

HACKEA LA CRISIS 2020: ARTE VS. COVID 19

BASES ADMINISTRATIVAS Y TÉCNICAS

1. Antecedentes

La **Hackatón “Hackea la crisis 2020”**, lanzada por IMPAQTO, es una serie de eventos en línea que busca encontrar el **mejor talento** para resolver los diferentes desafíos presentados por el COVID-19 y proporcionar las **mejores soluciones**.

Hemos realizado dos hackatones previas:

- [Hackea la Crisis 2020: Mujeres y Niñas](#)
- [Hackea la Crisis 2020: Migrantes](#)

Ahora el reto es luchar contra la desinformación en nuestra región para prevenir aún más contagios. Latinoamérica se ha convertido en el epicentro de la pandemia global y la desinformación y noticias falsas se esparcen tan rápido como el COVID-19. En momentos de extrema dificultad, el arte y la creatividad elevan nuestros espíritus y ahora, también, salvan vidas. Por esta razón **Nexus**, **IMPAQTO**, **Fundación PVBLIC** y la **Organización Panamericana de la Salud (OPS)** - Oficina Regional en las Américas de la Organización Mundial de la Salud (OMS) se unen como organizadores de Hackea la Crisis 2020: Arte vs. COVID-19.

Una hackatón es un evento de 48 horas que busca encontrar soluciones a diversos problemas. En el contexto de la realidad de la pandemia en América Latina los se han establecido los siguientes retos:

1. **Prevención de contagio:** El mundo entero está luchando contra la propagación del COVID-19. Sin embargo, en América Latina los números siguen aumentando (OPS/OMS, 2020). Una de las formas más efectivas de detener la propagación del virus es mantenerse informado y seguir las recomendaciones de los profesionales sanitarios (OMS, 2020). Existe mucha información errónea en redes sociales. Tomar acciones basadas en información errónea o no basada en fuentes científicas puede ser un riesgo para la salud y aportar a la propagación de la pandemia. Es importante saber cómo frenar la propagación tomando acciones basadas en información científica y fidedigna.

Como participantes de la Hackatón Arte vs. COVID-19 tenemos el reto de generar piezas gráficas que informen y alienten a las personas de nuestra región a mantenerse informadas continuamente y asegurarse de que su información venga de fuentes fidedignas.

2. **Combatir la desinformación:** La pandemia global causada por el COVID-19 ha generado terribles consecuencias en el bienestar de millones de personas y en la economía mundial. Sin embargo, el mundo se enfrenta a otra preocupación viral: la

desinformación (International Center for Journalists, 2020). Por esta razón, organismos como la OPS/OMS y las Naciones Unidas están llevando a cabo campañas de sensibilización sobre los riesgos de información incorrecta y falsa sobre la pandemia (OPS/OMS, 2020) y acentúan la importancia de los hechos y datos científicos para detener la propagación del virus (ONU, 2020).

Como participantes de la Hackatón Arte vs. COVID19 tenemos el reto de generar piezas que difundan información de fuentes reales e incentiven a la población a validar cualquier información que reciban con fuentes fidedignas e información científica comprobada.

3. **Salud mental y bienestar:** El miedo, la preocupación y el estrés son respuestas normales en momentos de crisis e incertidumbre. Estos sentimientos pueden ser abrumadores y causar emociones fuertes en niños y adultos (Center for Disease Control and Prevention, 2020). A esto se suma, el impacto de los significativos cambios en nuestra cotidianidad por el esfuerzo de los gobiernos de contener y frenar la propagación del virus. Además de la incertidumbre económica. La desafiante realidad del distanciamiento social, el trabajo desde casa, el crecimiento de la tasa de desempleo, la educación de los niños desde el hogar y la falta de contacto físico con seres queridos afecta negativamente la salud mental de las personas (PAHO, 2020).

Como participantes de la Hackatón Arte vs. COVID19 tenemos el reto de desarrollar piezas artísticas que nos inviten a pensar en el auto-cuidado y la salud mental, piezas artísticas que nos ayuden a sobrellevar los retos del día a día, y creer que nos espera un día mejor para así construirlo junt@s.

La emergencia actual nos obliga a reinventarnos, a ser activos. Si hay un momento para ser innovadores y creativos, ¡es ahora! Ahora es el momento perfecto para dejar de enfocarse solo en los problemas y construir soluciones de una manera ágil.

2. **Objetivos de la convocatoria**

- Convocar a ilustradores, diseñadores, animadores, artistas, creativ@s, agentes de cambio que vean la crisis como una oportunidad para generar piezas digitales que informen, inspiren y empoderen a las personas para superar los retos del COVID-19.
- Difundir piezas gráficas que informen, inspiren y empoderen a las personas a superar los retos del COVID-19 en canales digitales de la OPS/OMS.
- Elevar el poder del arte como medio de comunicación e inspiración posicionando a diferentes artistas latinoamericanos en un espacio de conexión.

3. Características de la convocatoria

L@s participantes deberán trabajar en una pieza gráfica que centre a las personas, manteniendo siempre la problemática de los retos en el centro de su planteamiento con información relevante para nuestra región y basada en información científica, veraz, de fuentes fidedignas.

A continuación se describen los criterios de evaluación, l@s participantes y las etapas de “Hackea la Crisis 2020: Arte vs. COVID-19”.

3.1. Participantes

La convocatoria invita a ilustradores, diseñadores, animadores, artistas, creativ@s, agentes de cambio que vean la crisis como una oportunidad para generar piezas artísticas que informen, inspiren y empoderen a las personas a superar los retos del COVID-19.

La postulación se realizará vía electrónica en un formulario simple. L@s participantes deben ser mayores de edad y tener disponibilidad para comprometerse los días viernes 21 de agosto y sábado 22 de agosto de 09h00 a 19h00 para trabajar individualmente. Este compromiso de tiempo es indispensable.

3.2. Etapas de la Hackatón Hackea la Crisis 2020

3.2.1. Aplicación de participantes

Esta etapa consiste en el periodo de aplicación de participantes a la Hackatón:

Apertura de la convocatoria: 04 de agosto de 2020

Cierre de la convocatoria: 18 de agosto de 2020

3.2.2. Aceptación y participación

L@s postulantes que sean seleccionad@s en la hackatón serán comunicadas vía correo electrónico. Se da a entender que las personas que han llenado el formulario van a participar durante todo el evento de 09h00 a 19h00 por dos días. Se seleccionaran a los primeros 100 aplicantes que cumplan con estas dos condiciones:

- Compromiso tiempo
- Compromiso con comunicar los valores de derechos humanos y de las Naciones Unidas, verificable mediante su portafolio digital.

3.2.3. Hackatón Hackea la Crisis 2020: Arte vs. COVID-19

La Hackatón se realizará el viernes 21 de agosto de 09h00 hasta las 19h00 y el sábado 22 de agosto de 09h00 hasta las 19h00 (hora UTC-05:00).

3.2.4 Anuncio de ganador@s

L@s ganador@s serán anunciados durante la hackatón el sábado 22 de agosto hasta las 6:30 pm hora de Ecuador.

3.2.5.Cronograma general

Postulación de participantes y mails de aceptación	04 de agosto al 18 de agosto de 2020
Hackatón “Hackea la crisis 2020: Arte vs. COVID 19”	21 y 22 de agosto de 2020
Anuncio de ganador@s	22 de agosto de 2020, durante la hackatón

3.3. Premiación

Las piezas gráficas de l@s 10 postulantes con mayor puntaje serán difundidas en los medios digitales de la OPS/OMS, dando el debido crédito al artista/autor/a y cuando sea aplicable enlazando la publicación a las redes sociales del autor/a. L@s autor@s de las 10 piezas seleccionadas por el jurado recibirán un premio en efectivo de USD \$500 (menos costos de transferencia bancaria).

3.4. Criterios y metodologías de evaluación

3.4.1 Requerimientos técnicos

- Crea tu pieza gráfica añadiendo magia a los mensajes claves del reto: un giro creativo, cultural o una interpretación que pueda entregar el mensaje a jóvenes latinoamericanos
- Captura un mensaje por pieza gráfica
- Los mensajes deben estar alineados a las recomendaciones de la OPS/OMS y que ser fieles a las necesidades de salud pública
- Presenta tu trabajo en al menos de estos tres formatos:
 - Instagram - 1080 x 1080 px
 - Twitter - 1024 x 512
 - Facebook - 940 x 788
- Presentar un párrafo que describa el proceso creativo. (Esto y la pieza gráfica serán las únicas piezas de tu trabajo que evaluará el jurado).

- Todos las piezas gráficas deberán ser presentadas en JPG o PNG
- No utilices logotipos de la OPS/OMS o ninguna institución en tu pieza gráfica
- No incluyas lenguaje que sea o pueda ser interpretado como discriminatorio o estigmatizante
- No te desvíes de los mensajes clave proporcionados anteriormente
- No incluyas imágenes o fotos de personas que sean menores de 18 años. Solo incluye imágenes o una foto de alguien una vez que tengas su consentimiento para usarlo. La obtención de este consentimiento es responsabilidad exclusiva del participante.
- En caso de utilizar palabras estas deberán estar en español o en cualquier idioma de pueblos originarios de América Latina
- Sólo se aceptarán trabajos originales de l@s participantes registrados en la hackatón.

3.4.2. Etapa de evaluación

Para esta etapa l@s participantes deberán tener en cuenta los siguientes criterios de valoración:

Criterios	Porcentaje en el ranking
Alineación con retos	25%
Concepto del mensaje centrado en el/la usuari@	25%
Creatividad / Relevancia Cultural	25%
Estilo de ilustración	25%

- 1. Alineación con retos:** La pieza gráfica está alineada con uno de los retos de la Hackatón (25%)
- 2. Mensaje centrado en el/la usuari@:** El mensaje y pieza centran al ser humano (25%)
- 3. Creatividad / Relevancia Cultural:** Presenta contenido es culturalmente relevante para nuestra región de una manera creativa (25%)

4. Estilo de ilustración: Muestra el estilo y técnica único del/la artista (25%)

Se valorará de la siguiente manera:

1. Alineación con retos

Puntuación	Descripción
1 punto	La pieza gráfica se alinea vagamente con uno de los retos de la Hackatón
3 puntos	Buena alineación con uno de los retos
5 puntos	El proyecto se alinea muy bien con uno de los retos de la Hackatón

2. Concepto del mensaje centrado en el/la usuari@

Puntuación	Descripción
1 punto	El mensaje no centra a al usuari@
3 puntos	El concepto, mensaje de cierta forma centra al usuari@
5 puntos	El mensaje centra totalmente al usuari@

3. Creatividad / Relevancia Cultural

Puntuación	Descripción
1 punto	El contenido no es relevante
3 puntos	El contenido es medianamente relevante
5 puntos	El contenido es altamente relevante

4. Estilo de ilustración

Puntuación	Descripción
1 punto	Estilo de ilustración pobre
3 puntos	Buen estilo de ilustración
5 puntos	El estilo de la ilustración es excelente y representa el estilo único de la/el artista

Se rankeará a tod@s l@s postulantes en orden de puntaje para ser evaluados por el jurado (de mayor a menor) y así definir los 10 ganadores (4 piezas gráficas en el reto de Prevención de contagio, 3 en el reto de Combatir la desinformación, y 3 en el reto de Salud mental y bienestar).

4. Disposiciones Generales

La Hackatón se regirá por las presentes bases, las mismas que contienen las disposiciones que regularán el correcto desarrollo del proceso.

4.1. Plazos

Todos los plazos de la presente convocatoria se establecen en el apartado 3.3. Etapas de la Hackatón.

- a) Las postulaciones de participantes una vez cerrada la etapa de aplicación, de acuerdo a los plazos estipulados para la aplicación, quedarán fuera del proceso.
- b) Asimismo, el incumplimiento de dichos plazos por parte de algún participante implica su exclusión del proceso a partir de esa fecha.
- c) Con todo, la organización se reserva el derecho de prorrogar los plazos fundadamente y comunicarlo con la debida antelación, situación que en caso de ocurrir, será informado a través de sus correos electrónicos.

4.2. Envío y aclaración de consultas

Se dispone del correo postula@impaqto.net para responder todas las preguntas técnicas y administrativas. El tiempo de respuesta dependerá del flujo de preguntas ingresadas. No serán admitidas las consultas o solicitudes de aclaraciones formuladas por un conducto diferente al señalado en el párrafo anterior. En tanto, la organización se reserva el derecho a no responder o responder parcialmente las consultas que considere no pertinentes al

desarrollo de la convocatoria o aquellas que el postulante pueda responder a través de las herramientas públicas disponibles.

4.3. Evaluaciones

Las evaluaciones serán realizadas por la entidad organizadora en conjunto con el jurado.

4.4. Notificación de equipos

L@s participantes serán notificad@s por correo electrónico, siendo responsabilidad de los seleccionados dar acuse de recibo. La organización los contactará un máximo de 2 veces, y tendrán dos días corridos para contestar. En el caso de que no lo hagan quedarán fuera del proceso.

4.5. Reportes de evaluaciones

L@s participantes podrán solicitar a la organización un reporte con sus evaluaciones y su ubicación en el ranking general. La vía para hacerlo, será enviando un correo electrónico a la dirección que aparecerá en las notificaciones. El plazo de entrega dependerá del flujo de informes solicitados.

4.7. Deberes del usuario

L@s participantes, mentor@, facilitador@s que se registren en la Hackatón se comprometen a tener un comportamiento adecuado y acorde de los fines para los que ésta fue diseñada. Por consiguiente, deberán utilizar un lenguaje respetuoso, no promover ningún tipo de actividad que promueva la discriminación, como tampoco que atente contra el orden público, la moral o las buenas costumbres. La organización se reserva el derecho de pedir que se retiren en caso de cualquier acción que vaya en contra del desarrollo de la convocatoria.

4.8. Propiedad Intelectual

Los participantes del “**Hackatón Hackea la Crisis 2020: Arte vs. COVID-19**” declararán expresamente ser los autores originales de las ideas y de los soportes a través de los cuales éstas se manifiestan. Los postulantes declaran que se obligan a mantener indemne al organizador de la convocatoria de cualquier responsabilidad que pueda surgir derivada de la infracción de derechos de terceros que tengan o aleguen tener derechos de cualquier naturaleza sobre las ideas sometidas a la convocatoria de qué tratan estas Bases. Los participantes son los únicos responsables por el material enviado a los organizadores y de la autenticidad de la información entregada, y en tal sentido liberan de toda responsabilidad a los organizadores ya sea directa o indirecta, prevista o imprevista, por cualquier tipo de daños, ya sea emergente, lucro cesante o daño moral, derivados del material por ellos enviado.

*** Todas las obras que se creen bajo este proceso se reconocerán bajo la licencia de creative commons de **Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada**. Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias de creative commons. Sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.

Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada
CC BY-NC-ND



4.9. Exclusión de Responsabilidades

Las personas que participan en la Hackatón declaran de manera inequívoca que los contenidos ingresados, provienen de personas que voluntariamente los han puesto a disposición de los organizadores de la convocatoria. Por tanto, el organizador no ha sido el autor de las ideas ingresadas y no se responsabiliza de éstas. Por consiguiente, el usuario es quien debe responder ante infracciones contractuales, legales y reglamentarias en relación a los contenidos ingresados, así como del daño y perjuicio que puede generar a terceros como consecuencia de su infracción. La organización no garantiza la veracidad y autenticidad de la información personal proporcionada por los usuarios, por lo que no se responsabiliza de las acciones realizadas por éstos.

4.10. Difusión de imagen e ideas

La aceptación del premio por parte de los ganadores implica el otorgamiento expreso de la autorización a la organización para utilizar su nombre y apellido, así como su imagen en cualquier actividad pública o difusión relacionada con la convocatoria; sin que por ello resulte obligación alguna de compensación, pago o remuneración de ninguna especie para los postulantes.

4.11 Cumplimiento del código de comportamiento

Todos los participantes, sponsors, mentores y expertos deben cumplir a cabalidad con el código de conducta de “**Hackea la crisis 2020**” durante los dos días de evento. Cualquier incumplimiento del mismo puede incurrir en la sanción o expulsión del evento.

4.12. Eliminación de su participación

Los participantes podrán eliminar su participación mediante mensaje a consulting@impaqto.net. El plazo para ejecutar la solicitud, dependerá del flujo de solicitudes de eliminación.