

BASES Y CONDICIONES

HACKATÓN ARCELORMITTAL ACINDAR

www.hackatonacindar.com

Hackatón ArcelorMittal Acindar se registrá por las presentes Bases, las que contienen las disposiciones que regularán las personas que pueden participar, la presentación de las iniciativas, apertura y publicación, convenio, criterios de evaluación, organización y todos los demás aspectos que implica la Convocatoria. Todos los plazos de Hackatón ArcelorMittal Acindar expresados en estas Bases son perentorios, es decir, el incumplimiento de dichos plazos por parte de algún participante implica su exclusión del proceso a partir de esa fecha. Con todo, los Organizadores se reservan 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 los participantes y los Organizadores.

1. Objeto

Hackatón ArcelorMittal Acindar es una iniciativa de ArcelorMittal, Fundación Acindar y Socialab. El objetivo de la Hackatón ArcelorMittal Acindar es identificar, fortalecer y acompañar ideas disruptivas que den respuesta a problemáticas y desafíos del presente. Se trata de un evento virtual en el que pueden participar estudiantes de escuela secundaria y docentes que deseen usar su talento para potenciar los aprendizajes y resolver los retos que nos presenta el nuevo contexto.

2. Participantes e inscripción

La convocatoria está abierta a estudiantes de los últimos tres años de la escuela secundaria residentes en Argentina que quieran participar. Tendrán la posibilidad de elaborar una idea nueva o de presentar un proyecto que ya estén llevando a cabo. Pueden anotarse personas solas o con un equipo prearmado. Los equipos pueden ser de hasta 5 estudiantes con 1 docente acompañante. La inscripción estará abierta y se realizará de forma online a través del sitio web del evento www.hackatonacindar.com hasta el día 15 de noviembre inclusive. Los participantes serán contactados a través del número celular y del correo electrónico que hayan otorgado ellos mismos. Los organizadores no se responsabilizan por el envío incorrecto de datos de contacto de los participantes. Pueden participar estudiantes y docentes de toda la República Argentina y de otros países, pero solo pueden recibir el premio aquellos que participaron desde Argentina.

3. Hackatón

La Hackatón ArcelorMittal Acindar se celebrará los días **martes 17, miércoles 18, jueves 19 y viernes 20 de noviembre de 2020 de manera online**. Los participantes se reunirán virtualmente en equipos y deberán realizar actividades y entregables que deberán cargarse a www.hackatonacindar.com. Tendrán tiempo para cargar el último de sus entregables hasta el **domingo 22 de noviembre a las 23:59 hs**. No se admitirán proyectos cargados luego del domingo 22 de noviembre a las 23:59 hs. No se aceptarán postulaciones por correo electrónico o cualquier otro medio que no sea la carga online del proyecto en www.hackatonacindar.com, la plataforma online de la hackatón. La continuidad de los equipos en el proceso de la Hackatón está sujeta a la debida carga de los entregables solicitados

en la web www.hackatonacindar.com: aquellos que el domingo 22 de noviembre a las 23:59hs no tengan la totalidad de los campos solicitados serán descalificados.

4. Período de Votación del público

El público podrá votar las propuestas elegidas a través de la plataforma del concurso www.hackatonacindar.com . El período de votación se extenderá entre los días sábado 21 de noviembre y domingo 22 de noviembre a las 23:59 hs.

5. Jurado y Criterios de Evaluación

Todas las evaluaciones de los proyectos se realizarán a través de la plataforma online por un Comité Evaluador, cuyos miembros serán seleccionados por los Organizadores. Cada proyecto recibirá un puntaje sobre cada uno de los criterios de evaluación:

- **Impacto potencial de la solución (20%):** La solución desarrollada por el equipo tiene la capacidad de impactar positivamente en la calidad de vida de una población específica.
- **Identificación, relevancia y explicación de la problemática (15%):** Dentro del desafío elegido, se reconoce una problemática vigente o potencial. Se identifica de qué manera puede afectar a una comunidad. Se da cuenta de su relevancia a partir de la explicación de sus causas y consecuencias. Se utilizan argumentos científicos y rigurosos.
- **Factibilidad de la solución (15%):** La solución es realizable y aplicable. La tecnología necesaria existe y se puede concretar en el corto o mediano plazo. Se plantean posibles vías para llevarla a cabo.
- **Desarrollo de prototipo (15%):** El equipo desarrolló un prototipo de baja fidelidad que da cuenta de la propuesta de solución. El prototipo puede ser una imagen, un video, storyboard, maqueta o cualquier elemento visual que invite a un mayor entendimiento de la propuesta de solución.
- **Votos del público (15%):** Cantidad de votos que tiene la idea en la plataforma www.comunidad.sociallab.com.
- **Innovación de la solución (20%):** La solución propone una combinación disruptiva de elementos de forma novedosa en su contexto. Modifica elementos existentes con el fin de mejorarlos o bien introduce nuevos elementos.

6. Propiedad Intelectual

Todos los proyectos presentados a Hackatón ArcelorMittal Acindar son de exclusiva propiedad de sus autores. Los Organizadores no tienen 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) que sea subido a la

plataforma online podrá ser utilizado por los Organizadores, con el único fin de documentar el proceso de innovación abierta, reproducir o promocionar en medios de comunicación la plataforma y los desafíos que se desarrollan en ella. Esta autorización no implica bajo 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, siendo este pasible de inscripción conf. Art 5 de la Ley 24.481.

d) Los Organizadores no se hacen responsables 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

Al inscribirse en la hackatón, los participantes aceptan y ceden en forma gratuita y total a los organizadores y/o sus afiliados todos los derechos de uso de material audiovisual y de su propia imagen.

8. Premio

Luego de la evaluación general, un jurado especializado seleccionará hasta un máximo de 14 proyectos ganadores de Hackatón ArcelorMittal Acindar. Los premios consisten en:

- Primer premio: Una computadora para cada miembro del equipo ganador, incluido el docente acompañante.
- Segundo premio: Una tablet para cada miembro del equipo ganador, incluido el docente acompañante.
- Tercer premio: Un celular para cada miembro del equipo ganador, incluido el docente acompañante..

9. Aceptación Tácita de las Bases

La participación en Hackatón ArcelorMittal Acindar 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, podrá ser descalificado y dejado fuera del concurso en cualquier momento, a discreción de los Organizadores.