

HACKATHON 2024

1. DEFINICIÓN Y ALCANCE.

El Hackathon 2024 es una competencia de propuestas, donde los participantes exploran y desarrollan soluciones que resuelven un problema que satisfaga una necesidad actual vinculada a la arquitectura y construcción, a través del uso de la tecnología.

En esta jornada, que tendrá una duración de 24 horas, equipos multidisciplinarios idearán un producto para satisfacer una necesidad real o un problema existente en el ámbito de la arquitectura y la construcción. El objetivo será crear nuevas tecnologías asistivas para superar desafíos funcionales reales. Los equipos contarán con el acompañamiento de mentores y expertos en el tema y con la retroalimentación de usuarios potenciales.

El encuentro será presencial, y tendrá lugar en la Escuela de Graduados y Formación Continua de la Facultad de Ciencias Exactas Físicas y Naturales (FCEfyN) de la Universidad Nacional de Córdoba, Ciudad Universitaria, Córdoba, Argentina. Sin embargo, aquellas personas que no puedan asistir, podrán participar del mismo de manera virtual.

Estas bases y condiciones de participación constituyen los requisitos particulares necesarios para participar en el Hackathon 2024.

2. TEMÁTICA DE LAS PROPUESTAS

Durante el primer día del Hackathon los miembros del Centro de Vinculación BuiltLab, expondrán temas sugeridos a tratar durante el desarrollo del mismo. De igual modo, los participantes podrán presentar ideas o temas de investigación que se consideren pertinentes y valiosos en el ámbito de la construcción digital.

Las ideas o temas que se presenten en el Hackathon deberán enmarcarse en las siguientes categorías temáticas:

- Verticales tecnológicas (ej. AI, blockchain, data management, AR/VR, digital twins).
- Áreas de aplicación (ej. diseño arquitectónico, diseño y cálculo estructural, estimación de costos y tiempos, prefabricación, gestión de mano de obra, higiene y seguridad de la obra, conservación de patrimonio).

3. ORGANIZACIÓN DEL HACKATHON

El Hackathon es promovido por el Centro de Vinculación BuiltLab - FCEfyN. Durante la jornada BuiltLab pondrá a disposición de los equipos participantes la asistencia de mentores o asistentes



externos. Los mentores serán personas que tengan experiencia en el ámbito de aplicación de los proyectos o de las verticales tecnológicas especificadas en el apartado 2, y podrán ayudar a los miembros de los equipos a desarrollar habilidades y resolver desafíos técnicos.

Los mentores serán designados por miembros del BuiltLab, y tendrán una disponibilidad de una hora el viernes 15 de marzo y una hora y media el día sábado 16 de marzo, con el fin de evacuar consultas, dudas e inquietudes de los equipos de investigación.

4. CONDICIONES PARA SER PARTICIPANTE

Podrán participar en EL HACKATHON todos aquellos que cumplan con los siguientes requisitos obligatorios:

- 1) ser personas físicas,
- 2) mayores de 18 años de edad,
- 3) Haber completado exitosamente el formulario de inscripción al Hackathon.
- 4) Haber sido aceptado para participar.

De manera complementaria deberá cumplir alguno de los siguientes requisitos:

- 1) ser estudiantes de grado o graduados de carreras relacionadas con el ámbito de aplicación de la investigación (Arquitectura, Ingeniería, Programación, etc.).
- 2) estar interesados en el desarrollo de proyectos digitales para la construcción y acreditar el nivel de conocimiento o experiencia suficiente.
- 3) pertenecer a algunas de las instituciones / empresas que integran el Clúster BIM o empresas que brinden servicios de arquitectura o construcción.

5. MECÁNICA DE PARTICIPACIÓN

La inscripción al Hackathon para todas aquellas personas que reúnan las condiciones aquí establecidas y deseen participar, deberá realizarse mediante formulario digital. El formulario completo deberá ser enviado a través del sitio web <https://hackathon2024.builtlab.net/> Se podrá solicitar el Currículum Vitae a los postulantes.

6. PLAZOS Y FECHAS

Los interesados podrán postularse y participar, de acuerdo a las convocatorias vigentes:

- Fecha de apertura de convocatoria a Hackathon: jueves 01 de febrero de 2024.
- Fecha de finalización de inscripción de participantes según formulario indicado en el punto 6: lunes 11 de marzo de 2024, a las 23:59 horas.

- Fecha de anuncio de inscripciones aceptadas: las solicitudes de participación serán evaluadas y quienes sean aceptados serán notificados dentro de las 24 hs. siguientes de haber realizado la inscripción.
- Fecha y horario de realización de hackathon: desde las 16.00 horas del viernes 15 de marzo hasta las 16.00 horas del sábado 16 de marzo de 2024. La Secretaría de Extensión de la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales pondrá a disposición de los participantes un espacio de trabajo colaborativo con acceso a internet.

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las propuestas deberán apuntar a la generación de soluciones que respondan al alcance definido en el punto 1. Las propuestas se evaluarán con los siguientes criterios:

- Postulación completa: en tiempo y forma, acorde a consigna / temáticas del Hackathon.
- Innovación: la propuesta es innovadora de manera que reinterpreta, original y asertivamente, los nuevos escenarios de mercado, sociedad y/o ambiente, para el problema o necesidad que intenta resolver.
- Presentación y equipo: todas las partes de la exposición fueron correctamente concatenadas, concisas y claras. En Pitch demostraron convicción y convencimiento durante su exposición. El equipo interdisciplinario cuenta con potencialidad de desarrollo o implementación de la línea presentada.
- Impacto socio-ambiental: La propuesta contempla impacto socio, medioambiental claramente detectado.
- Sustentabilidad de la propuesta: la propuesta contempla un equipo, conocimientos y herramientas técnicas y no técnicas necesarias, para garantizar la continuidad de la misma en el tiempo.
- Escala del problema que resuelve: medida del efecto de la solución propuesta sobre la población afectada por el problema planteado.

8. MODALIDAD DE POSTULACIÓN Y SELECCIÓN

- Inscripción de participantes: La postulación deberá realizarse únicamente de manera virtual, en el formulario indicado en el punto 6. Todos los datos requeridos en el formulario deben estar completos, sin excepción, para continuar a la siguiente fase.

- Anuncio de postulaciones aceptadas: BuiltLab evaluará las postulaciones y pre-seleccionará a aquellos/as candidatos/as que cumplan con todos los datos solicitados en el formulario, y que se correspondan con la consigna y temáticas definidas en la convocatoria.
- Conformación de equipos: el día de realización del Hackathon los participantes formarán equipos interdisciplinarios de acuerdo a temática de interés, propiciando la interdisciplina y pluralidad. Es posible inscribirse de manera individual o con un equipo ya armado (compuestos por hasta 5 personas cada uno de ellos).
- Todos los grupos y sus integrantes deberán estar presente en el encuentro que se desarrollará el viernes 15 y sábado 16 de marzo. La participación al evento en modalidad virtual estará sujeta a disponibilidad.
- Conferencia o presentación de cierre y premiación: los equipos realizarán una presentación (pitch) al finalizar la jornada respecto de la temática abordada y la solución propuesta. Cada equipo dispondrá de 3 minutos para la presentación de su pitch.

9. JURADO

El jurado se compone de expertos y referentes en la temática de la arquitectura, construcción, de la ciencia y tecnología, de la industria, emprendedorismo y organizaciones sociales y empresas. El jurado será el encargado de evaluar y seleccionar a los finalistas y a los ganadores. El jurado contará con un presidente responsable de la comunicación de los ganadores. La decisión del jurado, por la sola participación en EL HACKATHON, es para todos los participantes inapelable.

Los jueces serán publicados en la página web hackathon2024.builtlab.net

10. PREMIOS

Los 3 (tres) mejores proyectos seleccionados por el Jurado tendrán acceso a los siguientes premios por cada equipo:

- 1- PRIMER PREMIO.
- 2- SEGUNDO PREMIO.
- 3- TERCER PREMIO.

Los ganadores recibirán becas para participar en diplomaturas dictadas por la Universidad Nacional de Córdoba.

11. PUBLICACIÓN DE GANADORES:

El/los candidato/s ganador/es autoriza/n expresamente a BuiltLab a difundir su nombre y obra en los medios que considere conveniente, sin derecho a compensación alguna.

12. CERTIFICACIONES:

Los participantes del Hackathón 2024 recibirán un certificado de participación expedido por la Secretaría de Extensión de la FCEFyN de la Universidad Nacional de Córdoba.

13. TITULARIDAD DE LOS PROYECTOS

Cada equipo deberá designar un referente y contacto. Esta persona será la responsable de todo acto administrativo ante la Comisión Organizadora de la Hackatón 2024.

La información que complete deberá ser fidedigna. En caso de necesidad de modificar la titularidad del proyecto, se deberá informar por escrito a la organización de la Hackatón 2024 a través del mail contact@builtlab.net

14. PROPIEDAD INTELECTUAL, CONFIDENCIALIDAD Y DIFUSIÓN

El Hackatón 2024 es una estrategia de promoción y difusión de proyectos innovadores organizado en el ámbito del Laboratorio de Investigación Digital - BuiltLab que gestiona la Secretaría de Extensión de la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de Córdoba en conjunto con Córdoba BIM Cluster y las empresas E-verse y Dovel Pontem .

13.1. Propiedad Intelectual. Los/as competidores/as de la Hackatón 2024 declaran y garantizan que los conceptos e ideas utilizados en la Hackatón 2024, como así también los soportes a través de los cuales éstas se manifiestan son de su exclusiva y excluyente propiedad y no violan cualquier acuerdo y/o derecho de terceros y autorizan, de manera gratuita, a la Centro de Vinculación BuiltLab a utilizar únicamente los materiales presentados en la Hackatón 2024 con los siguientes fines:

- a) Hacer publicidad de futuros concursos en soporte impreso, televisión, radio e internet, entre otros medios.
- b) Crear material que tenga como objetivo difundir la Hackatón 2024 y exhibirlos en el sitio web, en las páginas web, blogs y redes sociales de los organizadores.
- c) Difundir en gacetillas de prensa de organismos oficiales.
- d) Implementar total o parcialmente las ideas y/o desarrollos. La responsabilidad de inscribir, de registrar o de gestionar los derechos de propiedad intelectual de las ideas, recae de forma exclusiva en los competidores.

13.2. De la misma forma, los postulantes declaran que se obligan a mantener indemne al Laboratorio de Investigación Digital BuiltLab de cualquier responsabilidad que pueda surgir derivada de la infracción de derechos de terceros que tengan.

13.3. La inscripción como competidor presupone la aceptación de la futura difusión de imágenes y/o videos del evento por parte de la organización.

15. RESPONSABILIDADES

El solo hecho de participar en la Hackatón 2024 significa que quien participa conoce y acepta en su totalidad las presentes Bases y Condiciones. El/los titular/es de cada proyecto presentado se declara/n único/s responsable/s ante cualquier reclamo que pudieran ocasionar otros sobre la propiedad del bien presentado como proyecto y solidarios de los organizadores frente a cualquier reclamo de terceros originado por su presentación. Una vez que el competidor se encuentra inscripto en la Hackatón 2024, el Laboratorio de Investigación Digital BuiltLab podrá publicar los datos cargados en los diferentes canales de difusión de la Hackatón 2024.

16. CÓDIGO DE CONDUCTA Y REGLAS GENERALES

El Hackathon 2024 funcionará bajo las siguientes premisas:

1. Toda persona participante deberá comportarse de una manera que propicie la creación de un ambiente seguro e inclusivo para todos los participantes en el evento.
2. No realizará discursos ni adoptará comportamientos que resulten molestos, ni interferirá de cualquier otra forma en el desarrollo del evento ni en la participación de otras personas en el mismo.
3. No interferirá en el funcionamiento correcto de esta actividad, ni en los blogs, foros o redes sociales asociadas a la misma.

4. No intentará recibir beneficios a los que no tenga derecho en la propia actividad, ni en los blogs, foros o redes sociales asociadas a la misma.
5. Se abstendrá de realizar comentarios, participar en cualquier tipo de expresión o adoptar comportamientos que impliquen cualquier forma de acoso, sean ofensivos, discriminatorios o amenazantes; lo que incluye, entre otros, cualesquiera relacionados con la raza, sexo, expresión e identidad de género, país de origen, religión, discapacidad, estado civil, edad, orientación sexual, condición de militar o veterano, u otra categoría análoga.
6. Cumplirá las instrucciones que comuniquen los organizadores del evento.
7. Cumplirá todas las leyes aplicables.

Desde el Laboratorio de Investigación Digital BuiltLab queremos proporcionar un ambiente seguro, cómodo y libre de molestias, independientemente de los siguientes puntos:

- Discapacidad
- Género, identidad y expresión de género
- Orientación sexual
- Aspecto y apariencia física
- Nacionalidad
- Religión
- Opiniones y convicciones políticas
- Experiencia y participación en otros hackatones (o falta de ellas)
- Experiencia y dominio de herramientas en tecnología, ciencia y comunicación

No toleramos ninguna forma de acoso contra los competidores de la Hackatón 2024. El lenguaje y las imágenes sexuales no son apropiados en ningún formato de la Hackatón 2024, esto incluye los siguientes puntos:

- Equipos de trabajo
- Conferencias, presentaciones, check-ins, talleres o demostraciones
- Todos los espacios parte relacionados con la Hackatón 2024 (redes sociales, los demás medios en línea, etc.)

El acoso incluye abuso verbal, intimidación, acecho, persecución, fotografía o grabación de audio/video sin consentimiento e interrupción continua de conversaciones y debates.

No permitimos la circulación de documentos o enlaces que contengan virus informáticos de cualquier clase u otro componente malicioso y/o engañoso que pueda provocar un perjuicio a los/as competidores/as.



Se prohíbe la presentación de datos o aportes que contengan información falsa, inexacta o engañosa que infrinja los derechos de autor de terceros, patentes, marcas registradas u otros derechos de propiedad intelectual, publicidad o privacidad. El Centro de Vinculación BuiltLab no será responsable por cualquier perjuicio que pueda surgir derivada de la infracción de derechos de terceros que tengan.

El foco en cada caso debe estar puesto en desarrollar soluciones exclusivamente que no se desvíen del tema del desafío que le fue asignado al equipo de trabajo.

Las misma buscarán objetivo principal el bien común, no calificando los que promuevan actos de discriminación, violación de normativa, violencia o falta de respeto de cualquier índole.

Por los proyectos inconclusos que no lleguen a ser entregados según los plazos estipulados como consecuencia de problemas técnicos, problemas en la comunicación, pérdida de información o retraso generados por factores externos o internos; la organización no se hará responsable.

Los competidores de la Hackatón 2024 otorgan a los organizadores la autorización de gestionar los datos, información y hacer uso de videos y/o cualquier imagen que se produzca durante la presente Hackatón 2024.

La organización se reserva el derecho a rechazar proyectos por cualquiera de los motivos anteriormente expuestos. Los competidores de la Hackatón 2024 que violen estas reglas generales deben detener el comportamiento de inmediato o pueden ser excluidos de la Hackatón 2024 a discreción del Laboratorio de Investigación Digital BuiltLab.

*El incumplimiento de este código de conducta puede acarrear la expulsión de esta actividad, así como la inhabilitación para participar en futuros eventos de esta organización.