

HACKATHON 2022

Capítulo: Drones

¿Qué es la hackathon?

Es una competencia abierta para estudiantes o equipos de estudiantes.

El reto consiste en presentar un proyecto tecnológico, o un modelo tecnológico, con un mínimo de viabilidad con base a las temáticas presentadas en el presente capítulo del evento.

La Hackathon, supone una dinámica horizontal, en donde los participantes complementan experiencias y habilidades individuales con el propósito de desarrollar soluciones concretas. Se promueve el trabajo colaborativo entre pares, orientado a la resolución de problemas. Además, se hace foco sobre el proceso de trabajo como instancia de aprendizaje y favorece la motivación de los participantes.

Temáticas sobre la cual se presentan los proyectos:

- Elaboración de drones
- Programación de drones

¿Dónde se desarrollará?

En la ciudad de Mercedes, Departamento de Soriano en el Liceo n°1, los días 1 y 2 de octubre de 2022.

Objetivos:

- Fomentar el emprendedurismo y la innovación
- Búsqueda de soluciones a problemas reales
- Promover el trabajo colaborativo
- Fortalecer el trabajo multidisciplinario
- Demostración de potencial de los jóvenes uruguayos
- Promover el conocimiento y potencial de los estudiantes



Ministerio
de Industria,
Energía y Minería



Ministerio
de Desarrollo
Social

Instituto
Nacional de la
Juventud



¿Quiénes pueden participar?

Jóvenes entre 14 y 29 años de edad, estudiantes de cualquier parte del territorio nacional.

En el caso de menores de edad, se solicitará los permisos necesarios.

El comité organizador realizará una selección de los participantes, teniendo en cuenta los perfiles requeridos, motivaciones y cantidad de participantes previstos a realizarse en un plazo máximo de 20 días luego del cierre de inscripciones.

Costos

La actividad no tendrá costos para los participantes seleccionados ni adulto referente.

Premios

Los ganadores del Primer, Segundo y Tercer puesto, serán acreedores de un porcentaje sobre el total de USD 3.000, 50% para el primer puesto, 30% para el segundo puesto y 20% para el tercer puesto.

Jurado

El jurado será seleccionado por el comité organizador. Estos, juzgarán los proyectos y los puntúan de acuerdo a los criterios de evaluación, para determinar el orden de los ganadores.

Los mismos son referentes de la UTE, INJU, UTEC, MIEM, Ceibal e IMS.

Criterio de evaluación

Habrà una escala de puntos:

- 5 - Muy Adecuado
- 4 - Bastante Adecuado
- 3 - Adecuado
- 2 - Poco Adecuado
- 1 - Inadecuado

- Trabajo en equipo
- Solución
- Valor agregado



Evaluación

Cuantitativa: Corresponderá a la calificación de los criterios de evaluación establecidos en las presentes bases.

Cualitativa: Corresponderá a la calificación del desempeño durante el evento, que tanto se logró avanzar, que tanto aprovecharon el acompañamiento y la discusión.

¿Cómo se plantean los problemas y los retos?

A través de esta convocatoria, se establecerán los problemas y los retos a resolver. Se deberán presentar propuestas y proyectos en ese camino.

Agenda:

Día 1;

- Llegada de los participantes
- Cena

Día 2;

- Inicio de jornada
- Desayuno
- Mesas de trabajo
- Almuerzo
- Apertura y presentación de participantes
- Panel de mentoría, avances
- Selección de proyectos por temática
- Fin de la jornada

Día 3;

- Desayuno
- Inicio de la jornada
- Panel de mentoría, avances
- Preparación de presentaciones
- Presentación final ante el jurado e invitados
- Ceremonia de presentación y cierre a cargo del Sr. Presidente de la República



Términos y condiciones

Inscripción:

Los interesados deberán inscribirse de forma individual o por equipos a través del formulario que se dará a conocer a través de las redes sociales del INJU, UTE, MIEM, UTEC, CEIBAL e IMS desde el día **lunes 29 de mayo a la hora 00:00 hasta el día miércoles 31 de agosto a las 23:59**.

La inscripción consta de: un formulario de datos personales, tipo de postulación (individual o equipos) y un video de presentación del proyecto cuya duración no podrá superar los 4 minutos.

En el caso de elaboración de drones se deberá adjuntar planos, así como todo el detalle del funcionamiento, el día de la actividad se debe llevar prototipo para poder hacer mejoras sobre el mismo. En este caso se contará con un taller previo para aclaración de dudas donde podrán concurrir todos los inscriptos a la actividad. En caso de realizarse un proceso de selección se realizará luego de cerradas las inscripciones, previo a ir a Soriano.

Si se opta por programación se solicita adjuntar las funciones que cumpliría y el detalle del programa. Por otra parte, se solicitará indicar si requiere algún tipo de asistencia (Lenguaje de señas, motricidad, etc). La base para la programación será por bloques. En caso de realizar una jornada de preselección será luego de cerradas las inscripciones, previa a la actividad en Soriano.

La inscripción es únicamente para residentes en la República Oriental del Uruguay, a excepción de un grupo que contenga a uno de sus participantes en el exterior. En dicho caso, se solicitará que la mayoría de los participantes concurren presencialmente al evento.

A partir de un análisis de los perfiles, el comité organizador evaluará a cada uno de los inscriptos y seleccionará a los que finalmente participarán.

Quienes deseen inscribir un equipo con los perfiles requeridos procedentes de una misma institución (Liceo, UTU, Universidad, etc), deberán especificarlo en el formulario de inscripción, sujetos a aprobación del comité organizador y con la posibilidad de agregar otros miembros.

Quienes se inscriban deben completar los deslindes adjuntos y enviarlos al mail participacioninju@gmail.com.



En el caso de los menores deben completar autorización por parte de un mayor para participar de la actividad y permiso de imagen para autorizar publicar las fotos y grabaciones del evento. En el caso de los mayores sólo deben completar los derechos de imagen.

Los costos de traslado, hospedaje y comidas (Desayuno, Almuerzo y Cena), correrán por cuenta de los organizadores. En el caso de los menores si la postulación es individual debe ir con un mayor referente, y en caso de un grupo en el cual son todos menores deberán tener un mayor referente por grupo (independientemente de la cantidad de jóvenes). El adulto es a efectos de ser responsable durante el viaje y en el alojamiento.

Si el participante opta por llevar su computadora portátil (en caso de necesitarla), será estrictamente responsable el equipo, así como de aquellos elementos personales que ingrese al evento, no siendo los organizadores responsables por pérdidas, daños, robos o hurtos de los bienes de los participantes.

En caso de que un participante abandone a su equipo durante el evento, deberá dejar constancia por escrito.

La inscripción y/o participación de la Hackathon, implica el pleno conocimiento y aceptación de estos Términos y Condiciones, y de los requisitos para participar. En caso de resultar necesario, los organizadores se reservan el derecho de modificar, ampliar y/o aclarar estos Términos y Condiciones.

Propiedad intelectual y derechos de imagen

La participación en el evento no supone la transferencia a favor de los organizadores de derechos de propiedad intelectual, industrial o marcaria sobre los prototipos o modelos desarrollados.

Los participantes mantendrán a los organizadores indemnes y libres de cualquier reclamación judicial o extrajudicial, derivada de su participación en el evento.

Los Organizadores podrán requerir la presencia de los ganadores, así como también publicar sus datos personales y exhibir su imagen (foto y/o video) mediante cualquier acción publicitaria, de prensa, promoción, publicación y/o medio de difusión que consideren conveniente, para lo cual los participantes otorgan expresa autorización y sin que la misma conceda a los ganadores derecho a contraprestación o indemnización alguna.

Se entiende que los participantes actúan bajo su propia responsabilidad y participan en el



evento por su propia cuenta y riesgo. Los participantes renuncian a cualquier reclamación en contra de los Organizadores por cualquier hecho fortuito que suceda durante su transporte al sitio del evento, estadía en el sitio del evento y/o en el uso o disfrute de los premios otorgados si resulta ganador.



Ministerio
de **Industria,**
Energía y Minería



Ministerio
de **Desarrollo**
Social

Instituto
Nacional de la
Juventud

