BASES Y CONDICIONES

DIGITAL HACKATHON TERCERA EDICIÓN 2024

Introducción

En esta ***tercera edición la Digital Hackathon*** propone explorar el potencial transformador de las nuevas tecnologías, desarrollando una solución creativa, participativa e innovadora. Se pretende el trabajo colaborativo de participantes que representen a **instituciones educativas.** Por un lado, participarán **escuelas secundarias** y, por el otro, competirán **instituciones de nivel terciario, universitario y de formación docente.**

La Digital Hackathon se regirá por las presentes *bases y condiciones* que contienen las disposiciones que regulan la participación, la presentación de las iniciativas, apertura y publicación, criterios y requisitos de evaluación y organización, entre otros.

A los fines de establecer una vinculación sincera entre los equipos participantes es necesario indicar que el incumplimiento de los plazos y de las actividades propuestas puede significar la descalificación del equipo.

Objetivos

- Fomentar la innovación y la creatividad
- Resolver problemas reales
- Promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades tecnológicas y digitales

La tecnología tiene el potencial de transformar la educación: desde mejorar el aprendizaje y la enseñanza hasta generar mayor participación y colaboración de las y los estudiantes en el contexto escolar. Por ello, invitamos a que puedan diseñar y desarrollar soluciones para resolver situaciones reales en su institución educativa.

El formato de trabajo por proyectos es una herramienta poderosa para ser llevada a las aulas. Los y las estudiantes que participan de la Hackathon se transforman en agentes replicadores en sus instituciones educativas.

Ejes temáticos

Nivel secundario

La vida en la escuela

La escuela en el barrio

Nivel terciario, universitario y formación docente:

Desarrollo cultural

Desarrollo urbano

La vida en la institución de nivel superior

Ejes temáticos formación docente

Práctica docente

Inclusión educativa

Metodologías de enseñanza.

Recursos didácticos

Evaluación educativa

Destinatarios

En esta edición, la propuesta tiene como principales destinatarios a las instituciones educativas de la ciudad de Río Grande. En este sentido, dividimos en dos categorías a los participantes: a) escuelas secundarias y, b) instituciones terciarias, universitarias y de formación docente. Cada institución puede presentar un equipo de tres a cinco estudiantes para que la represente en la competencia.

Participarán de la edición 2024

Colegios secundarios

Institutos terciarios

Institutos de formación docente

Universidades

Equipos

Los equipos presentados por cada institución trabajarán para desarrollar una solución tecnológica efectiva que resuelva un problema específico vinculado a su institución.

Durante la Hackathon, los participantes podrán consultar al equipo de mentores sobre herramientas y recursos que les permitirán trabajar en cada uno de sus proyectos.

Al finalizar la segunda jornada de la Hackathon, los equipos pasarán a la instancia de testeo y votación del público, que se extenderá durante las dos semanas posteriores a dicha jornada.

Los equipos de trabajo contarán con una jornada y media para el desarrollo de la solución. En ese tiempo, deben fortalecer el equipo de trabajo evaluando potencialidades y fortalezas en sus integrantes, pensar la estrategia de abordaje, la solución y el testeo que serán presentados frente al jurado el día 27 de septiembre de 2024.

Aspectos metodológicos

Se propone la metodología *Design Sprint* como aceleradora de innovación. Es una metodología de diseño centrada en el usuario que permite llevar una idea desde la concepción hasta un prototipo funcional en pocos días.

Bajo la metodología descrita se propone que los equipos puedan poner a prueba sus ideas, promoviendo el desarrollo y fortalecimiento de habilidades como la

colaboración, la creatividad, el pensamiento crítico, la investigación y la comunicación.

Fases de la metodología

Pre Hackathon: entender el problema al interior de la institución, en el barrio o en la ciudad (dependiendo del nivel educativo). Se define el desafío y se recopila la información relevante sobre el problema (trabajo del equipo con el tutor de la institución).

Idear: es el momento en el que el equipo libera su creatividad y genera una gran cantidad de ideas para solucionar el problema definido (durante la Hackathon).

Definir: a partir de las ideas individuales, el equipo vota la más apropiada a partir de la cual se construye el boceto (bosquejo o croquis).

Prototipar: es el momento de transformar las ideas en algo tangible, se crea un prototipo funcional que simula la solución o producto final.

Testear: se realiza una prueba con usuarios reales en las instituciones, barrio o ciudad que permita validar si el prototipo resuelve el problema planteado.

Durante la etapa Pre - Hackathon, el comité organizador convocará a los y las tutores de cada equipo a una instancia en formato taller para explicar la metodología que acompañará las jornadas de los días 13 y 14 de septiembre. A su vez, los y las tutores podrán aprovechar para despejar dudas, hacer consultas y mostrar avances sobre la definición de la problemática seleccionada por sus equipos. Dicha actividad tendrá lugar en las instalaciones del Espacio Tecnológico, sito en Pellegrini 520, con día y horario a convenir y comunicar cuando se encuentre oficializado.

Mentores y tutores

Las mentorías se traducen en instancias de comunicación con expertos en innovación, que a través de la implementación de diferentes herramientas acompañan a desarrollar la idea que cada equipo participante. Durante los eventos

de ideación, el mentor dará apoyo a nivel técnico y metodológico de las herramientas utilizadas. El mentor NO brindará opiniones positivas ni negativas de ninguna idea.

Se debe seleccionar un tutor por institución que acompañe al equipo de estudiantes. Será el nexo con el comité organizador del evento en la comunicación periódica previa y en el transcurso de la competencia. En caso de no contar con un tutor, pueden contactar al comité organizador a los fines de seleccionar uno que los acompañe durante la competencia.

Participación

La participación es gratuita.

Agenda

Período de inscripción: desde el 19 hasta el 30 de agosto.

Pre Hackathon: del 2 al 12 de septiembre.

Hackathon: 13 y 14 de septiembre.

Instancia para testear el prototipo en la institución: del 16 al 20 de septiembre.

Voto del público: del 23 al 25 de septiembre.

Presentación de los proyectos finalistas, definición del jurado, cierre y premiación: 26 de septiembre

El evento Digital Hackathon está abierto a la participación de estudiantes conformados en equipos, debiendo cumplir los requisitos:

Los equipos deben estar formados en la etapa Pre hackathon.

Tamaño de los equipos: mínimo 3 (tres) personas, máximo (5) personas

Un docente/tutor por equipo.

Cantidad de equipos por institución: 1 (uno)

Se solicita a cada institución informar al equipo organizador, hasta el 30/08/24:
Institución educativa
Estudiantes
Tutor
Contacto del tutor

Requisitos de las propuestas

Cada iniciativa que se plantee y desarrolle durante la Hackathon debe cumplir los siguientes requisitos:

Tratarse de una idea o iniciativa original, lo cual implica no haber sido presentado en otro concurso de la misma índole.

Desarrollar un prototipo de cada proyecto, el cual será exhibido ante el jurado.

La propuesta no debe infringir los derechos de autor, patentes, marcas registradas, secretos comerciales u otros derechos de propiedad intelectual de un tercero.

Funciones

Tutor/a: es el/la docente elegido/a por la institución para acompañar a los y las estudiantes en la instancia previa y durante la Hackathon. Durante las jornadas de trabajo, es quién asiste y asesora a los participantes en la elaboración de sus prototipos y las diferentes instancias durante la competencia. Por su parte, el/la tutor/a debe concurrir a las capacitaciones previas a la Hackathon que brindará el comité organizador del evento, a los fines de incorporar la metodología que se llevará a cabo y, al mismo tiempo,pueda cumplir la función de como nexo entre el comité organizador y los participantes.

Mentores: son aquellos profesionales especializados en oficios digitales que estarán a disposición de los equipos participantes para ayudar a resolver dudas.

Facilitadores: son las personas que guían la dinámica y la metodología de la jornada 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. Se encarga de cuidar los detalles, la organización y el desarrollo del evento en general.

Equipos: deben estar conformados por los y las estudiantes (de 3 a 5) que representarán a cada institución que participe y en compañía del tutor.

Jurado: conformado por profesionales; teniendo uno de sus miembros el rol de Presidente del Jurado. El Jurado selecciona el Proyecto ganador de la Hackathon.

Proceso de evaluación de las propuestas

Instancia "Votá nuestro proyecto": consiste en una instancia de participación ciudadana en la que se podrá conocer acerca de los proyectos trabajados por los equipos y votar los tres que se consideren funcionales y creativos.

Los equipos deberán cargar en la plataforma *Participa Río Grande* sus proyectos. Adjuntando una breve descripción del mismo y una foto de los integrantes.

Se les brindará a los equipos una capacitación y material para seguir el paso a paso de cómo cargar el proyecto en la plataforma.

Instancia Final

Video de los equipos finalistas (5 minutos por equipo).

Feedback del jurado (3 minutos por equipo).

Evaluación

El equipo evaluador tiene por función evaluar y calificar las soluciones presentadas por los equipos, según los criterios establecidos en el instrumento de evaluación.

El equipo evaluador tiene por función evaluar y calificar las soluciones presentadas por los equipos, según los criterios establecidos en el instrumento de evaluación.

Premiación

El equipo ganador recibirá el premio que se destinará a la Institución.

Se considerará ganador al equipo que obtenga el mayor puntaje.

Propiedad intelectual y confidencialidad

Derecho de imagen

Todos los participantes de la Hackathon aceptan, de conformidad con lo prescripto por los art. 2° y 4° de la Ley 11.723 y los artículos 51, 52, 53, 55, 71, 1740 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.

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

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

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

e. Los organizadores no se hacen responsables de la pérdida o sustracción de ningún elemento.

f. Los participantes deben contribuir a mantener el orden y aseo de las instalaciones del evento.

g. Cada equipo debe cuidar el orden de su propia área de trabajo y los materiales de trabajo.

h. Dentro de las instalaciones no está permitido fumar ni consumir bebidas alcohólicas.

Aceptación tácita de las bases y condiciones

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. La Organización del evento podrá decidir sobre cualquier situación no prevista por las presentes pautas de trabajo.

Contacto y comunicaciones

Las consultas y comunicaciones sobre la Digital Hackathon se realizan a través del correo electrónico hackathon@riogrande.gob.ar