

BASES Y CONDICIONES DE LA HACKATÓN SOCIALES 2024

La Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de San Juan (en adelante "la Organizadora") lanza la Hackatón "HACKATÓN SOCIALES 2024" (en adelante "la Hackatón"), conforme las siguientes Bases y Condiciones (en adelante "las Bases"):

Artículo 1: Concepto, Naturaleza y Objetivos. En el marco de la celebración por los 60 años de la Unidad Académica, distintos actores de la Facultad de Ciencias Sociales han decidido en conjunto poner en marcha la Hackatón Sociales 2024. La Hackatón se organiza como un instrumento para el desarrollo de proyectos y la participación de diversos actores para cumplir los siguientes objetivos:

Objetivo principal: *convocar a las juventudes a pensar juntos soluciones a problemas sociales que las involucran.*

Objetivos específicos:

- *Promover una participación activa de los y las jóvenes en la comunidad universitaria.*
- *Diseñar soluciones a problemáticas sociales que los involucran.*
- *Fomentar la vinculación entre la UNSJ, el sector público y el sector privado.*
- *Propiciar la construcción de aprendizajes y saberes vinculados con el conocimiento científico y los saberes populares.*

Los objetivos deberán ser cumplidos con irrestricto apego a la normativa establecida en estas bases y condiciones y, fundamentalmente, con enfoque transversal en la doctrina internacional de derechos humanos, perspectiva de género y diversidades.

Artículo 2: Disposiciones Generales. "Las Bases" contienen las disposiciones que regularán las líneas de participación, participantes, jurado, estructura, criterios de selección, formalidades del proceso, calendarización y todos los demás aspectos que implica su estructura, siendo su **inscripción gratuita**. No se requiere experiencia previa y es una actividad abierta a personas de todas las nacionalidades, contextos culturales y perfiles diversos. Se entregarán certificados.

Cualquier condición que consigne el participante en la formulación de su propuesta, que se encuentre en pugna con "las Bases", será de ningún valor y efecto. Los participantes se inscribirán a través de un formulario accesible desde la URL: hackaton.facso.unsj.edu.ar (en adelante "el Sitio Web") diseñado para el evento.

Si circunstancias imprevistas, de fuerza mayor y/o de financiación así lo justificaren, "el Organizador" podrá modificar, suspender o dar por finalizada "la Hackatón" de manera total o parcial, no teniendo el participante derecho a reclamo alguno. Los usuarios se comprometen a utilizar la plataforma de forma adecuada y para los fines que esta fue diseñada. Por consiguiente, deberán utilizar un lenguaje respetuoso, no promover ningún tipo de actividad que contravenga las leyes nacionales o locales, normativa interna de la Universidad, códigos de ética de las unidades académicas y/o departamentos participantes, que promueva la discriminación como tampoco que atente contra el orden público, la moral y/o las buenas costumbres.

Artículo 2: Participantes. Pueden participar estudiantes vinculados a una institución educativa: universitarios y del último año del nivel secundario (estos/as últimos/as con autorización de la escuela/colegio a la que asisten). Los equipos participantes deberán:

- A. Tener un nombre que los identifique.
- B. Designar a uno de sus miembros como capitán/capitana.
- C. Contar con un cupo mínimo de 3 (tres) y un máximo de 6 (seis) personas.
- D. Seleccionar un solo eje temático.

Se valorará favorablemente la conformación de grupos interdisciplinarios, con paridad de género, de distintos estamentos (docente, no docente, graduado) y además la inclusión de un tutor/a dentro del equipo. Son llamadas POSTAS y tendrán la siguiente puntuación:

- Si se inscriben antes del 20 de septiembre, ganarán 5 (cinco) puntos extra.
- Si el equipo propuesto tiene en cuenta el respeto a la paridad de género, se beneficiarán con 5 (cinco) puntos extra.
- Si la conformación del equipo tiene un/a tutor/a docente, se otorgarán 10 (diez) puntos extra.
- Si el equipo está conformado por, al menos, un integrante de otro estamento (graduados, personal de apoyo, alumnos de otros niveles educativos y/o instituciones) o por estudiantes de otra carrera, ganarán 5 (cinco) puntos extra.

El puntaje máximo de las postas y la evaluación del jurado es 100.

Artículo 3: Inscripción y participación. La inscripción a "la Hackatón" se realizará mediante un formulario, conforme lo dispuesto en el artículo 2º de "las Bases". La inscripción se iniciará el día 12 de septiembre del 2024 y se

recibirán hasta las 23 horas, 59 minutos y 59 segundos del día 30 de septiembre del 2024. Será responsabilidad del capitán completar correctamente los formularios de inscripción.

Todos los datos consignados en el formulario de inscripción tendrán el carácter de declaración jurada y los participantes garantizan la propiedad intelectual sobre la idea, de conformidad con lo previsto en el artículo 6° de "las Bases". No se aceptarán trabajos que no cumplan con todos los requisitos especificados en "las Bases". No podrán participar todos aquellos que no completen íntegramente el formulario. Asimismo, es requisito para participar que todos y cada uno de los datos indicados sean verdaderos, exactos, vigentes y auténticos. Se considerará inválido cualquier intento de participación que incluya datos erróneos, inexactos, incompletos y/o fraudulentos. Asimismo, "el Organizador" inhabilitará a cualquier participante o potencial ganador que haya realizado tal conducta o llevare a cabo conductas fraudulentas en contra de "las Bases" y los mecanismos de participación. Tampoco se admitirá la participación de aquellos participantes que se registren con posterioridad a la fecha de finalización de la inscripción fijada en el segundo párrafo del presente Artículo.

Artículo 4: Notificación. Los participantes aceptan que la única forma de notificación fehaciente es por vía de correo electrónico, a la dirección consignada en el formulario de inscripción por quien haya sido designado capitán. Cualquier error en los datos consignados por los participantes en dicho formulario es única y exclusiva responsabilidad de los mismos.

Artículo 5: Formato de presentación de soluciones y metodología de trabajo. Terminado el proceso de inscripción descrito anteriormente, desde el día 1 de octubre hasta el 5 de octubre de 2024 se publicarán los desafíos para cada eje.

Una vez que cada equipo tenga en claro su desafío, ya podrá ponerse a trabajar en la propuesta que será presentada el 18 de octubre en la Facultad de Ciencias Sociales.

Se contempla la figura de "mentores" que estarán ese día para colaborar con los equipos, proponiendo mejoras, etc. Los diseños elaborados como soluciones a los desafíos planteados podrán ser presentados en cualquiera de los siguientes formatos:

- Juegos
- Aplicaciones/Páginas web
- Programas de radio/Podcasts
- Herramientas educativas
- Intervenciones creativas basadas en la comunidad (no centradas en la tecnología)
- Expresiones artísticas.
- Política Pública (Plan, proyecto o programa)
- Otras modalidades creativas para intervenciones innovadoras

Una vez terminado ese plazo de revisión en equipo, se realizará formalmente la presentación al jurado. Los tiempos de exposición se establecerán según la cantidad de equipos concursantes.

Cada propuesta debe incluir un documento de presentación de la solución y un vídeo de presentación de máximo 3 minutos (se recomienda encarecidamente un formato creativo) que deberá describir:

- La composición del equipo y su nombre.
- Planteamiento del problema, objetivos, destinatarios/as y eje seleccionado.
- Explicación del formato elegido
- Viabilidad

- Sostenibilidad
- Creatividad
- Contribución a la comunidad

Artículo 6: Ejes Temáticos

1-Innovación digital: Debido a los múltiples cambios que la sociedad ha atravesado en los últimos años resulta imprescindible repensar la inclusión de herramientas digitales en todos los aspectos de la vida. Entendemos la innovación digital como un fenómeno que implica la utilización de tecnologías y estrategias digitales para crear productos, servicios y nuevos procesos. De esta forma se mejora y aprovechan estas herramientas/plataformas para impulsar la transformación, mejorar las experiencias y generar valor.

Dentro de este eje se abordarán los DESAFÍOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

2-Vida Universitaria: creemos fundamental abordar la vida universitaria con responsabilidad y compromiso, entendiendo que ser estudiante universitario/a implica grandes desafíos a nivel personal y social. El inicio a la vida universitaria es la oportunidad para ingresar a una organización y a una cultura especial, la cual se va conociendo y aprendiendo en forma gradual. Es un proceso del que poco a poco nos vamos apropiando, que requiere de la adaptación como uno de los requisitos clave.

Dentro de este eje se abordarán las TRAYECTORIAS ESTUDIANTILES.

3-Ambiente y Desarrollo Sustentable: este eje se considera clave ya que la relación entre medio ambiente y desarrollo sostenible involucra mantener el crecimiento económico mientras se preservan los recursos naturales para las generaciones futuras. Este concepto engloba la idea de utilizar menos

recursos para producir más. El impacto derivado de estos fenómenos se expresa hoy en día en mayores dificultades en el acceso al agua potable, en la propagación de enfermedades y la aparición de nuevos padecimientos, afectaciones en la agricultura, desnutrición, entre otras.

Dentro de este eje se abordará el CUIDADO DEL AMBIENTE Y RECICLADO DE RESIDUOS.

4-Ciudadanía, democracia y derechos humanos: Este eje temático tiene como objetivo abordar el rol activo del Estado en el diseño, ejecución y control de políticas públicas que apunten a garantizar la construcción de ciudadanía, en un marco democrático con especial énfasis en la promoción y ejercicio de los derechos humanos. En este marco, se apunta que, desde las Ciencias Sociales, contribuyan a la construcción y/o generación de respuestas a las problemáticas más urgentes de nuestra sociedad, desde un rol activo y crítico como comunidad educativa.

Dentro de este eje se contemplará el ABORDAJE DE VIOLENCIAS y DISCURSOS DE ODIO.

5- Economía y Finanzas: este eje plantea el debate en torno a cómo, desde las Ciencias Sociales, podemos promover el crecimiento sostenible y sustentable en y para San Juan, cómo podemos asegurar la inclusión en el mercado laboral en condiciones de pleno empleo de nuestros/as egresados/as y cómo podemos fortalecer el emprendedurismo y, a su vez, fomentar su superación a través de la creación de pequeñas y medianas empresas.

Dentro de este eje se abordará LA VINCULACIÓN ENTRE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN JUAN Y EL SECTOR PyMES.

6-Trabajo: este eje apunta a reflexionar, cuestionar y repensar los distintos aspectos relacionados al mundo del trabajo, con miras a propiciar el trabajo

como concepto asociado al ejercicio pleno de los derechos laborales y el acceso a la seguridad social, en un marco de igualdad, dignidad y justicia social.

Este eje abordará el FUTURO DEL TRABAJO DIGNO.

Artículo 7: Propiedad Intelectual. Los participantes de “la Hackatón” declaran y garantizan que los conceptos e ideas utilizados en la convocatoria como así también los soportes a través de los cuales éstas se manifiestan son de su exclusiva y excluyente propiedad y no violan ni violarán en el futuro cualquier acuerdo y/o derecho de terceros y autorizan, de manera gratuita, a “el Organizador” a utilizar únicamente los materiales presentados en “la Hackatón” con los siguientes fines, siendo los autores de las ideas claramente identificados en los créditos: a) Hacer publicidad de futuros concursos en soporte impreso, televisión, radio e internet, entre otros medios. b) Crear material que tenga como objetivo difundir “la Hackatón” y exhibirlos en el sitio web, en las páginas web, blogs y redes sociales de “el Organizador”. c) Difundir en gacetillas de prensa de la Universidad y/o medios locales. d) Implementar total o parcialmente las ideas y/o desarrollos.

La responsabilidad de inscribir, de registrar y/o de gestionar los derechos de propiedad intelectual de las ideas recae, de forma exclusiva, en los participantes. De la misma forma, los postulantes declaran que se obligan a mantener indemne a “el Organizador” de cualquier responsabilidad que pueda surgir derivada de la infracción de derechos de terceros que tengan o que aleguen tener, de cualquier naturaleza, sobre las ideas sometidas a “la Hackatón”. Los participantes deberán estar disponibles durante “la Hackatón” para responder a las eventuales consultas o requerimientos de los miembros del Jurado, o de quién estos designen. Los participantes son los únicos responsables por el material enviado a “el Organizador” y de la autenticidad de la información entregada al momento de concursar y, en tal sentido,

liberan de toda responsabilidad a "el Organizador" ya sea directa o indirecta, prevista o imprevista, por cualquier tipo de daños, ya sea emergente, lucro cesante o daño moral, entre otros, derivados del material por ellos enviado. Todos los desarrollos participantes de "la Hackatón" deberán ser en código abierto con el objetivo de permitir su modificación como la libre distribución tanto de las copias del original como de sus versiones modificadas, exigiendo, a la par, que los mismos derechos sean preservados en las versiones modificadas. Ello no imposibilita a los desarrolladores a la futura comercialización de servicios vinculados a la aplicación por fuera de esta Hackatón.

Artículo 8: Plazos. Todos los plazos de "la Hackatón" se contarán en días corridos y serán perentorios, es decir, el incumplimiento de dichos plazos por parte de algún participante implicará su exclusión del proceso a partir de esa fecha.

Artículo 9: Modificaciones. "El Organizador" se reserva el derecho de modificar "las Bases" y comunicarlo con la debida antelación, situación que, en caso de ocurrir, será informada exclusivamente a través del Sitio sin que ello dé lugar a reclamo o indemnización alguna.

Artículo 10: Normas de convivencia en el evento. Los Participantes deberán respetar las siguientes normas de convivencia durante la realización del evento:

- El ingreso al evento será permitido únicamente a los participantes inscriptos y aceptados mediante comunicación expresa de la Universidad, una vez que los participantes hayan ratificado su participación.
- Los participantes deberán contribuir a mantener el orden y aseo de las instalaciones del evento.

- Cada equipo deberá cuidar el orden de su propia área de trabajo y los materiales de trabajo.
- Deberán respetar a los participantes, miembros y/o personas afectadas a la organización de la Hackatón. Cualquier acto y/o comportamiento discriminatorio y/o cualquier falta de respeto perpetrada hacia alguno de los participantes dará derecho al comité de organización del evento, a dejar cesante la participación del miembro que cometió el acto, y en su caso, al equipo que integra.
- Dentro de las instalaciones no estará permitido fumar y/o consumir bebidas alcohólicas.

Artículo 11: No podrán participar de la Hackatón:

-Las personas que no hagan entrega de los documentos solicitados, que presenten información incompleta o falseen datos entregados.

-Las personas que participen en la Hackatón como mentores o sean miembros del jurado.

Artículo 12: Jurado. La selección del equipo GANADOR estará a cargo de un Jurado compuesto por 1 (UN) representante de cada estamento universitario: DOCENTE- NODOCENTE-ESTUDIANTE y GRADUADO/A. El quinto integrante será un/a invitado/a externo/a. El Jurado seleccionará y anunciará el equipo ganador el mismo día 18 de octubre.

Las decisiones del Jurado serán inapelables, comprometiéndose sus miembros a guardar la reserva pertinente. Si por razones de fuerza mayor, algún integrante del Jurado no pudiera estar presente en alguna de las instancias de evaluación, "el Organizador" podrá designar un reemplazo o requerir a los organismos invitados que así lo hagan o establecer que la

evaluación continúe con los miembros que se encuentren presentes en ese momento.

Artículo 13: Evaluación del Jurado. Cada proyecto deberá ser presentado ante el Jurado por el representante de cada equipo, siguiendo las instrucciones dadas por "el Organizador". Luego, el Jurado se retirará a evaluar a los finalistas. Esta evaluación definirá el CIEN POR CIENTO (100%) del puntaje final con el que se determinará el equipo ganador de "la Hackatón". Podrá haber más de 1(UN) ganador en función de los proyectos presentados. Las ideas serán evaluadas con una escala de UNO (1) a CINCO (5), donde UNO (1) es muy en desacuerdo y CINCO (5) muy de acuerdo. Los miembros del Jurado evaluarán en función de los siguientes criterios de selección de las ideas, las que serán calificadas según la siguiente escala:

CATEGORÍA DEFINICIÓN

MUY DE ACUERDO (5)

DE ACUERDO (4)

NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (3)

EN DESACUERDO (2)

MUY EN DESACUERDO (1)

Criterios a evaluar:

Pertinencia: La idea responde a los objetivos del Concurso.

Creatividad: La idea plantea argumentos originales.

Factibilidad: La propuesta plantea alternativas que hacen posible su crecimiento a lo largo del tiempo.

Luego de obtener el puntaje final del Jurado para cada equipo, se sumarán los puntos obtenidos de las POSTAS mencionadas más arriba.

Artículo 14: Selección. Una vez realizado el proceso de evaluación de conformidad a lo establecido en el artículo 14 y concordantes de “las Bases”, se anunciará el listado de las ideas seleccionadas que serán denominadas “Ganadores de HACKATÓN SOCIALES 2024” como asimismo se notificará a cada participante, al correo electrónico denunciado en el formulario de inscripción.

Artículo 15: Premios. Se definirán en base a la cantidad de equipos participantes y ganadores.

Artículo 16: Difusión de imagen e ideas. Se deja establecido que la aceptación de “las Bases” implica el consentimiento expreso de el/los participantes, de la autorización a “el Organizador” para que utilicen sus datos (nombre, apellidos u otros que los participantes aporten), así como su imagen (fotografía o video) y/o voz, para la difusión de la “Hackatón” en los medios y las formas que se consideren pertinentes e informar acerca de las actividades de “el Organizador” de acuerdo a lo establecido en la Ley 25.326 de Protección de Datos Personales y sus modificatorias, sin que por ello resulte obligación alguna de compensación, beneficio, pago o remuneración de ninguna especie para los concursantes.

Artículo 17: Responsabilidad. “El Organizador” no se responsabiliza por ningún daño personal o material o pérdida (directa, indirecta y/o consecuente) ocasionada a los participantes y/o a terceras personas, con motivo o en ocasión de su participación. Los participantes eximen expresamente a “el Organizador” de toda responsabilidad ocasionada por cualquier daño y/o perjuicio sufrido, proveniente del caso fortuito o fuerza

mayor, hechos de terceros y/o cualquier responsabilidad que no resultare imputable en forma directa.

Artículo 18: Protección de Datos Personales. Los datos suministrados por los participantes se encuentran amparados por la Ley N° Ley 25.326 de Protección de Datos Personales. El titular tiene derecho de acceso, previa acreditación de su identidad, a solicitar y obtener información relativa a los datos personales referidos a su persona que se encuentren incluidos en los archivos, registros, bases o bancos 11 de datos del Sector Público Nacional. Asimismo, tiene derecho de rectificación, actualización o supresión de sus datos.

Artículo 19: Aceptación de las Bases. La sola participación en “la Hackatón”, hará presumir la aceptación de “las Bases”.

Artículo 20: Aspectos legales. Se aplicará, en todo lo no reglado por “las Bases”, lo dispuesto en la Ley N° 11.723 de Propiedad Intelectual y sus modificatorias y su Decreto Reglamentario N° 41.233/34 y sus modificatorias. “La Hackatón” es un ámbito natural de publicidad de los proyectos, por lo cual, los participantes deberán tomar los recaudos legales que crean necesarios en resguardo de la confidencialidad de su proyecto en caso que lo consideren necesario y aceptarán que toda la información suministrada con motivo de la participación en “la Hackatón” y evaluación del proyecto podrá ser divulgada. “El Organizador” se reserva el derecho de resolver en forma inapelable cualquier situación no prevista en “las Bases”. No obstante, los participantes se comprometen a solucionar de buena fe, en un marco amistoso con “el Organizador”, todas las diferencias que pudieran presentarse sobre cualquier aspecto relativo a la interpretación y/o realización de la presente Hackatón. De no ser ello posible se someterán a la legislación aplicable en la REPÚBLICA ARGENTINA y a la competencia de los Juzgados Federales en lo Contencioso Administrativo Federal con asiento en la CIUDAD

DE MENDOZA, con renuncia expresa a cualquier otro fuero y/o jurisdicción que pudiere corresponderles.

A los efectos de toda notificación judicial "el Organizador" fija su domicilio legal en Av. Ignacio de la Roza 590 (O), Complejo Universitario "Islas Malvinas", Rivadavia, San Juan, CPA: J5402DCS.

(PARTICIPANTES DEBERÁN DENUNCIAR SU DOMICILIO A LOS MISMOS EFECTOS)