

# CREATÓN

## POR LOS DERECHOS HUMANOS

Con el generoso apoyo de la **Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional, Uber México, la Universidad Iberoamericana, Inteligencia Pública A.C. y EnfoqueDH**

### CONVOCAN:

A personas desarrolladoras de tecnología y estudiantes de comunicación, diseño interactivo, ingeniería en tecnologías de cómputo, diseño gráfico, y carreras afines, a participar en el **Creatón por los Derechos Humanos**

### BASES:

#### GENERALES

**1. Creatón por los Derechos Humanos** es un concurso en formato hackathon orientado al diseño de soluciones tecnológicas y estrategias de comunicación que contribuyan a la prevención y respuesta a los distintos tipos de violencia basada en género en un sentido amplio, incluyendo a mujeres y personas **LGBT+**.

**2. Sede:** Auditorio José Sánchez Villaseñor, Edificio N de la Universidad Iberoamericana. Dirección: Prolongación Paseo de Reforma 880, Lomas de Santa Fe, México, C.P. 01219, Ciudad de México.

**3. Fechas:** viernes **29** y sábado **30** de **marzo** de 2019.

La inauguración del concurso se llevará a cabo el viernes 29 de marzo y dará inicio a las 9:30 am. Los desarrollos tecnológicos y estrategias de comunicación se evaluarán a partir de las 5:00 pm del sábado 30 de marzo.

**4. Sitio web:** el portal oficial del concurso es

**www.creatonderechoshumanos.mx** en el cual estarán disponibles todos los detalles, el registro, así como información temática y conceptual sobre la violencia basada en género, con el fin de apoyar a las y los participantes.

#### PARTICIPANTES

**1.** Creatón por los Derechos Humanos tendrá una capacidad máxima de 100 participantes:

**a.** 30 lugares estarán abiertos únicamente para alumnas y alumnos de la Universidad Iberoamericana para el desarrollo de estrategias de comunicación para generar estrategias de toma de conciencia acerca de la violencia basada en género.

**b.** 70 lugares estarán abiertos al público para la inscripción de desarrolladoras/es de tecnología que generen aplicaciones para la prevención y respuesta a la violencia de género en las categorías indicadas.

**2.** Las y los participantes deberán ser mayores de edad.

**3.** Todo participante deberá contar con su entrada y acreditación para el concurso, la cual será entregada al llegar a la sede del concurso.

**4.** La inscripción a Creatón por los Derechos Humanos no tiene ningún costo.

**5.** La inscripción da derecho a desayuno, comida y cena dentro de los horarios del concurso, así como bebidas (agua, refrescos y café) y snacks a lo largo del mismo.

#### EQUIPOS

**1.** Los equipos deberán estar conformados por un mínimo de dos y un máximo de cinco integrantes, considerando que al menos un miembro del equipo deberá ser mujer.

**2.** Cada equipo participante deberá llevar sus equipos de cómputo y todo el material que considere necesario para poder trabajar en el proyecto.

#### MECÁNICA DE PARTICIPACIÓN

**1.** Las y los participantes deberán realizar el registro de su equipo a través de la liga <https://bit.ly/2NJyYvn> o directamente en el sitio web de Creatón por los Derechos Humanos.

**2.** Todo participante registrado deberá tomar una sesión de dos horas de capacitación en términos conceptuales, con el fin de contar con elementos básicos para aproximarse a la problemática de violencia de género. Esta sesión tendrá lugar en la sede del concurso el día 29 de marzo, en horario de 10:00 am a 12:00 pm.

**3.** El tiempo para la creación de los desarrollos tecnológicos y de las estrategias de comunicación comenzará el 29 de marzo a las 12:00 pm y finalizará el sábado 30 a las 4:00 pm, hora en que los proyectos deberán ser registrados para iniciar la evaluación a las 5:00 pm.

**4.** No está permitido pernoctar en la sede.

**5.** Creatón por los Derechos Humanos proveerá de forma gratuita el servicio de transporte en autobús en las siguientes fechas y horarios:

**a.** Viernes 29 de marzo a las 9:45 pm, desde la sede hasta la estación Metro Auditorio (Línea 7).

**b.** Sábado 30 de marzo a las 7:30 am, desde la estación Metro Auditorio (Línea 7) hasta la sede.

#### CATEGORÍAS DE PARTICIPACIÓN

**1.** Desarrollo de soluciones tecnológicas para prevención y respuesta a la violencia de género.

**a.** La mitad de los equipos de desarrolladoras y desarrolladores deberá enfocarse a la creación de soluciones tecnológicas para la prevención de la violencia basada en género.

**i.** La solución tecnológica deberá contribuir (por ejemplo, a través de educación, información, sensibilización y concientización) a evitar que se cometan actos de violencia contra mujeres o personas **LGBT+**.

**b.** La otra mitad de los equipos de desarrolladoras y desarrolladores se centrará en la creación de las soluciones tecnológicas para la respuesta de la violencia basada en género.

**i.** La solución tecnológica contribuirá a mejorar o facilitar la atención de víctimas de los distintos tipos de violencia, (por ejemplo, servicios de salud, acceso a la justicia, mapeo de centros de atención, protocolos de atención a víctimas, medidas para evitar revictimización, etc).

#### TODAS LAS SOLUCIONES TECNOLÓGICAS DEBERÁN CUBRIR LOS SIGUIENTES CRITERIOS:

**ii.** Definir qué tipo de problemática de violencia de género previenen o dan respuesta (ej. violencia sexual, delitos contra personas **LGBT**, etc.).

**iii.** Definir en qué ámbito se enfoca la prevención o respuesta del tipo de violencia seleccionada: familiar o de pareja, laboral, escolar, comunitario o institucional.

**iv.** Determinar a quién (es) estará orientada la solución tecnológica: instancias gubernamentales, organizaciones de la sociedad civil, sector específico de la sociedad (por ejemplo, por rango de edad, etc.)

**2.** Retos para el desarrollo de soluciones tecnológicas en dos problemáticas específicas.

**a.** Cualquier equipo que concurse en las categorías de prevención y respuesta a la violencia basada en género podrá también participar para ganar el **Reto Chihuahua Sin Violencia o el Reto Contra la Desaparición de Mujeres**.

**i. Reto Chihuahua Sin Violencia:** las y los participantes deberán desarrollar una solución tecnológica que facilite la implementación del **Modelo de Ruta de Acción** para la atención de víctimas de violencia sexual en Ciudad Juárez, Chihuahua. A los equipos que deseen participar en el Reto se les facilitará toda la información necesaria sobre el modelo, además de contar con mentorías por parte de personal de instituciones de atención en Ciudad Juárez.

**ii. Reto Contra la Desaparición de Mujeres:** los equipos deberán crear una solución tecnológica que ayude a la prevención de la desaparición de mujeres (ej. identificar zonas de riesgo, herramientas de localización, apoyar a generar sistemas de transporte seguro, etc).

**3.** Estrategias de comunicación.

**a.** En esta categoría podrán concursar únicamente los equipos formados por alumnas y alumnos de la Universidad Iberoamericana. Las subcategorías para concursar son:

**i.** Comunicación del Protocolo de Actuación para la Prevención y Atención de Discriminación y Violencia de Género de la Universidad Iberoamericana.

**ii.** Comunicación sobre los distintos tipos de violencia basada en género, tanto hacia mujeres como hacia personas **LGBT+**.

#### LAS ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN TENDRÁN COMO PÚBLICO OBJETIVO A TODA LA COMUNIDAD UNIVERSITARIA.

<sup>1</sup> El Modelo de Ruta de Acción, con fundamento en la NOM 046-SSA2-2005, es una propuesta de trabajo interinstitucional coordinado que prioriza las capacidades resolutivas de cada uno de los actores involucrados, sus atribuciones o responsabilidades jurídicas, así como las necesidades inmediatas y a largo plazo de la víctima de violencia sexual (sea mujer, niña, niño o adolescente).



# CREATÓN

## POR LOS DERECHOS HUMANOS

Con el generoso apoyo de la **Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional, Uber México, la Universidad Iberoamericana, Inteligencia Pública A.C. y EnfoqueDH**

### CONVOCAN:

A personas desarrolladoras de tecnología y estudiantes de comunicación, diseño interactivo, ingeniería en tecnologías de cómputo, diseño gráfico, y carreras afines, a participar en el **Creatón por los Derechos Humanos**

#### PREMIOS

1. Los premios de Creatón por los Derechos Humanos se distribuirán de la siguiente manera:

- Un premio de **\$65,000.00 MXN** al equipo ganador de la categoría de **Prevención de la violencia basada en género.**
- Un premio de **\$65,000.00 MXN** al equipo ganador de la categoría de **Respuesta a la violencia basada en género.**
- Un premio de **\$23,000.00 MXN** para el equipo ganador del **Reto Chihuahua Sin Violencia.**
- Un premio de **\$23,000.00 MXN** para el equipo ganador del **Reto Contra la Desaparición de Mujeres.**
- Un premio de **\$7,500.00 MXN** para el equipo ganador de cada una de las subcategorías de **Estrategias de Comunicación.**

#### REGISTRO DE PROYECTOS

- Una vez finalizada la jornada de trabajo, los proyectos deberán registrarse entre 4:00 y 5:00 pm del sábado 30 de marzo, momento en que se abrirá la plataforma, para ser considerados para la demostración de proyectos ante las y los evaluadores. La persona responsable del equipo deberá asegurarse de completar el registro del proyecto antes de las 5:00 pm del día 30 de marzo en la liga (**hacky.creaton.mx**).
- En este formulario se vaciará información como: nombre del proyecto, integrantes del equipo, descripción general, descripción técnica, tecnologías utilizadas, entre otras.
- Los entregables podrán ser alguno de los siguientes: website, app móvil, bots y software.

#### PROCESO DE EVALUACIÓN

- Los equipos participantes podrán acceder, con base en lo que el jurado determine, a uno de los premios del evento general (dos en caso de participar simultáneamente en alguno de los Retos) si cumple con el proceso:
  - Registro para participar en el hackathón.
  - Registro del proyecto.
  - Demostración de avances ante un jurado calificador y el resto de las personas concursantes.
  - Determinación técnica por personas expertas.
  - Presentación en caso de resultar ganador.
- Una vez finalizado el tiempo para el desarrollo de las soluciones tecnológicas, éstas tendrán que ser presentados en su tiempo y forma requerido a un jurado conformado por personas expertas en prevención y respuesta a la violencia basada en género, especialistas en tecnología y/o diseñadores/as gráficos/as que evaluarán lo siguiente:
  - Ejecución: el equipo mostró un prototipo avanzado que ejemplifica el uso propuesto.
  - Problemática: el proyecto contribuye efectivamente a la prevención o respuesta de la problemática de violencia de género seleccionada; y/o el proyecto cumple con las necesidades del Reto para el que fue creado.
  - Viabilidad: es posible llevar a cabo de manera sostenible este proyecto.
  - Innovación: propone una solución nueva a un problema conocido y mejora un proceso actual.
  - Habilidad: es visible la habilidad técnica y conocimiento de la temática en la solución mostrada.
  - Alcance de la solución: grado de impacto de la propuesta
- Para la evaluación de las subcategorías de Estrategias de Comunicación se considerarán los siguientes criterios de evaluación:
  - Asertividad: el producto refleja un adecuado manejo de los conceptos en la explicación del tema.
  - Lenguaje sencillo: el producto comunica la temática mediante un lenguaje adecuado a la audiencia objetivo, los tecnicismos son fácilmente explicados.
  - Recursos visuales: el producto es presentado con excelencia técnica en materia de diseño y uso de gráficos.
  - Impacto: el producto es lo suficientemente creativo como para generar impacto en la audiencia.
- Cada una/o de las y los evaluadores tendrá la posibilidad de asignar un voto de favorito a un solo equipo evaluado.

#### REVISIÓN TÉCNICA

- Una vez entregados los resultados de las evaluaciones al comité organizador, se le avisará a la persona representante de los equipos incluidos en la misma que deben pasar con el Comité de Revisión Técnica, y estos deberán presentar su código fuente en repositorio para una revisión técnica a profundidad. El comité de evaluación se reserva el derecho de eliminar de la lista de finalistas a los equipos cuando:
  - Hayan copiado enteramente el código de un tercero.
  - No exista coherencia entre lo presentado y lo que el equipo codeó.
  - Lo presentado, no se haya desarrollado dentro de los horarios oficiales del Hackathon.
- La decisión del Comité de Revisión Técnica es inapelable e indiscutible.

**En caso de una eliminación,** la lista se recorre y el siguiente finalista, pasa automáticamente y será revisado con los mismos criterios, hasta que se complete la lista final.

#### EXPOSICIÓN DE PROYECTOS

- La exposición de los proyectos se llevará a cabo el día **sábado 30** de marzo del 2019 a las 5:00 pm.
- Cada equipo finalista contará con cinco minutos para demostrar su solución tecnológica o estrategia de comunicación en el escenario.
- Sólo dos integrantes del equipo podrán realizar la presentación y tendrán tres minutos para una sesión de preguntas y respuestas del panel de jurado. En ese momento quienes integran el equipo podrán subir al escenario para apoyar en la respuesta a las mismas si así fuera necesario.

#### JURADO

- El jurado para la valoración final estará formado por **cinco personas**, integrado de la siguiente forma:
  - Dos especialistas en prevención y respuesta a la violencia de género, a rotarse según las categorías evaluadas.
  - Dos especialistas en materia de tecnología.
  - Un especialistas en materia de diseño.
- El jurado tendrá potestad para declarar premios desiertos, deshacer empates o dar menciones especiales. **La decisión del jurado será inapelable.**
- Cada integrante del jurado otorgará de 0 a 100 puntos en cada uno de estos apartados a cada proyecto. La suma total de los puntos será la que se computará para seleccionar a las y los ganadores.

#### ANUNCIO DE GANADORES

- El sábado 30 de marzo, a las 08:00 pm, el jurado hará del conocimiento al comité organizador las puntuaciones y por tanto las y los ganadores en el Auditorio José Sánchez Villaseñor de la Universidad Iberoamericana.
- Los nombres e imágenes de los ganadores **podrán ser publicados en diferentes medios de Internet, redes sociales o prensa**, por lo que los participantes autorizan expresamente el uso de su imagen para estos fines.
- Los premios serán entregados en el tiempo convenido con los ganadores al finalizar la ceremonia de premiación.



# CREATÓN

## POR LOS DERECHOS HUMANOS

Con el generoso apoyo de la **Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional, Uber México, la Universidad Iberoamericana, Inteligencia Pública A.C. y EnfoqueDH**

### CONVOCAN:

A personas desarrolladoras de tecnología y estudiantes de comunicación, diseño interactivo, ingeniería en tecnologías de cómputo, diseño gráfico, y carreras afines, a participar en el **Creatón por los Derechos Humanos**

#### NORMAS DEL RECINTO SEDE

1. Las y los concursantes no podrán pernoctar en las instalaciones de la Universidad Iberoamericana durante la noche del viernes 29 de marzo.
2. Las y los participantes deberán abandonar las instalaciones de la sede entre 9:00 y 10:00 pm del viernes 29 de marzo, podrán regresar a partir de las 7:00 am del sábado 30 de marzo. Se proveerá transporte gratuito para estos fines.
3. Las y los participantes que no se presenten como máximo a las 12:00 pm del sábado 30 de marzo, serán descalificados de la competencia.
4. Queda prohibido circular por las instalaciones de la Universidad Iberoamericana que no sean el Auditorio José Sánchez Villaseñor, la explanada y jardines aledaños.
5. Es imprescindible presentar una identificación oficial en el registro para poder acceder y entregarles el gafete del evento.
6. Está prohibido ingresar alimentos al Auditorio. Todos los alimentos que se provean a las y los participantes serán entregados para su consumo en las mesas instaladas en la explanada techada del Auditorio.
7. Al Auditorio sólo se podrán ingresar bebidas (agua, café, refrescos) en envases con tapa que impida derrames.
8. No se podrá ingresar con armas, ni siquiera simulaciones de juguete, aunque formen parte de algún tipo de disfraz en su caso.
9. Está prohibido ingresar a la Universidad Iberoamericana con cualquier tipo de drogas, alcohol y bebidas energizantes (a base de taurina y similares).

#### NORMAS TÉCNICAS

1. Se puede desarrollar en cualquier tecnología y cualquier dispositivo.
2. Si se trata de una aplicación web, ésta deberá funcionar sobre los principales navegadores actuales.
3. Las aplicaciones móviles deberán funcionar sobre dispositivo (aportado por el equipo participante) o emulador, siendo válida cualquier plataforma.
4. No se aceptarán aplicaciones/web ya publicadas en cualquier medio, o trabajos anteriores ya realizados.
5. Se permite el uso de lenguajes, frameworks, librerías de terceros y cualquier tipo de herramientas de desarrollo.
6. Durante el desarrollo de la competencia, las y los participantes podrán solicitar ayuda en temas concretos a las mentoras y mentores que estarán disponibles. No es obligación del equipo organizador tener en todo momento disponible a las y los mentores.
7. No se requerirá que las aplicaciones estén completamente terminadas durante el hackathon, aunque se valorará el grado de funcionalidad alcanzada y que se aporten diseños que permitan ver la evolución de los apartados que falte completar.
8. No se aceptarán a concurso aplicaciones con contenido sexual explícito, violencia explícita, contenido insultante o de incitación al odio, que vulneren la propiedad intelectual de terceros, que suplanten la identidad de otras personas o empresas, que promuevan los juegos de azar online o que realicen actividades ilegales.

#### RESPONSABILIDAD LEGAL

- Las personas asistentes son responsables de su salud, cualquier accidente o deficiencia que pueda causar de cualquier manera alteración a su salud o integridad física e incluso la muerte.
2. Por esta razón se libera de cualquier responsabilidad al Creatón por los Derechos Humanos, a las y los integrantes del comité organizador, patrocinadores, organizadores, accionistas o representantes de las compañías y renuncia a cualquier derecho, demanda o indemnización al respecto.
  3. La persona participante reconoce y acepta que ninguno de los mencionados anteriormente es responsable de la custodia y protección de sus pertenencias, así como si se presentara algún desperfecto o robo.

#### PROPIEDAD INTELECTUAL

1. Los equipos y/o participantes mantienen la propiedad al 100% de los proyectos parciales o completos creados durante Creatón por los Derechos Humanos.
2. Los productos desarrollados pueden ser utilizados por el comité organizador para la promoción de Creatón por los Derechos Humanos y sus temáticas.
3. La y el participante acepta, reconoce, está de acuerdo y se obliga a que, en la medida en que cualquiera de los programas o aplicaciones que sean creados durante el hackatón sean de interés o proporcionen beneficio alguno a Inteligencia Pública A.C., ésta los puedan usar en beneficio propio y sin restricción alguna, por lo que al aceptar estas bases y participar en el hackatón, otorga a Inteligencia Pública A.C., una licencia gratuita, por tiempo ilimitado, mundial, no exclusiva y libre de regalías, con relación al programa o aplicación que cree durante dicho evento.
4. Los proyectos presentados deberán ser de autoría propia, sin que dichos proyectos puedan conculcar de ningún modo los derechos de propiedad intelectual o industrial de terceros, excluyendo de cualquier responsabilidad de ello a Creatón por los Derechos Humanos.
5. Las autoras y autores de las propuestas manifiestan y garantizan que los proyectos parciales o completos creados durante el hackathon en el que participan no infringen ningún derecho de propiedad intelectual, ni de ningún otro tipo, de terceros, así como que cuentan con la licencia o autorización necesaria para ello. Asimismo, asumen cualquier responsabilidad derivada de la infracción de cualesquiera derechos en relación con ello y se comprometen a indemnizar al organizador por cualquier reclamación que pueda recibir al respecto.
6. El jurado podrá arbitrar los medios técnicos que juzguen necesarios para comprobar el contenido de las propuestas, así como recurrir al asesoramiento que estimen preciso en cada momento.
7. La tecnología que la o el participante utilice durante el hackatón y que se aplique para el cumplimiento del fin de dicho evento, será bajo la modalidad de "Open Source".
8. Los programas y/o aplicaciones que sean creados durante el hackatón, serán propiedad única y exclusiva de sus creadoras/es, por lo que estas/os últimos serán en todo momento, las/los únicas/os y legítimas/os propietarias/os y titulares de todos los derechos de autor y/o de propiedad industrial que se deriven, desarrollen o produzcan.

#### ACEPTACIÓN DE LAS BASES

1. La presentación del formulario de inscripción y posterior asistencia al hackathon implica necesariamente la aceptación íntegra e incondicional de los términos y condiciones expresados en las presentes bases reguladoras, así como la interpretación que de las mismas lleve a cabo la organización.