



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia

Programa de
Narrativas Digitales ²⁰/₁₉

HACKATHON

¡LOS JÓVENES DESAFÍAN A LOS MEDIOS



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá

[VIGILADA MINEDUCACIÓN]



centro atico



El Ministerio de Cultura y el Centro Ático de la Pontificia Universidad Javeriana, con el apoyo del Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones - MinTIC, te invitan a participar en la hackathon “Los jóvenes desafían a los medios”, que tiene como objetivo promover el encuentro, la experimentación y la creación interdisciplinar entre 80 jóvenes participantes –entre 18 y 24 años–, quienes tendrán 36 horas continuas resolver en grupos el reto que se revela al comienzo del encuentro. ¡Los miembros de los dos mejores proyectos serán premiados!

Esta hackathon es el resultado de la invitación mundial de la UNESCO a apoyar el llamado para obtener las mejores y más brillantes respuestas a las oportunidades y desafíos sociales a través de la Alfabetización Mediática e Informativa (MIL en inglés: Media and Information Literacy), que cultiva mentes críticas en el panorama actual de información y comunicación. Para conmemorar la Semana MIL, que ocurrirá este año entre el 24 y el 31 de octubre, el Ministerio de Cultura de Colombia busca fortalecer las habilidades digitales y los diálogos interculturales que empoderan a los ciudadanos a través de dos de las catorce líneas propuestas por la UNESCO: jóvenes y noticias, y promoción del diálogo intercultural.





BASES

Podrán participar estudiantes en procesos de formación en educación superior con matrícula vigente en los niveles pregrado (técnico, tecnológico, profesional) y posgrado, de todos los programas académicos siempre y cuando tenga la matrícula vigente.

*Todos los participantes deben ser mayores de edad.

- Entre los requisitos, se debe tener conocimiento e interés en temas relacionados con la oferta actual de los medios de comunicación colombianos, y tener habilidades de trabajo en equipo.
- Los participantes deberán tener vigente su matrícula universitaria y deberán presentar el soporte institucional.
- Los participantes deberán estar afiliados y activos en su EPS.
- Cada participante deberá traer las herramientas tecnológicas necesarias para participar en la hackathon (computador, tablet, cámaras, etc.).
- Cada participante traerá los implementos que considere necesarios para dormir y/o descansar en el Centro Ático durante las 36 horas de trabajo continuo (cobijas o frazadas, almohada, carpa, ropa para protegerse del frío, un pocillo para consumir bebidas calientes), al igual que sus implementos de aseo.
- La hackathon está diseñada para que participen 80 estudiantes universitarios de varias regiones del país.
- La inscripción en la hackathon no tiene ningún costo para los participantes.
- La organización del evento asumirá los gastos de alimentación para todos los participantes seleccionados. Día 1: refrigerios, almuerzo, cena, hidratación. Día 2: desayuno, refrigerios, almuerzo, hidratación.



DURACIÓN

- La hackathon “Los jóvenes desafían a los medios” se desarrollará durante 36 horas continuas, entre las 7:00 a.m. del martes 29 y las 7:00 p.m. del miércoles 30 de octubre de 2019.
- El lunes 28 de agosto en la tarde se realizará la clase magistral.
- Los espacios del Centro Ático de la Pontificia Universidad Javeriana estarán acondicionados para el trabajo y descanso de los participantes, quienes pernoctarán en el Centro.

INSCRIPCIÓN

- Los participantes se inscribirán de manera individual.
- Se deberá realizar el registro en el formulario en línea con todos los datos solicitados en <https://forms.gle/XAWRu5RpWuqq2ZFb6>
- Al completar y enviar el formulario de inscripción se dan como aceptadas las condiciones de participación.
- Cada participante al momento de inscribirse certifica que se encuentra en óptimas condiciones de salud física y mental para participar en la hackathon “Los jóvenes desafían a los medios” y que está afiliado a una EPS, al SISBEN o a un servicio de salud al ser seleccionado.
- Los participantes deben ser mayores de edad.



LUGAR Y CRONOGRAMA

Todas las actividades se realizarán en el Centro Ático de la Pontificia Universidad Javeriana - Calle 40 # 6-39 (Bogotá, D.C.)

Fecha	Hora	Actividad
23 de septiembre	4:00 p.m.	Lanzamiento de convocatoria
15 de octubre	11:59 p.m.	Cierre de convocatoria
17 a 19 de octubre	Jornada completa	Confirmación de inscripción / aceptación de los concursantes
28 de octubre	5:00 p.m.	Clase magistral
29 de octubre	6:30 a.m.	Recepción de participantes
	8:00 a.m.	Instalación / Retos / Metodología / Definición de equipos
	Trabajo continuo por equipos	
	2:00 p.m. - 8:00 p.m.	Rueda de expertos por equipos
30 de octubre	Trabajo continuo por equipos	
	12:00 m. - 1:30 p.m.	Entrega de proyectos para pitch
	2:00 p.m. - 5:00 p.m.	Pitch ante jurados
	Deliberación y premiación	

*El lunes 28 de octubre, a las 5:00 p.m., se realizará una clase magistral con expertos invitados sobre la temática a resolver en el reto. Este evento, de carácter obligatorio para los participantes seleccionados, ocurrirá en el Centro Ático y será transmitido en Facebook Live. Es un insumo vital para tener mayores herramientas e informaciones para la creación de las iniciativas.



EQUIPOS PARA EL RETO

- Cada participante aportará sus habilidades y conocimientos al grupo que le corresponda.
- El número máximo de equipos será de diez (10).
- El número de participantes por equipo será de ocho (8) personas.
- En cada equipo debe haber personas de al menos tres (3) disciplinas diferentes.
- Una misma persona no podrá hacer parte de dos o más equipos a la vez.
- Cada participante seleccionado se compromete al aceptar la inscripción, a formar parte de un equipo, a compartir sus conocimientos y a aportar al desarrollo del proyecto.
- Los equipos se deben mantener conformados desde el inicio de la hackathon hasta su final, en caso de ser disuelto algún equipo, todos los participantes que lo integran quedarán fuera de competencia.

SELECCIÓN DE GANADORES Y PREMIOS

1. La selección final de los ganadores estará a cargo del jurado calificador designado por la organización. Sus decisiones son autónomas e inapelables.
2. Se otorgarán premios a los equipos que obtengan el primer y el segundo lugar.
3. Los premios se entregarán a cada miembro de los dos mejores equipos. No son transferibles a terceros incluso del mismo equipo, ni convertibles a su equivalente en efectivo. En caso de no aceptarlos, se darán por perdidos.
4. Tanto el reto como los premios serán socializados a los participantes el día de inicio de la hackathon (29 de octubre de 2019) en el Centro Ático de la Pontificia Universidad Javeriana, con el fin de garantizar la igualdad de condiciones de participación.



PROPIEDAD INTELECTUAL

- El participante se compromete a garantizar que su creación es original, y que no infringe derechos de terceros. En caso de que se compruebe una infracción, el participante exonera al Ministerio de Cultura y a la Pontificia Universidad Javeriana de cualquier reclamación o solicitud de compensación que se cause.
- El participante entiende que la hackathon es un evento de innovación abierta y colaborativa, y acepta que las ideas producto de los ejercicios y retos no son protegidas por el derecho de autor, pues son las creaciones, desarrollos y proyectos de las mismas las que a través de los mecanismos de registro legal pueden ser protegidas.
- El participante es consciente de que el Ministerio de Cultura y la Pontificia Universidad Javeriana diseñan y desarrollan contenidos y soluciones en un amplio espectro de procesos y proyectos, por lo que reconoce que no ejercitará de manera presente o futura acción alguna en contra del Ministerio de Cultura y la Pontificia Universidad Javeriana con respecto a ningún tipo de desarrollo, solución o proyecto similar que pudiera tener en el mercado en el presente o en el futuro.
- Los participantes de la hackathon declaran y garantizan que los conceptos e ideas utilizados en el concurso, así como los soportes a través de los cuales estas 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 que los organizadores, de manera gratuita, utilicen únicamente los materiales presentados en la hackathon con los siguientes fines, siendo los autores de las ideas identificados en los créditos: a) Hacer publicidad de futuros eventos en todos los soportes y para todos los medios, b) Crear material que tenga como objetivo difundir la hackathon y exhibirlo en el sitio web, en las páginas web, blogs y redes sociales de los organizadores, y c) Implementar total o parcialmente las ideas y/o desarrolla.
- El Ministerio de Cultura y la Pontificia Universidad Javeriana no están obligados a desarrollar ninguna de las ideas resultado de los ejercicios del hackathon.
- Los ganadores serán invitados, en caso de requerirse, a asistir a las reuniones o citas que se hagan para: a. Socializar su experiencia de participación en la hackathon y el desarrollo del proyecto, y b. Realizar difusión en medios o charlas culturales en donde sean invitados.
- Todos los participantes deben firmar la aceptación de las condiciones que se fijan antes del inicio de la actividad derivadas del proceso de inscripción.
- En caso de utilizar contenidos o recursos (imágenes, sonidos, música, guiones, software, etc.) no creados por los participantes, estos deberán garantizar que son de uso libre o contar con la debida autorización por escrito para la utilización de dichos contenidos o recursos, y presentar los soportes ante los jurados o los organizadores, de ser requeridos.



LIMITANTES DE CONTENIDO Y PROCESO DE CREACIÓN

1. El proyecto desarrollado no podrá contener elementos de carácter erótico, obsceno, impúdico, indecente, pornográfico, ya sea explícito o implícito.
2. No deberá contener publicidad de ningún tipo.
3. No deberá contener elementos de carácter político o religioso.
4. No debe contener ningún tipo de información que constituya cualquier acto ilícito.
5. No debe contener información que constituya o pueda constituir descrédito.
6. Con la finalidad de tener una competencia justa y equilibrada, la temática y desarrollo del proyecto deberán apegarse a la línea temática que se defina el día del evento.
7. Es válido el uso de frameworks, librerías y otros componentes de software que incluyen repositorios de código predefinido (Unity, Corona, Stencyl, etc.).
8. El material gráfico deberá ser original y desarrollado durante el evento. Es válido utilizar material gráfico de base como íconos, texturas o fotografías.
9. La utilización de cualquier material (audio, video, literatura, etc.) que no esté libre de derechos de autor está prohibida y su uso es responsabilidad exclusiva del equipo.
10. Está prohibido para los participantes ingresar al Centro Ático con material cortante, inflamable o que pueda representar un peligro para los demás.
11. Se prohíbe el consumo de bebidas embriagantes y/o productos alucinógenos. En caso de que esto no se cumpla, la organización del evento tomará las medidas institucionales pertinentes.



COMPROMISOS DEL CONCURSANTE

1. Asistir a la jornada preparatoria del evento.
2. Participar en las fechas y horas correspondientes para la realización de la hackathon.
3. Traer sus propias herramientas de trabajo para desarrollar sus soluciones (computador, dispositivos móviles, tablets, etc.).
4. Traer sleeping bags o cobijas si lo considera necesario para su descanso y para protegerse del frío.
5. Traer sus implementos de aseo.
Cubrir sus costos de desplazamiento hasta el Centro Ático de la Pontificia Universidad Javeriana, en Bogotá, D.C. (Calle 40 No 6-39).

COMPROMISOS DE LA ORGANIZACIÓN

1. Cumplir con los requisitos propuestos en la convocatoria.
2. Cubrir las necesidades de alimentación y zona de descanso durante las fechas y horarios de la realización de la hackathon.
3. Proveer conectividad, electricidad, mesas de trabajo, tableros y papelería.
4. Informar permanentemente a los participantes sobre el desarrollo de las actividades de la hackathon.



APLICACIÓN DE LAS NORMAS VIGENTES SOBRE COMERCIO ELECTRÓNICO

Todas las inscripciones, participaciones y documentos que se envíen, reciban e intercambien y suscriban entre las personas que se inscriban o participen en la presente convocatoria y que se expresen vía Mensaje de Datos (internet, WhatsApp, correo electrónico, EDI, télex, fax o telefax), tendrán el mismo alcance, efecto y valor probatorio que las normas vigentes y aplicables sobre Comercio Electrónico consignadas en la Ley 527 de 1999, Ley 588 de 2000, el Decreto Ley 019 de 2012, Decreto Reglamentario 1747 de 2000, Decreto 2364 de 2012, el Decreto 333 de 2014, la Resolución 26930 de 2000, la circular única de la SIC., y demás que las reemplacen o modifiquen, le dan a los documentos materiales.

ACEPTACIÓN DE TÉRMINOS DE VERACIDAD

Al diligenciar el formulario de inscripción, el participante acepta las condiciones, características y, en general, los términos de la convocatoria.

Igualmente, al diligenciar el formulario de inscripción, el participante declara que la información suministrada en él es veraz y corresponde a la realidad.

HACKATHON

¡LOS JÓVENES DESAFÍAN
A LOS MEDIOS!

INSCRIPCIÓN: [HTTPS://FORMS.GLE/XAWRU5RPWUQQ2ZFB6](https://forms.gle/XAWRU5RPWUQQ2ZFB6)

CONTACTO: MEDIATICO@JAVERIANA.EDU.CO
TEL. (1) 320 8320 EXT. 2608

CENTRO ÁTICO – PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá

| VIGILADA MINEDUCACIÓN |



centro atico