

# 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 son una herramienta clave para frenar los contagios y desinformación en nuestra región. Por esta razón **Nexus**, **IMPAQTO** y **Fundación PVBLIC** se unen como organizadores de Hackea la Crisis 2020: Arte vs. COVID-19 en beneficio de la **Organización Panamericana de la Salud**, Oficina Regional en las Américas de la Organización Mundial de la Salud (OPS/OMS).

Esta hackatón es un evento creativo que reunirá a 100 creadores visuales latinoamerican@s por 22 horas para generar piezas gráficas que respondan a 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 organizadores y 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 prevenir el contagio tomando acciones responsables.

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). Por ejemplo, el mito de ingerir o lavar alimentos con cloro ha generado emergencias graves de salud.

Como organizadores y participantes de la Hackatón Arte vs. COVID-19 tenemos el reto de generar piezas gráficas que 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 (OPS, 2020).

Como organizadores y participantes de la Hackatón Arte vs. COVID-19 tenemos el reto de desarrollar piezas gráficas que centren el autocuidado, la salud mental, 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! Es el momento perfecto para dejar de enfocarse en los problemas y aportar junto a 100 creadores visuales de toda la región.

## 2. **Objetivos de la convocatoria**

- Apoyar a la OPS/OMS en su lucha contra el contagio del COVID-19 y la desinformación. Además de respaldar el cuidado y salud mental. Para esto se creará un repositorio digital que reúna las piezas gráficas desarrolladas durante la hackatón.
- Convocar creadores visuales (ilustradores, diseñadores, animadores, artistas, creativ@s, agentes de cambio) que vean la crisis como una oportunidad para generar piezas gráficas digitales que informen, inspiren y empoderen a las personas a combatir la desinformación y el aumento de contagios en la región. \*\*Las piezas gráficas que cumplan con los requerimientos técnicos (gráfica y mensaje - psotulado 3.3.1.1) serán parte

del repositorio general que será donado a la OPS/OMS con el objetivo de apoyar a su lucha contra el COVID-19.

- Generar un espacio de encuentro que reunirá al mejor talento creativo latinoamericano por una causa en común. Reconociendo el poder transformador del arte y la creatividad en este contexto histórico de la humanidad.
- Difundir piezas gráficas en los canales digitales de la OPS/OMS que informen, inspiren y empoderen a las personas a combatir la desinformación y el aumento de contagios de COVID-19 en la región. \*\*Las piezas gráficas que conformen el repositorio digital donado la OPS/OMS serán utilizadas por la organización en su lucha contra el COVID. Toda la información sobre propiedad intelectual y derecho de uso/distribución se encuentra en el apartado 4.8.

### 3. Características de la convocatoria

L@s participantes deberán trabajar en una pieza gráfica que tome como audiencia principal a jóvenes latinoamerican@s y centre a uno de los retos en su planteamiento, con información relevante para nuestra región que esté basada en datos científicos, veraces, y de fuentes fidedignas.

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

#### 3.1. Participantes

La convocatoria invita bajo nominación a creadores visuales (ilustradores, diseñadores, animadores, artistas, creativ@s, agentes de cambio) que vean la crisis como una oportunidad para generar piezas gráficas que informen, inspiren y empoderen a las personas a combatir la desinformación y el aumento de contagios en la región.

Un comité de expert@s, de 10 creadores visuales de la región, nominará a otr@s 10 participantes. En total será una comunidad de 100 creadores latinoamericanos unid@s por un propósito. Solo l@s creadores visuales que reciban una carta de nominación en su correo electrónico podrán participar en esta hackatón. Una vez que reciban esta invitación deberán llenar un formulario simple que estará adjunto a la invitación. L@s participantes deben ser mayores de edad y tener disponibilidad para comprometerse los días viernes 28 de agosto y sábado 29 de agosto de 09h00 a 18h30. Este compromiso de tiempo es indispensable.

#### 3.2. Etapas de la Hackatón Hackea la Crisis 2020

##### 3.2.1. Nominación de participantes

Esta etapa consiste en el periodo de nominación y aceptación de participantes a la Hackatón:

**Apertura de nominaciones:** 12 de agosto de 2020

**Cierre de nominaciones:** 19 de agosto de 2020

### **3.2.2. Aceptación y participación**

Para el proceso de selección l@s nominados deberán incluir un link a su portafolio de trabajo. L@s postulantes que sean seleccionad@s para la hackatón serán comunicad@s 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 18h30 por dos días.

Se seleccionarán a los primeros 100 nominados 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 28 de agosto de 09h00 a 18h30 y el sábado 29 de agosto de 09h00 a 18h30 (hora UTC-05:00).

En base a los tres retos mencionados previamente se formarán grupos de trabajo que fungirán como espacios de diálogo y crítica constructiva durante el proceso de creación de las piezas gráficas. Junto con esto el calendario de actividades incluye dos talleres (Creando por una Causa y Human Centered Design). Además, hacia al final de la hackatón tod@s l@s participantes podrán escoger participar en un taller con uno de tres grandes referentes latinoamericanos en muralismo, ilustración y data science.

### **3.2.4 Evaluación y anuncio de menciones de honor**

Un comité de expert@s conformado por creadores visuales latinoamericanos; representantes de organismos internacionales como el BID Lab y la OPS/OMS; y empresas como Google, Nexus y Crehana entre otros, serán los encargados de evaluar las piezas gráficas que formarán parte del repositorio digital que será donado a la OPS/OMS. Además, el comité de expertos seleccionará seis piezas gráficas que recibirán una mención de honor y un reconocimiento económico simbólico. Este anuncio se realizará el sábado 29 de agosto a las 17h00 horas en Ecuador (UTC-05:00).

**\*\*Las piezas gráficas serán difundidas en los canales digitales de la OPS/OMS. La OPS/OMS cuando sea posible enlazara las publicaciones que hagan uso de las piezas gráficas del repositorio digital a las redes sociales de l@s autores. Para mayor información sobre la propiedad intelectual y licencia de uso/distribución leer el postulado 4.8. Es**

importante tomar en cuenta que todo el repositorio digital es una donación de la comunidad latinoamericana de 100 creadores visuales a la OPS/OMS con el objetivo de apoyar su lucha contra el COVID-19 en América Latina.

### 3.2.5. Cronograma general

<b>Nominaciones y mails de aceptación</b>	12 de agosto al 19 de agosto de 2020
<b>Hackatón “Hackea la crisis 2020: Arte vs. COVID 19”</b>	28 y 29 de agosto de 2020
<b>Anuncio de menciones de honor</b>	29 de agosto de 2020, durante la hackatón

### 3.3 Criterios y metodologías de evaluación

#### 3.3.1 Requerimientos técnicos

Sólo se aceptarán trabajos originales de l@s participantes registrados en la hackatón.

##### 3.3.1.1 Gráfica

- Todos las piezas gráficas deberán ser presentadas en JPG o PNG.
- Presenta tu pieza gráfica en al menos dos de estos tres formatos:
  - Instagram - 1080 x 1080 px
  - Twitter - 1024 x 512 px
  - Facebook - 940 x 788 px
- No utilices logotipos de la OPS/OMS o ninguna institución en tu pieza gráfica.
- 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.

##### 3.3.1.2 Mensaje

- Captura un mensaje por pieza gráfica (recuerda enfocarte solo en tu reto)
- Los mensajes deben estar alineados a las recomendaciones de la OPS/OMS y ser fieles a las necesidades de salud pública.

- Presentar un párrafo que describa el proceso creativo. Esto y la pieza gráfica serán las únicas piezas de tu trabajo que evaluará el jurado. En un momento específico l@s participantes recibirán el link a un formulario al que deberán subir la pieza trabajada en los formatos antes mencionados y el párrafo que describa su proceso creativo. Estas serán evaluadas por el comité de expertos para aprobar su participación en el repositorio digital que será donado a la OPS/OMS.
- No incluyas lenguaje, ofensivo o que sea o pueda ser interpretado como discriminatorio o/y estigmatizante.
- No te desvíes de los mensajes clave proporcionados anteriormente.

### 3.4.2. Criterios de Evaluación

Estos serán los criterios de valoración:

<b>Criterios</b>	<b>Porcentaje en el ranking</b>
Efectividad de mensaje: comunica el objetivo específico del reto en el que trabajaste	50%
Alineación con las especificaciones técnicas (gráfica y mensaje)	25%
Pertinencia Cultural	25%

- 1. Efectividad de mensaje: comunica el objetivo específico del reto en el que trabajaste.** La pieza gráfica está alineada y centra el objetivo específico de uno de los retos de la Hackatón (50%)
- 2. Alineación con las especificaciones técnicas:** La pieza gráfica cumple con todas las especificaciones técnicas (gráfica y mensaje) mencionadas en el punto **3.3.1 Requerimientos técnicos.**
- 3. Pertinencia Cultural:** La pieza gráfica es coherente con el contexto local/regional de esta convocatoria (25%)

Se valorará de la siguiente manera:

- 1. Efectividad de mensaje: comunica el objetivo específico del reto en el que trabajaste.**

Puntuación	Descripción
0 puntos	El mensaje de la pieza gráfica no comunica el objetivo del reto
6 puntos	El mensaje de la pieza gráfica comunica medianamente el objetivo del reto
10 puntos	El mensaje de la pieza gráfica comunica efectivamente el objetivo del reto

## 2. Alineación con las especificaciones técnicas.

Puntuación	Descripción
0 punto	La pieza gráfica no cumple con las especificaciones técnicas de gráfica y mensaje
3 puntos	La pieza gráfica cumple medianamente con las especificaciones técnicas de gráfica y mensaje
5 puntos	La pieza gráfica cumple efectivamente con las especificaciones técnicas de gráfica y mensaje

## 3. Pertinencia Cultural.

Puntuación	Descripción
0 punto	La pieza gráfica no responde al contexto local/regional de la convocatoria
3 puntos	La pieza gráfica responde mediante al contexto local/regional de la convocatoria
5 puntos	La pieza gráfica responde efectivamente al contexto local/regional de la convocatoria

## **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 3.2. Etapas de la Hackatón.

- a) Las postulaciones de nominad@s 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 consulting@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. Evaluación / Menciones de Honor**

Las evaluaciones serán realizadas por el comité de expertos de acuerdo a los criterios de evaluación a las especificaciones presentadas en esta bases.

### **4.4. Notificación**

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, comité de expert@s, 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, así como de la OPS/OMS, 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 y a así como a la OPS/OMS 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.

Los participantes al enviar sus materiales conceden una licencia no exclusiva, gratuita y perpetua a favor de la OPS/oms para utilizar los materiales para fines institucionales. La OPS/OMS podrá incluir su logo y dará el reconocimiento debido, cuando sea posible, en cada uso de los materiales.

\*\*\* Todas las obras que se creen durante 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, ni la OPS como beneficiaria de la iniciativa, no son autores 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 ni la OPS como beneficiaria de la iniciativa no garantizan 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](mailto:consulting@impaqto.net) El plazo para ejecutar la solicitud, dependerá del flujo de solicitudes de eliminación.