



Bases y Condiciones Hackathon UdeSA 2023

1. Objetivo de la Hackathon

La Hackathon UdeSA 2023 (en adelante la “Hackathon”) es un evento realizado por la Universidad de San Andrés (en adelante “UdeSA”). Es una competencia de propuestas que propone fomentar la cultura emprendedora entre jóvenes, como un modo de contribuir al desarrollo económico y social del país y a la evolución de las herramientas tecnológicas aplicadas a la comunidad universitaria. Busca fomentar la creatividad, la innovación y el trabajo en equipo entre los jóvenes talentosos de diversas disciplinas.

Todo el evento se regirá por las presentes bases y condiciones (en adelante las “Bases”). Las Bases contienen las disposiciones que regularán las formas de participación, los participantes, los criterios de evaluación, el jurado, los premios y todos los demás aspectos de la Hackathon. Cualquier condición que consigne el participante en la formulación de la propuesta y que no se ajuste a lo establecido en las Bases será de ningún valor y efecto. Si circunstancias imprevistas o de fuerza mayor lo justificaran, UdeSA, a su sola discreción, podrá modificar, suspender o dar por finalizada la Hackathon de manera total o parcial y los participantes no tendrán derecho a reclamo alguno.

2. Plazos y fechas

La Hackathon se realizará de manera presencial los días viernes 10 de noviembre de 2023 de 14.30 a 20 h y sábado 11 de noviembre de 2023 de 9 a 20 h en el Campus de UdeSA ubicado en la calle Vito Dumas 284, Victoria, San Fernando, Provincia de Buenos Aires.

- Fecha de finalización de inscripción online de participantes: 3 de noviembre de 2023 a las 23:59 h.
- Fecha de anuncio de aceptación de inscripciones: durante el proceso de inscripción y hasta el 6 de noviembre de 2023 a las 23:59 h.
- Fecha de constitución de equipos: 10 de noviembre de 2023 a las 15 h al inicio de la Hackathon.
- Fecha de comunicación de ganadores: 11 de noviembre de 2023 a las 19 h al cierre de la Hackathon.

3. Ejes temáticos

Durante la Hackathon se trabajará en equipos para abordar problemáticas sociales y proponer soluciones. Las ideas o proyectos que se presenten deberán enmarcarse en los desafíos definidos por UdeSA para la Hackathon. Los principales ejes temáticos son medioambiente y educación.

4. Participantes

Podrán participar en la Hackathon alumnos universitarios de grado mayores de dieciocho (18) años al momento de completar el formulario de registro y con domicilio real dentro de la República Argentina (en adelante, los "Participantes"). UdeSA podrá solicitar cualquier documentación que considere necesaria para acreditar la veracidad de los datos suministrados. Los días en que se realice la Hackathon, los Participantes se organizarán por equipos (en adelante, los "Equipos"). Los Equipos se formarán al inicio de la primera jornada mediante la aplicación de diferentes criterios y dinámicas llevadas a cabo por UdeSA.

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 UdeSA.
- Es indispensable presentar un documento que acredite identidad al momento de la acreditación.
- Los participantes deberán traer su propia computadora.
- UdeSA no se hará responsable de la pérdida o sustracción de ningún elemento dentro de las instalaciones.
- 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.

No podrán participar de la Hackathon:

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

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

-Los familiares directos de los miembros del jurado, hasta el segundo grado inclusive de consanguinidad o afinidad.

5. Inscripción

La inscripción se realizará online en el siguiente sitio web: <http://app.becas-santander.com/program/becas-santander-hackathon-udesa>. La inscripción podrá realizarse hasta el 3 de noviembre de 2023 a las 23:59 h.

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 que presenten para participar en la Hackathon.

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. Cualquier error en los datos consignados por los participantes en dicho formulario será única y exclusiva responsabilidad de ellos.

Para participar del Hackathon no se requieren conocimientos previos.

Dado la limitación de cupos, se seleccionará hasta un máximo de 80 (ochenta) personas según la evaluación de los perfiles registrados que realice UdeSA a su sola discreción.

Los Participantes autorizan en forma irrevocable a UdeSA a utilizar sus imágenes, tomadas durante el transcurso de la Hackathon, a los fines de ser utilizadas para realizar material institucional, presentaciones, publicaciones en redes sociales, publicaciones en su página web y cualquier otra actividad promocional que UdeSA decida. La autorización de uso de las imágenes es gratuita y los Participantes renuncian a realizar cualquier tipo de reclamo.

6. Desarrollo de la Hackathon

Durante el evento, los Participantes, organizados en Equipos, trabajarán en la generación de ideas y soluciones específicas (en adelante, los "Proyectos") sobre los ejes temáticos propuestos por UdeSA. Los Participantes serán los únicos responsables del contenido de sus Proyectos, que serán presentados al final de la Hackathon para ser evaluados por un jurado evaluador (en adelante, el "Jurado"). Los Participantes garantizan que el contenido que presenten en sus soluciones será de su creación original y que no infringirá derechos de propiedad intelectual de terceros. El Jurado podrá desestimar, a su exclusivo criterio, aquellos Proyectos que considere contrarios a las leyes o buenas costumbres, que contengan contenido discriminatorio o que de cualquier manera generen potenciales riesgos para UdeSA, los Participantes o terceros.

Será responsabilidad de cada Participante completar correctamente los campos e información por proyecto. Los proyectos deberán contener la siguiente estructura mínima:

- Nombre del Proyecto/idea;
- Contexto y visión de la estrategia;
- Introducción/fundamentación;
- Desafíos y público objetivo;
- Visión del Proyecto;
- Objetivos generales del Proyecto;
- Líneas de acción (desarrollo del proyecto o idea);
- Impacto social, ambiental y económico esperado;
- Equipo de trabajo;
- Anexos.

Las ideas y prototipos de los Proyectos podrán ser utilizados y desarrollados por UdeSA en cualquier proyecto que considere oportuno, previo pedido de autorización expreso a los participantes, excepto en los casos expresamente previstos en estas Bases.

En caso de que UdeSA decida utilizar los proyectos para difundir la Hackathon y exhibirlos en el sitio web, en otras páginas web, blogs y redes sociales, soporte impreso, televisión, radio e Internet, entre otros medios, identificará con claridad los autores del Proyecto en los créditos y el uso del mismo será gratuito.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el párrafo anterior, la propiedad intelectual de las ideas y los prototipos será de los Participantes. Es responsabilidad exclusiva de los Participantes inscribir y gestionar los derechos de propiedad intelectual sobre sus respectivos Proyectos. No obstante, UdeSA podrá ceder cualquier organización no gubernamental (“ONG”) cualquiera de los Proyectos premiados a los efectos de su implementación por esa ONG. La cesión se hará sin cargo y los Participantes que hubieran desarrollado el Proyecto que se ceda autorizan irrevocablemente a UdeSA a realizar esa cesión. En todos los casos, la ONG a la que se ceda el Proyecto para su implementación deberá reconocer la autoría del Proyecto y mencionar a sus creadores.

Los Participantes se obligan a mantener indemne a UdeSA contra cualquier reclamo de un tercero derivado de la violación de cualquier derecho por los Participantes en el desarrollo de sus respectivos Proyectos.

Los Participantes son los únicos responsables por el material enviado a UdeSA y de la autenticidad de la información entregada al momento de inscribirse o durante el desarrollo de la Hackathon. Los Participantes liberan a UdeSA de toda responsabilidad, 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 enviado o desarrollado por ellos. Los Participantes deberán estar disponibles durante la Hackathon para responder a las eventuales consultas o requerimientos de los miembros del Jurado, o de quien estos designen.

7. Mentor

Durante la realización y el desarrollo de los Proyectos, participará un grupo de mentores en carácter de tutores académicos y técnicos. Los mentores brindarán soporte a los Participantes durante el transcurso de la Hackathon. Los mentores no se considerarán parte integrantes de los Equipos, sino terceros facilitadores de los desarrollos que realicen los Equipos. Los datos de contacto de los mentores, como así también sus habilidades, serán informados a los equipos.

8. Jurado

La selección de finalistas estará a cargo del Jurado multidisciplinario. UdeSA elegirá a los integrantes del Jurado. El Jurado podrá estar integrado por miembros de la Universidad, y/o académicos o miembros del ecosistema emprendedor con experiencia en la materia y su integración se comunicará a los Participantes el día del evento en el acto de apertura.

UdeSA se reserva el derecho de reemplazar a cualquier integrante del Jurado a su sola discreción. Las decisiones de Jurado se adoptarán por mayoría.

9. Proceso evaluación y selección de ganadores

Los Proyectos serán analizados, evaluados y eventualmente seleccionados por el Jurado, el que realizará una revisión general y descartará inmediatamente, aquellos que no se ajusten a lo previsto en las presentes Bases, en caso de que los hubiera.

A los fines de desarrollar su tarea, el Jurado podrá servirse de los informes de especialistas que, además de la valoración global del Proyecto, evaluarán los siguientes aspectos:

- a. Originalidad y carácter innovador del Proyecto presentado.
- b. Rigor metodológico y solidez técnica del Proyecto.
- c. Viabilidad del Proyecto y potencial de implementación: el desarrollo plantea alternativas que hacen posible su crecimiento a lo largo del tiempo.
- d. Antecedentes personales y composición equilibrada del equipo humano que presenta el Proyecto.
- e. Compromiso de cada uno de los integrantes del Equipo con el Proyecto presentado.
- f. Pertinencia del Proyecto a los objetivos de la Hackathon
- g. Beneficio público del Proyecto: el objetivo del Proyecto tiene un valor social por encima de su potencial valor de mercado.

La decisión del Jurado será irrecurrible y se dará a conocer durante el segundo día al finalizar la Hackathon. UdeSA se reserva el derecho de publicar la identidad de los integrantes del Equipo ganador del premio en todas sus Redes Sociales y páginas web y/o en cualquier otro medio de comunicación. Los Participantes autorizan expresamente a UdeSA a realizar esas publicaciones. El Jurado podrá declarar vacante algunos y/o todos los premios.

10. Premios

Los Proyectos ganadores de la Hackathon recibirán los siguientes premios otorgados por UdeSA.

1) Primer premio: 1 tablet Samsung Galaxy Tab A7 Lite Silver, \$45.000 (pesos cuarenta mil) de descuento para ser utilizados dentro de la plataforma Students de Samsung (<https://estudiantes.samsung.com.ar/>) y un ejemplar del libro "Artificial" de Santiago Bilinkis y Mariano Sigman dedicado por Santiago a cada integrante del equipo.

2) Segundo premio: 1 par Auriculares Samsung Galaxys Buds2 y \$35.000 (pesos treinta mil) de descuento para ser utilizados dentro de la plataforma Students de Samsung (<https://estudiantes.samsung.com.ar/>) y un ejemplar del libro "Artificial" de Santiago Bilinkis y Mariano Sigman dedicado por Santiago a cada integrante del equipo.

3) Tercer premio: 1 par Auriculares Samsung Galaxys Buds2 y \$25.000 (pesos veinte mil) de descuento para ser utilizados dentro de la plataforma Students de Samsung (<https://estudiantes.samsung.com.ar/>) y un ejemplar del libro "Artificial" de Santiago Bilinkis y Mariano Sigman dedicado por Santiago a cada integrante del equipo.

11. Responsabilidad

UdeSA no se responsabiliza por ningún daño personal y/o material y/o pérdida (directa, indirecta y/o consecuente) sufridos por los Participantes y/o por terceras personas, con motivo o en ocasión de su participación en la Hackathon. Los Participantes eximen expresamente a UdeSA de toda responsabilidad, excepto en caso de dolo de UdeSA.

12. Protección de Datos personales

Los datos suministrados por los Participantes se encuentran amparados por la Ley N° 25.326 de Protección de Datos Personales. El titular tiene derecho, 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 de datos de UdeSA y a obtener su rectificación, actualización o supresión de acuerdo con lo previsto en la mencionada norma.

13. Aceptación de Bases y Condiciones

La inscripción para participar en la Hackathon implica la aceptación irrevocable de la totalidad de estas Bases.