de finalistas los proyectos con mayor puntaje otorgado por el Comité de Evaluación.

Voto del vecino: cantidad de apoyos a las propuesta en la plataforma Río Grande Participa.
El voto del vecino permitirá reconocer simbólicamente a aquellos proyectos que, a consideración de la opinión pública, más impacto tienen en la vida cotidiana. Los proyectos semifinalistas estarán publicados en la Plataforma Río Grande Participa para que los vecinos puedan votar. Queda expresamente prohibido la adquisición comercial de likes por lo que el solo criterio del Organizador el participante quedará descalificado, sin derecho a reclamo alguno. El vecino podrá también apoyar las propuestas de manera presencial en los sitios que el Organizador determine.

Jurados y Criterios de Evaluación
El Jurado será el encargado de elegir los proyectos ganadores, haciendo su valoración y devolución según los criterios de evaluación:

(20%) Identificación y Conocimiento sobre la problemática

(20%) Explicación del problema y de la solución. Presentación del equipo

(15%) Potencial impacto social, ambiental, económico

(20%) Factibilidad de la solución

(15%) Solución novedosa en el contexto

(10%) Votos del público

FASE III: Elección de ganadores y premiación

Ganadores
Los equipos, cuyos proyectos sean finalistas harán una presentación pitch presencial de su prototipo de solución digital en un lapso máximo de 5:00 minutos ante un Jurado de especialistas que, según criterios de evaluación preestablecidos en las presentes Bases y Condiciones seleccionará y premiará los 3 primeros lugares: 1 (uno) proyecto ganador, 1 (una) mención honorífica y 1 (uno) reconocimiento del público. El Municipio junto a otros actores del ecosistema de innovación llevará adelante los procesos de implementación de la propuesta tecnológica ganadora.

Los ganadores serán publicados en el sitio oficial de la Hackathon y en la Plataforma Río Grande Participa.

6. Propiedad Intelectual y Confidencialidad

Todos los proyectos presentados en la Hackathon son de exclusiva propiedad de sus autores. El Organizador no tiene potestad sobre los proyectos presentados. Teniendo en consideración lo señalado en la Ley 24.481 modificada por la Ley 24.572 T.O.1996 - B.O. 22/3/96) Modificada por la Ley 25.859, sobre Ley de Patentes de Invención y Modelos de Utilidad, se declara lo siguiente: a) Los derechos de propiedad intelectual sobre los conocimientos, productos, resultados y/o tecnologías generadas en esta convocatoria serán propiedad de sus autores, inventores y titulares. En todo caso se acogerán las leyes nacionales y supranacionales vigentes sobre la materia. Los desarrollos adicionales sobre la propuesta de solución presentada serán propiedad de su autor. b) El usuario acepta que todo material (fotografías, videos, ilustraciones, documentos, comentarios, archivos, direcciones URL, elementos interactivos, infografías o cualquier otro) generados en la Hackathon podrá ser utilizado por el Organizador, con el único fin de documentar el proceso de innovación abierta, reproducir o promocionar en medios de comunicación la Hackathon y los desafíos que se desarrollan en ella. Esta autorización no implica ninguna circunstancia retribución monetaria alguna siendo de carácter gratuito. c) La publicidad del material no implica pérdida ni menoscabo del derecho de autor o patente de invención, cuando este sea susceptible de inscripción conf. Art 5 de la Ley 24.481. d) El Organizador no se hace responsable por las infracciones legales que puedan cometer los usuarios, en especial las relativas a propiedad intelectual e industrial o derechos de autor dejando el usuario indemne a los Organizadores.

7. Derecho de Imagen

Todos los participantes de la Hackathon aceptan, de conformidad con lo prescripto por los art. 2º y 4º de la Ley 11.723 y los artículos 51, 52, 53, 55, 71, 174º y 1770 del Código Civil y Comercial de la Nación, que sus presentaciones sean utilizadas en piezas de comunicación interna y externa del Organizador y/o la publicación en cualquier medio que el Municipio de Río Grande considere en el marco de la Hackathon. Asimismo, los participantes reconocen que la presente autorización es gratuita, renunciando a reclamar al Organizador cualquier indemnización/resarcimiento al respecto, así como a reclamar daños y perjuicios. Los participantes en la Hackathon autorizan expresamente al Organizador para difundir sus nombres, imágenes con fines comerciales y/o publicitarios, en los medios y en la forma que el Organizador estime conveniente, renunciando a recibir cualquier compensación.

8. Requisitos para el ingreso al evento y normas de convivencia

a. El ingreso al evento será permitido únicamente a los participantes inscriptos y acreditados.

b. Es indispensable presentar un documento que acredite identidad.

c. Los participantes pueden traer su propia computadora (portátil o de escritorio previamente registrada en Mesa de Entradas del Espacio Tecnológico).

d. Todos los dispositivos serán inscriptos en un registro al ingresar.

e. Se entregará al ingreso una credencial que todos los participantes deberán portar durante todo el evento.

f. Las zonas con acceso restringido estarán delimitadas y señalizadas.

g. Si bien la Organización de la Digital Hackathon procurará y siempre brindará la mayor seguridad posible para las pertenencias de los asistentes, la responsabilidad última por los objetos personales es de cada uno de los participantes.

h. Los organizadores no se harán responsables de la pérdida o sustracción de ningún elemento.

i. Los participantes deberán contribuir a mantener el orden y aseo de las instalaciones del evento.

j. Cada equipo deberá cuidar el orden de su propia área de trabajo y los materiales de trabajo.

k. Dentro de las instalaciones no estará permitido fumar ni consumir bebidas alcohólicas.

9. Aceptación Tácita de Bases

La participación en la Digital Hackathon supone la aceptación de estas Bases y la conformidad con las decisiones del jurado. Cualquier participante que no cumpla los requerimientos mencionados en este documento, o interfiera en el buen funcionamiento del evento, o actúe de mala fe, podrá ser descalificado y dejado fuera del concurso en cualquier momento, a discreción del Organizador. La Organización del evento podrá decidir sobre cualquier situación no prevista por las presentes pautas de trabajo.

10. Contacto y comunicaciones

Las consultas y comunicaciones sobre la Digital Hackathon se realizarán a través del correo electrónico hackathon@riogrande.gov.ar. De considerarlo necesario el Organizador podrá establecer las comunicaciones de manera telefónica.