

# HACKEA LA CRISIS 2020

## BASES ADMINISTRATIVAS Y TÉCNICAS

### 1. Antecedentes

La Hackaton “Hackea la crisis 2020”, lanzado por **IMPAQTO**, es un concurso en línea que busca encontrar el **mejor talento** para resolver los desafíos presentados por el Covid-19 y proporcionar las **mejores soluciones**.

Para esta Hackaton edición Migrantes se han establecido los siguientes retos:

1. **Integración económica:** El efecto que el COVID-19 está teniendo sobre los mercados laborales son devastadores. La Organización Internacional del Trabajo prevé que la emergencia sanitaria pone en peligro los medios de vida y el bienestar de millones de personas. Esto se debe a que al no trabajar y quedarse en casa los ingresos se han disipado enfrentándose al dilema: hambre o virus. Esta realidad se acentúa en las poblaciones en situación de movilidad ya que no están integrados al sistema socioeconómico del país al que llegan. Las medidas de confinamiento agudizan la pobreza y la vulnerabilidad de los trabajadores especialmente de la economía informal a la que recurren miles de personas en situación de movilidad.

Como voluntari@s virtuales tenemos el reto de construir soluciones que integren a las poblaciones en situación de movilidad a los sistemas económicos de los países receptores.

2. **Situación de calle:** Organizaciones de derechos humanos han alertado que dentro de las poblaciones más vulnerables ante la expansión del COVID-19 se encuentran los migrantes y refugiados, no solo por vivir en condiciones de hacinamiento sino por depender de la economía informal (BBC, 2020). Esto ha llevado a situación de calle a miles de migrantes incluidos niños, mujeres embarazadas y personas de la tercera edad. En el caso de América Latina, la realidad de los migrantes es preocupante, especialmente tras el cierre de fronteras. Varios socios de la plataforma Respuesta para Venezuela (R4V) han reportado el aumento de movimientos irregulares; en donde, la población más vulnerable no tiene un techo en donde refugiarse se enfrenta al tráfico, contrabando, explotación y abuso, así como también graves problemas de salud (ONU, 2020).

Como voluntari@s virtuales tenemos el reto de imaginar soluciones prácticas que permitan a las poblaciones en situación de movilidad guardar cuarentena y trabajar en espacios que garanticen su seguridad y reduzcan las posibilidades de contagio.

3. **Xenofobia y discriminación:** El coronavirus no discrimina a nadie, no reconoce nacionalidades ni color de piel. No obstante, alrededor del mundo esta crisis sanitaria ha exacerbado la xenofobia (EFE Edición USA, 2020). Esto a su vez empeora la situación y no permite encontrar una solución efectiva. El temor de los

migrantes a ser deportados y denunciados al buscar asistencia médica puede aumentar la propagación del virus. Al encontrarse en situación de movilidad humana estas poblaciones sufren mayor riesgo de ser desalojados, despedidos, ver su horario laboral e ingreso económico reducido, sufrir explotación basado en su nacionalidad.

Como voluntari@s virtuales tenemos el reto de desarrollar procesos de inserción social amigable en las comunidades de acogida y de receptividad en la población en situación de movilidad.

Los retos económicos y sociales globales se han intensificado por la crisis del COVID-19, una de las poblaciones más vulnerables son aquellas que por diversas razones se han visto forzadas a migrar.

La emergencia actual nos obliga a reinventarnos. Si hay un momento para ser innovadores, ¡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 las mentes más diversas de la región y el mundo para crear soluciones a los retos más graves que enfrentamos en relación a la Crisis del Covid-19.
- Apoyar al desarrollo de soluciones útiles nuevas e innovadoras ya sea un servicio o prototipo funcional en 2 días, conectándolos con aliados que puedan apoyar a que las soluciones sean sostenibles y de ágil implementación.

## 3. **Características de la convocatoria**

L@s participantes deberán trabajar con un enfoque centrado en las personas, manteniendo siempre la problemática en el centro de su planteamiento y ofreciendo una solución sostenible y de ágil implementación.

A continuación se describen los criterios de evaluación, los participantes y las etapas de **“Hackea la crisis 2020”**.

### 3.1. **Participantes**

La convocatoria invita a las mentes más diversas de la región para crear soluciones a los 3 retos identificados que afectan a los migrantes en relación a la crisis del Covid-19 en Latinoamérica.

La postulación se realizará vía electrónica en un formulario simple. Los participantes deben ser mayores de edad y tener disponibilidad para comprometerse los días viernes 22 de mayo y sábado 23 de mayo de 9h00 a 19h00 para trabajar en equipos diversos curados por los organizadores. Este compromiso es indispensable.

### **3.2. Etapas de la Hackaton Hackea la Crisis 2020**

#### **3.2.1. Aplicación de participantes**

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

**Apertura de la convocatoria:** 12 de Mayo de 2020

**Cierre de la convocatoria:** 19 de Mayo de 2020

#### **3.2.2. Curación de equipos**

De todos l@s participantes inscritos se realizará una curación y se organizarán equipos diversos que puedan crear soluciones.

Los equipos se anuncia el 22 de Mayo por correo electrónico.

#### **3.2.3. Hackatón Hackea la Crisis 2020**

La Hackaton se realizará el viernes 22 de mayo de 9h00 hasta las 19h00 y el sábado 23 de mayo de 9h00 hasta las 19h00 (hora UTC-05:00).

#### **3.2.4 Anuncio de ganador@s**

L@s equipos ganador@s serán anunciados el sábado 23 de mayo hasta las 6:30 pm hora de Ecuador.

#### **3.2.5.Cronograma general**

<b>Aplicación de participantes</b>	12 de mayo al 19 de mayo de 2020
<b>Curación de equipos</b>	20 al 21 de mayo de 2020
<b>Anuncio de equipos</b>	22 de mayo de 2020
<b>Hackatón “Hackea la crisis”</b>	22 de mayo al 23 de mayo de 2020
<b>Anuncio de ganador@s</b>	23 de mayo de 2020

### 3.3. Premiación

Los 3 equipos ganador@s recibirán acompañamiento por parte de IMPAQTO y los aliados de la Hackatón.

### 3.4. Criterios y metodologías de evaluación

#### 3.4.1. Etapa de evaluación de soluciones

Para esta etapa l@s equipos deberán tener en cuenta los siguientes criterios:

Criterios	Porcentaje en el ranking
Alineación con retos	30%
Implementabilidad y escalabilidad	35%
Impacto potencial	35%

1. **Alineación con retos:** Esté alineado con los retos documentados en la Hackaton (30%)
2. **Implementabilidad y Escalabilidad:** Solución que sea factible implementar rápida y efectivamente, que tenga el potencial de escalar para tener un mayor alcance (35%)
3. **Impacto potencial:** Se puede tener un impacto amplio y profundo a través una solución sólida para la problemática. (35%)

Se valorarán de la siguiente manera:

#### 1. Alineación con retos

Puntuación	Descripción
1 punto	El proyecto no se alinea con los retos documentados en la Hackaton
3 puntos	Buena alineación con los retos documentados
5 puntos	El proyecto se alinea muy bien con los retos documentados en la Hackaton

## 2. Implementabilidad y Escalabilidad

Puntuación	Descripción
1 punto	La solución no ha sido validada. Hay dudas sobre la viabilidad del proyecto.
2 puntos	La solución ha sido validada pero no en una manera convincente. Será difícil que la solución se implemente.
3 puntos	La solución ha sido validado por las pruebas. Se aprecia un buen potencial de implementabilidad y escalabilidad.
4 puntos	La solución tiene potencial para atraer inversión. Gran potencial de escala en toda la región.
5 puntos	La solución es sólida, sostenible, y escalable que permite o permitirá la implementación con éxito de gran alcance. Proyecto con potencial de atraer inversión.

## 3. Impacto potencial

Puntuación	Descripción
1 punto	Impacto potencial poco claro o mínimo en relación con el problema planteado.
2 puntos	Potencial de impacto positivo pero limitado. Introduce alguna mejora que complementa las respuestas existentes, pero el impacto concreto del proyecto está poco definido, es difícilmente previsible y/o incide en un aspecto secundario del reto social.
3 puntos	Impacto potencial suficientemente realista, pero podría ser más completo. Se espera un nivel de impacto medio.
4 puntos	Impacto significativo en respuesta al reto o en alguna de las aristas principales. La teoría del cambio es realista y está definida o se puede desprender de las explicaciones facilitadas.

5 puntos	La predicción de impacto es completa y realista. Gran potencial transformador y capacidad mejorar significativamente los resultados en ámbitos claves del problema a solucionar
----------	---

Se rankeará a todos los postulantes en orden de puntaje para ser evaluados por el jurado (de mayor a menor) y así definir dos semifinalista por reto. Luego de una segunda deliberación por parte del jurado se anunciará a los 3 ganador@s de cada reto.

#### **4. Disposiciones Generales**

La Hackaton 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 Hackaton.

- 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](mailto: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 notificadas 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 Hackaton 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 contra del desarrollo de la convocatoria.

#### **4.8. Propiedad Intelectual**

Los participantes del “**Hackaton Hackea la Crisis 2020**” 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.

No es responsabilidad legal del equipo organizador blindar y/o proteger la propiedad intelectual de las propuestas postuladas. Si el autor o autora desea registrar su idea, lo puede hacer en la autoridad competente de su país.

#### **4.9. Exclusión de Responsabilidades**

Las personas que participan en la Hackaton 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 [postula@impaqto.net](mailto:postula@impaqto.net). El plazo para ejecutar la solicitud, dependerá del flujo de solicitudes de eliminación.