

## **Términos y Condiciones: CODERHACK 2021**

### **CODERHOUSE + MAKE-SENSE**

La organización Make-sense, contando con el auspicio de CoderHouse, han organizado la Hackathon CoderHack, con el propósito de promover la generación de iniciativas innovadoras que aporten a Make-Sense una herramienta digital original y funcional, a partir de la activa participación de equipos interdisciplinarios dentro de la comunidad de estudiantes y egresados de Coderhouse en Latinoamérica.

Los presentes términos y condiciones enmarcan el relacionamiento entre cada equipo participante y las Instituciones organizadoras de la Hackathon, aplicables al acceso a materiales, uso de datos, documentos, contenidos y herramientas digitales.

#### **1. Lugar y hora de la Hackathon**

La Hackathon “CoderHack” se realizará online. Inicia el miércoles 03 al sábado 13 de noviembre y finaliza el sábado 13 de noviembre.

#### **2. Los Retos de la Hackathon**

La Hackathon se centra en llevar uno de los programas de voluntariado de Make-sense a una experiencia 100% virtual, por medio del desarrollo de una plataforma web.

Esto incluye una campaña de marketing digital para el posicionamiento de esta misma campaña dentro de la comunidad de Make-sense.

##### **2.1. Retos**

Crear una plataforma web que reviva el formato de la campaña “holdup” de manera virtual, tendrá que ser:

Intuitivo: Que los emprendedores compartan los retos que tienen en su proyecto.

Atractivo: para que los Ciudadanos compartan sus propuestas de solución.

Claro: En donde ambos usuarios entiendan las instrucciones para colaborar

#### **3. Conformación de equipos**

Para participar en la Hackathon “CoderHack”, los interesados deberán registrarse individualmente en la fecha estipulada (27, 28, 29 de octubre del 2021). La inscripción individual es obligatoria. Los participantes deberán formar sus equipos los días de Networking (30 y 31 de octubre del 2021). Luego se registrarán por grupos los días 1 y 2 de Noviembre.

Cada equipo debe conformarse por mínimo un integrante de cada área (6 participantes) y máximo (9 participantes): Por la complejidad del desafío, desde Coderhouse recomendamos: Backend (2) Frontend (2) Diseño UX UI (1) Marketing (1) Diseño gráfico (1) Product Manager (1).

Los equipos tienen que estar conformados por miembros (estudiantes, tutores, coordinadores, profesores, egresados) de Coderhouse. No está permitida la interferencia de profesionales y/o participantes ajenos a la organización.

#### **4. Registro, postulación de soluciones y presentaciones**

Todos los equipos participantes deben estar previamente registrados previo al inicio de la Hackathon y solo se aceptarán dos (2) modificaciones y/o alteraciones de equipos durante el curso de tiempo de acción del Hackathon. Para hacer estos cambios será necesario mandar un correo a [comunidad@coderhouse.com](mailto:comunidad@coderhouse.com) con los datos del equipo, el nombre del nuevo integrante y de la persona que reemplazó. Los reemplazos tendrán que ser personas que se hayan inscripto individualmente, **sin excepción**.

Los reemplazos serán admitidos hasta el miércoles 10 de noviembre (a las 23:59 hrs).

El registro de los equipos participantes debe realizarse única y exclusivamente a través del formulario virtual que se pondrá a disposición por parte de Coderhouse. Las soluciones que se generen durante la Hackathon, serán presentadas - en la fase final de la Hackathon- por uno o dos representantes de cada equipo ante los jurados a través de una presentación de máximo cinco (5) minutos en la que deberá explicar sustancial y suficientemente la solución propuesta.

#### **5. Lineamientos para la postulación de soluciones**

Para ser considerada una solución objeto de evaluación durante el CoderHack, estas no podrán:

5.1 Contener, representar o referirse a actividades, elementos y/o contenidos que promuevan la ilicitud, lenguaje irrespetuoso o inapropiado, conductas inmorales y/o no éticas.

5.2 Contener, representar y/o incluir elementos, y/o contenidos que se refieran negativamente a las organizaciones, a personas, y/o a los retos planteados en la Hackathon.

5.3 Contener algún contenido que infrinja la Ley y/o derechos de terceros, especialmente referidos a propiedad intelectual y privacidad de terceros.

El desconocimiento de cualquiera de estos lineamientos, de manera total o parcial,

generará la descalificación inmediata del CoderHack y demás consecuencias a consideración de Coderhouse.

## 6. Criterios de evaluación

Las soluciones presentadas por los equipos como resultado de la Hackathon serán evaluadas de conformidad con los siguientes criterios que permitirán brindar un puntaje global a cada solución presentada, de acuerdo con el grado de cumplimiento de cada criterio:

- **DISEÑO UXUI:**
  - La cantidad de pantallas son suficientes para comprender el recorrido de los usuarios por la interfaz.
  - Los menús de navegación, bloques de contenido, botones, títulos etc son definidos de manera clara.
  - Se diseñaron suficientes piezas gráficas, para las distintas redes sociales. Son coherentes con el manual de estilo de la ONG y los objetivos planteados por la estrategia de contenidos
- **MARKETING**
  - **Objetivos:** correcta formulación y resolución de objetivos.
  - **Implementación de estrategias y selección de canales:** se usó cada uno de los canales de comunicación requeridos y tienen coherencia con la estrategia que se quiere llevar adelante
  - **KPI's:** definidos correctamente según los objetivos planteados y tienen correlación con la situación actual de make\_sense
  - **El plan de Marketing es SMART** (*Específico, Medible, Alcanzable, Relevante y Temporal*)
  - Los contenidos creados para las distintas redes sociales requeridas generan motivación en el público objetivo (voluntarios) para ayudar a los emprendedores.
- **DESARROLLO WEB**
  - Código prolijo y limpio: El código HTML a lo largo de las páginas cuenta con buena indentación, espacios prolijos y coherencia con el contenido a mostrar.
  - Utilización óptima y criteriosa de SASS/CSS.
  - Uso de rutas: las rutas deberán estar correctamente linkeadas al archivo principal del proyecto, pudiendo acceder correctamente a las mismas
  - Creación y posterior puesta en marcha del modelo de Base de Datos de forma tal que cumpla con las necesidades del problema
  - Correcta instalación y utilización de los paquetes que se vayan a necesitar

- **INNOVACIÓN**

- El diseño permite capturar la atención de la audiencia
- Lxs emprendedorxs y ciudadanxs tendrán una experiencia dinámica entre ellxs gracias a la plataforma
- Lxs emprendedorxs tendrán acceso a múltiples ideas y propuestas gracias a que ellos logran comunicar su reto de forma atractiva
- Lxs ciudadanxs se sienten invitadxs a incidir en los proyectos de lxs emprendedorxs de forma dinámica y constructiva
- Las instrucciones no sean necesarias textualmente para que la plataforma sea de manera intuitiva

Cada equipo, en virtud de los presentes términos y condiciones, acepta otorgar una licencia de uso gratuita a favor de las Instituciones organizadoras, sobre las soluciones presentadas, con el propósito de realizar la evaluación respectiva en el marco de la Hackathon por parte de los jurados y con fines de divulgación y/o socialización del evento, sin que exista ningún tipo de fin lucrativo. El detalle de los criterios y el puntaje asignado a cada uno será explicado en la fase inicial de la Hackathon.

## **7.Formato de entrega:**

A través del formulario de inscripción indicado.

El formato será un vídeo que será subido a YouTube en modo oculto de no más de 05.00 minutos explicando detalladamente las funciones desarrolladas y del cual compartirán el link. Además, crear una carpeta en Drive o Dropbox con acceso público nombrada con el número del equipo. Allí adjuntar en formato PDF el diseño realizado en FIGMA, en formato PDF el plan de marketing digital y en formato PNG las piezas de diseño gráfico. Link de previsualización del sitio web desarrollado.

La fecha y hora límite de la entrega del proyecto será el día viernes 12 de noviembre a las 20:00 ARG sin excepciones. Una vez finalizado este plazo de entrega y por ningún motivo podrán hacerse modificaciones o editar el proyecto, en virtud de lo anterior el acceso a Heroku proporcionado por Coderhouse será denegado una vez que pase el tiempo de entrega.

El proyecto será evaluado por el jurado calificador quienes seleccionarán a los 3 equipos finalistas que defenderán su proyecto ante dicho jurado en el cierre del CoderHack el día sábado 13 de Noviembre.

## **8. Incentivos para los ganadores de la Hackathon**

Los integrantes del equipo que resulte ganador recibirán un certificado y una beca del 100% para inscribirse a un curso a elección en Coderhouse. *La inscripción al curso deberá realizarse dentro de los 15 días corridos siguientes al 13 de noviembre. El curso que elijas deberá tener fecha de inicio dentro del año 2021, sin ninguna excepción. No podrás realizar cambio de comisión antes y/o una vez iniciado el curso. No es posible transferir y/o comercializar el curso y/o canjearlo por dinero.* También se les otorgará una beca del 100% para realizar un servicio de desarrollo profesional: Optimización de LinkedIn o corrección de CV o creación de portfolio. Además recibirán 60 días gratis para utilizar Canva Pro (*beneficio válido únicamente para suscripciones nuevas*)

Además, todos los participantes del CoderHack 2021 recibirán un certificado de participación.

## **9. Confidencialidad**

Los equipos Participantes asumen el compromiso de mantener estricta confidencialidad ante información de carácter confidencial corporativa y/o personal a la que puedan tener acceso con ocasión a la Hackathon, particularmente en lo relacionado con recursos y materiales proporcionados por Make.sense que contenga información privilegiada y/o confidencial. No se entenderá que se trata de información confidencial y/o privilegiada aquella que esté en el dominio público, que sea accesible a través de medios públicos o de libre acceso, o aquella que haya sido divulgada al público a través de cualquier medio. Las Instituciones organizadoras brindarán apoyo a los equipos participantes durante la preparación de la presentación de las soluciones, en materia legal del manejo de confidencialidad ante la existencia de información técnica incluida en las soluciones propuestas, que pueda requerir mantenerse bajo secreto para evitar la pérdida de valor comercial y/o empresarial.

## **10. Propiedad Intelectual**

Los equipos Participantes se obligan a seguir las siguientes reglas en materia de Propiedad Intelectual en el marco de la Hackathon:

10.1 Los equipos participantes serán los titulares de todos los derechos de propiedad intelectual asociados a las soluciones generadas con ocasión a la Hackathon y a su vez, serán responsables de cualquier uso inadecuado de contenidos de terceros. En calidad de titulares de derechos de Propiedad Intelectual conceden de manera gratuita, sin limitación temporal ni territorial, una licencia de uso sobre las soluciones presentadas a favor de las Make- sense con el fin de que éstas puedan ser difundidas a través de cualquier medio y/o forma en el marco de acciones post-Hackathon de difusión, sin incluir información de carácter confidencial que pueda estar presente en las soluciones

presentadas, para salvaguardar el secreto empresarial que pueda existir.

10.2 Los equipos participantes asumen la obligación de respetar estrictamente los derechos de propiedad intelectual de las Instituciones organizadoras, así como de terceros, sobre cualquier tipo de material y/o información que utilicen como insumo para la generación de las soluciones.

10.3 Cada equipo asume la plena responsabilidad ante cualquier tipo de reclamación que pueda presentarse, en cualquier momento, por la real y/o supuesta infracción de derechos de propiedad intelectual.

10.4 La continuidad, desarrollo y/o explotación de las soluciones presentadas por los equipos participantes como resultados de la Hackathon, está completamente a cargo de los respectivos equipos en su calidad de titulares de los derechos asociados a las soluciones planteadas.

## **11. Derechos de Imagen y actividades promocionales**

Las personas integrantes de los equipos Participantes autorizan expresamente a las Instituciones organizadoras, sin limitación de tiempo ni territorio y de forma gratuita, el uso de su voz e imagen para ser incluida en cualquier tipo de formato, como fotografías, videos, audios, entre otros, para ser difundidos y/o promocionados a través de medios físicos y/o digitales directamente por canales oficiales de las Instituciones organizadoras.

## **12. Exoneración de responsabilidad**

Los equipos participantes asumen todo tipo de responsabilidad asociada a su participación en la Hackathon. Los equipos participantes asumirán cualquier tipo de reclamación que terceros realicen por acciones realizadas previa, durante y posterior a la Hackathon, así como en todo lo relacionado con las soluciones presentadas, manteniendo indemne y libre de cualquier tipo de responsabilidad a las Instituciones organizadoras a nivel corporativo, así como a nivel personal en relación con las personas vinculadas a las mismas.

## **13. Código de Conducta**

Todos los participantes en la Hackathon se comprometen a cumplir el siguiente código de conducta básico:

13.1 Cumplir con los lineamientos y directrices que las personas designadas por las Instituciones organizadoras impartan previo, durante y posteriormente a la Hackathon.

13.2 Comportarse de manera respetuosa y ética durante toda la jornada de la Hackathon.

13.3 Utilizar adecuadamente los espacios, recursos y servicios dispuestos por las Instituciones organizadoras durante la Hackathon.

#### **14. Condiciones Generales**

Además de lo establecido en los presentes términos y condiciones y Acuerdo de Participación, los equipos Participantes, acepten lo siguiente:

14.1 Cumplir con los términos y condiciones establecidos en el presente documento

14.2 Cumplir con las directrices y lineamientos que se impartan durante la Hackathon por parte de las Instituciones organizadoras.

14.3 Las Instituciones organizadoras se reservan el derecho de excluir de la Hackathon a cualquier persona y/o equipo por el incumplimiento de cualquier término, condición y/o directriz impartida.

14.4 Las Instituciones organizadoras se reservan el derecho de modificar cualquier término y/o condición establecida en el presente documento, en cualquier momento, contando con la respectiva notificación a los equipos participantes.

El registro de los equipos participantes se considerará como aceptación de todos los términos y condiciones y de plena conformidad con los mismos.

#### **15. Resolución de conflictos**

Las y los participantes de CODERHACK 21 declaran y aceptan que todas las disputas derivadas del reto, en especial las relativas a la puntuación, la clasificación, el derecho a la participación, el engaño, el avance y cualesquiera otros asuntos relacionados con el Challenge, se decidirán según el criterio único y exclusivo de Coderhouse y la organización aliada, como organizadoras del evento, y que dicha decisión adoptada será definitiva y vinculante.

#### **16. Aceptación de las bases**

La participación en el CODERHACK 21 implicará la aceptación íntegra de las bases y de cualquier resolución de Coderhouse con respecto a las eventualidades no previstas en este documento de términos y condiciones.