

<· >< LA.PCERA

<! --

<< -- ===== HACKATHON 2017 =====>>

<! --

Espacio de Creación Digital para la
Divulgación de la Ciencia y la Tecnología.

-- >

I. DISPOSICIONES GENERALES:

i. Antecedentes:

LA.PCERA es el nuevo espacio de creación digital organizado por Congreso Futuro y la Escuela de Diseño de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos de la Pontificia Universidad Católica de Chile, que busca estimular la generación de videojuegos, aplicaciones y proyectos innovadores de divulgación y/o valoración científica, permitiendo que las habilidades espacio-visuales adquiridas, a través de los videojuegos sumado a una base científica, logren mejorar la memoria, la lógica, la concentración, el enfoque y la planificación del usuario.

En virtud de lo anterior, LA.PCERA tiene el agrado de convocar al primer Hackathon de Creación de Videojuegos y Aplicaciones Científicas, una oportunidad única para jóvenes creadores, diseñadores, programadores y artistas visuales de proponer durante tres días nuevos videojuegos para la difusión de la ciencia y la tecnología chilena.

ii. Objetivos Específicos:

- Fomentar y conectar la ciencia con nuevas formas de participación ciudadana de la divulgación científica.
- Aterrizar y difundir diversos conocimientos científicos.

- Generar un producto que marque una diferencia y logre acercar y encantar a través de la Ciencia a los miles de niños y jóvenes que serán parte de Futuristas, el Congreso Futuro para niños y jóvenes, que se desarrollará durante enero del 2018.

II. DISPOSICIONES DEL CONCURSO:

i. Estructura del Concurso

La actividad consiste en cinco etapas:

Etapas 1: Inscripción de Participantes en el Hackathon.

A.- Las inscripciones se realizarán a través de la siguiente plataforma <http://lapcera.cl/> la que deberá ser llenada por el participante en todos sus campos y de forma presencial el 28 de julio de 2017 en la Sala Lámpara Edificio Escuela de Diseño, Campus Lo Contador, Pontificia Universidad Católica de Chile, Avenida Monseñor Carlos Casanueva #335, Providencia.

B.- El cierre de las inscripciones vía web es hasta las 12:00 horas del día 28 de Julio 2017 y vía presencial hasta las 15.00 horas del día 28 de julio de 2017.

C.- La inscripción no tendrá ningún costo asociado para los participantes.

D.- Existen 100 cupos en total.

E.- No se aceptarán postulaciones fuera de plazo.

Etapas 2: Formación de equipos.

A.- Los participantes serán agrupados de 4 a 6 integrantes.

B.- La conformación del grupo podrá realizarse de 2 maneras:

- a) Los participantes serán agrupados según áreas de interés o especialización por la organización.
- b) Los participantes pueden venir agrupados con anterioridad lo que deberá informarse a la organización en su ingreso.

C.- El grupo estará a cargo de generar un solo prototipo de videojuego durante los tres días de duración del Hackathon. El trabajo debe ser carácter inédito y no debe haber sido presentado en otro concurso similar. En caso de plagio, los integrantes del grupo serán los únicos responsables ante el autor plagiado.

Etapa 3: Finalización del Hackathon.

El día 30 de Julio a las 15.00 horas los equipos deberán subir a la plataforma web www.lapecera.cl/hackathon2017/ los prototipos de videojuegos y a las 16.00 horas deben ser presentados al jurado, quienes determinarán el equipo finalista. Será el mismo grupo quien elegirá un representante para presentar el prototipo ante el jurado.

Etapa 4: Equipo finalista.

El equipo finalista deberá cumplir con el desarrollo final del prototipo ganador del concurso, generar un producto final que debe ser entregado a la organización a más tardar el día 01 de diciembre del 2017, el cual será presentado al público masivo del Congreso Futuro y Futuristas durante el evento principal en una fecha por confirmar entre el 15 y el 21 de enero del 2018.

Etapa 5: Ceremonia de Premiación y Difusión de los videojuegos generados durante el Hackathon.

Presentación del proyecto final del ganador en el marco del VII Congreso Futuro y Ceremonia de Premiación, donde se hará entrega del premio al finalista.

ii. Fechas y Lugar de la Actividad:

El Hackathon de creación digital para la divulgación de la ciencia y la tecnología tendrá lugar durante la última semana del mes de julio del año 2017, los días 28, 29 y 30 del mes en la sala Lámpara, Edificio Escuela de Diseño, Campus Lo Contador, Pontificia Universidad Católica de Chile, Avenida Monseñor Carlos Casanueva #335, Providencia.

iii. Público Objetivo:

La iniciativa está dirigida a niños, jóvenes y adultos chilenos o extranjeros creadores, diseñadores, programadores y/o artistas visuales mayores de 14 años que tengan un especial interés en la divulgación científica y en la participación ciudadana.

Nota Importante: Los participantes menores de 18 años deberán solicitar la autorización de su padre o madre, apoderado/a o tutor legal, para participar. Este documento deberá ser entregado a la organización el día 28 de julio de 2017 en el momento en que el participante hace ingreso al evento.

iv. Áreas Temáticas:

Los grupos participantes en el Hackathon podrán desarrollar prototipos de videojuegos y aplicaciones en cualquiera de las áreas del conocimiento definidos por los Centros de Investigación participantes y que se encuentren enumeradas en el listado entregado por la organización a los participantes el mismo día del evento.

Quedarán automáticamente descalificados los trabajos presentados que no guarden relación con la temática del concurso, y/o que contengan imágenes, o, textos que puedan ser considerados ofensivos o denigrantes.

También quedarán descalificados automáticamente aquellos trabajos que atenten contra la dignidad de las personas, su sexo, género, raza o religión.

v. Mentoría y Apoyo Técnico:

Diversos Centros de Investigación de Chile participarán durante el Hackathon a través de la asignación de Mentores expertos en distintas áreas científicas que proveerán apoyo técnico a los participantes jóvenes durante la realización de su prototipo con la finalidad de velar por la precisión de los contenidos científicos.

vi. Instalaciones:

La sala Lámpara se ubica en el primer piso del edificio de la Escuela de Diseño de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos de la Pontificia Universidad

Católica de Chile, y posee acceso a través del patio de Madera desde la entrada por Av. Monseñor Carlos Casanueva #335, Providencia. Las instalaciones cuentan con un espacio para reunir a los 100 participantes en mesas de trabajo, acceso a internet y servicios básicos de higiene. También existirá para la disposición de los participantes un espacio de descanso, es optativo para los que quisieran traer e instalar sacos de dormir.

vii. Seguridad:

El recinto será abierto durante la totalidad del tiempo en que se llevará a cabo la actividad, permitiendo la salida y retorno de los participantes. Para asegurar el desarrollo tranquilo del evento contará con la presencia de guardias de seguridad durante los tres días completos.

Cada participante contará con una pulsera de color distintiva que los identificará dentro del evento, lo que además les permitirá salir y entrar del recinto sin previa identificación.

Nota Importante: Es responsabilidad de cada uno/a de los/las participantes cuidar sus pertenencias. Ni la Universidad ni Congreso Futuro u otros socios organizadores se responsabilizarán por accidentes, extravíos o robos durante los días en que se desarrollará el Hackathon.

viii. Condiciones de Participación y Permisos:

A.- Al aceptar a participar en el Hackathon, cada uno/a de los/las integrantes del grupo deberá firmar un convenio de participación que otorgará al Congreso Futuro/Diseño UC/Centro de Investigación Mentor/Programa EXPLORA-CONICYT el derecho de difundir y promover los prototipos de videojuegos y aplicaciones que se generen durante el Hackathon durante el VII Congreso Futuro y/o otros eventos de divulgación científica organizada por los mismos.

B.- Todas las actividades en que se utilicen los resultados obtenidos deben ser en actividades sin fines de lucro.

C.- Las instituciones en ningún caso obtendrán beneficios lucrativos a través de los prototipos generados.

D.- La participación de los integrantes es completamente gratuita.

E.- La organización podrá realizar fotografías en la entrega de premios y publicarlas gratuitamente a través de sus canales de comunicación. La organización cuidará en todo momento salvaguardar el respeto de la imagen de los menores de edad.

F.- Los ganadores con la aceptación del premio autorizan a la organización para que publiquen su nombre y su foto en internet, redes sociales y cualquier canal de comunicación, en su condición de ganadores del Concurso.

ix. De los premios:

Premio del Grupo Finalista: Al grupo ganador del Hackathon se otorgará un premio monetario de un monto único y total ascendiente a la suma de USD \$1.000.- (mil dólares, tasa de cambio respectiva reportada por el Banco Central a la fecha de 14 de julio 2017) y un diploma de reconocimiento por integrante, que será otorgado en la ceremonia de premiación en el marco del VII Congreso Futuro en enero 2018, cuando el equipo finalista de a conocer el prototipo final.

Premio de los Grupos Participantes no Finalistas: Se les otorgará un reconocimiento. Además, cada uno de los grupos participantes en el primer Hackathon se les dará la oportunidad de exponer su prototipo desarrollado durante el Hackathon en distintas instancias durante el VII Congreso Futuro y/u otros eventos de divulgación científica y a través de diferentes plataformas y redes sociales.

De acuerdo a la decisión del jurado, eventualmente podría definirse una mención honrosa en cada categoría.

III. PROCESO DE POSTULACIÓN:

i. Inscripción al Hackathon:

La inscripción en el evento se realizará en línea a través del formulario de postulación de la página web www.lapcera.cl/ el que deberá ser completado por todos los participantes. De igual forma podrán inscribirse presencialmente el 28 de julio de 2017 en la Sala Lámpara Edificio Escuela de Diseño, Campus Lo Contador, Pontificia Universidad Católica de Chile, Avenida Monseñor Carlos Casanueva #335, Providencia, hasta las 13.00 horas.

Los datos de registro deberán ser veraces y completos. En caso de que fueran falsos los datos del premiado, la organización se reserva el derecho de no entregar el correspondiente premio.

ii. Admisibilidad:

Los formularios de postulación inscripción incompletos o que no cumplan con las presentes bases serán declaradas fuera de bases y no podrán participar.

Los miembros del grupo o equipo colaborativo recibirán un mensaje de notificación vía correo electrónico a los correos electrónicos informados en la postulación.

iii. Selección de Participantes:

Habrán 100 (cien) cupos en total que serán asignados por orden de llegada de las inscripciones en línea. En el caso de recibir más de 100 inscripciones al momento del cierre de sistema en línea, las postulaciones serán evaluadas por el equipo organizador de la actividad, quienes seleccionarán a los participantes hasta llenar los 100 cupos.

IV. EVALUACIÓN Y ADJUDICACIÓN DEL CONCURSO FINAL

i. Proceso de Evaluación de los Prototipos:

Al cierre del evento, cada uno de los proyectos será evaluado por un jurado mixto externo conformados por representantes del mundo científico y de creación de videojuegos, elegidos por los organizadores de LA.PCERA, quienes elegirán al equipo

ganador del premio monetario de USD \$1.000.- (mil dólares, tasa de cambio respectiva reportada por el Banco Central a la fecha de 14 de julio 2017).

La evaluación se realizará en base a los siguientes criterios de evaluación:

Criterios	Ponderación
JUGABILIDAD	30 %
CALIDAD ESTETICA	20 %
NARRATIVA	20 %
BASE CIENTÍFICA	30 %

Jugabilidad:

Integración de la mecánica de juego junto a su dinámica y estética. De esta manera, este criterio incluye aquellos aspectos asociados a la capacidad tecnológica del juego, en relación con los objetivos y forma de jugar; Y sobre estas capas, el carácter emocional que evoca el recurso gráfico utilizado.

Calidad estética:

La calidad formal de las propuestas. Está referida al conjunto de propiedades que hacen que percibamos a algo como una cohesión armoniosa de rasgos reconocibles (e.g. textura, color, textura, volumen, sonoridad, silueta, etc.).

Narrativa:

Capacidad de la propuesta de plantear una historia de forma efectiva. En este sentido se reconoce como valorable a aquellas narraciones que definen conflictos y personajes vinculados con la mecánica del juego.

Base Científica:

Uso pertinente de la información suministrada por los centros de investigación, sumado al uso de recursos narrativos que permitan incorporar estos contenidos en la mecánica y estética de la propuesta.

A cada criterio de evaluación se le asignará una puntuación de 1 a 7, pudiéndose utilizar medios puntos. Posterior a la asignación de puntaje, las postulaciones será priorizada en función de puntaje.

ii. Selección, Adjudicación y Entrega de Resultados del Concurso:

La selección del grupo ganador del Premio Congreso Futuro, será comunicada en persona el mismo día del cierre del evento y luego mediante carta certificada a cada integrante remitida por el equipo organizador. El equipo organizador se reserva el derecho de dejar nulo el premio en caso que las propuestas no logren un nivel mínimo de evaluación (4.0).

V. OTORGAMIENTO DEL PREMIO Y BENEFICIOS:

i. Transferencia de Recursos al Grupo Finalista:

El Comité ad hoc adjudicará oficialmente el premio a través del acto administrativo pertinente. La transferencia de los recursos se hará al/a representante designado/a del grupo premiado, quien se compromete a dividir y repartir el premio en partes iguales entre los integrantes del grupo, después de la total tramitación del acto administrativo de la Comisión que aprueba el financiamiento.

ii. Obligaciones Generales:

Cada uno de los grupos se compromete a realizar sus mayores esfuerzos y poner en ejecución todos sus conocimientos para hacer del evento, la primera reunión de niños, jóvenes y adultos en post de la divulgación científica y a otorgar a LA.PCERA la autorización de difundir y promover los prototipos y productos desarrollados durante el Hackathon según lo estipulado en la sección II. DISPOSICIONES DEL CONCURSO / viii. Condiciones de Participación y Permisos.

iii. Obligaciones del grupo finalista:

El grupo premiado debe comprometerse a cumplir con las Etapas 4 y 5 (favor ver sección II. DISPOSICIONES DEL CONCURSO) y asistir a una ceremonia de presentación en el marco del VII Congreso Futuro donde presentará el videojuego o aplicación final en base al prototipo desarrollado durante el Hackathon.

VI. FECHAS IMPORTANTES:

i. Recepción de las Postulación web y Consultas:

Las postulaciones se recibirán a través del formulario en línea disponible en el siguiente enlace:

www.lapcera.cl/

Todas las preguntas y consultas que se tengan sobre las bases o la realización del evento deberán dirigirse al siguiente correo electrónico:

somos@lapcera.cl

ii. Calendario del Concurso:

Fase	Fechas
Inscripción a través de Postulación en línea	14/07/2017-28/07/2017
Selección del Grupo Finalista a través de la evaluación y selección del Prototipo ganador	30/07/2017
Presentación del Producto Final y Ceremonia de Premiación - Finalización del Proceso	Durante CF 2017, fecha por confirmar

VII. OTRAS ESPECIFICACIONES:

La organización se reserva el derecho a realizar modificaciones sobre las presentes bases o añadir anexos sucesivos sobre su mecánica y premios, siempre que las mismas estén justificadas o no perjudiquen a los participantes, y se comuniquen a éstos debidamente durante el transcurso del Concurso. En caso de que el Concurso no pudiera realizarse, bien por cualquier motivo que no esté bajo el control de la organización, y que afecte al normal desarrollo del Concurso, el organizador se reserva el derecho a cancelar, modificar, o suspender el mismo.

En cualquier caso, la organización se reserva el derecho de suspender el Concurso por cualquier motivo, comunicándolo previamente en su web.