

## Herramientas de Trabajo.

El objetivo del Hackathon no es tanto la competición en sí, sino el aprendizaje del trabajo en equipo, la participación activa, el intercambio de ideas y la compartición de conocimientos disciplinares e interdisciplinares. Por lo que es totalmente válido asistir sin equipo formado y hacer equipo con otros participantes que se encuentren en el evento.

Desde la Organización brindamos a todos los participantes este documento como una referencia que apunta brindar herramientas que faciliten el trabajo y brinden información para que quien la considere necesaria pueda hacer uso. El objetivo es ahorrar tiempo, generando una base informativa compartida, sin que esto derive en un condicionamiento del trabajo propuesto por el equipo.

Web.

Minisitio UNL: [www.unl.edu.ar/bial](http://www.unl.edu.ar/bial)

Bases 2016: [Descarga](#)

Redes:

Facebook: @BialDeArteJoven

Youtube: Resumen 2014. [Link](#)/adjunto

Twitter: @BialUNL






Logos: Archivos adjuntos.

UNL Fomato .png/.eps

FUL Fomato .png/.eps

BIAL: Identidad 2016. Fomato .png/.eps

Campos de expresión.

	MUSICA	AUD/VIS	LETRAS	VISUALES	ESCENICAS
CAMPOS					
R	248	237	0	57	234
G	180	118	168	62	90
B	81	53	128	128	87
HEX	F8B451	ED7635	00A880	393E80	EA5A57

**Catalogo y programa.** Los campos necesarios a completar con la información de los seleccionados a participar de la Bienal. Concebimos a priori esta forma de organizar la información pero cada equipo es libre de prepararla y presentarla como crea conveniente.

- 1) CAMPO
- 2) CATEGORIA

- 1) TITULO
- 2) AÑO
- 3) TECNICA
- 4) RESEÑA
- 5) FOTO
- 6) LINKS

- 1) AUTOR/ES
- 2) EDAD
- 3) CONTACTO

- 1) DIA
- 2) HORA
- 3) SALA/ESPACIO

**Voto digital.** Para el desarrollo del sistema del voto proponemos establecer un código identificador para cada obra seleccionada.

Ej Campo/Categoria/Obra. (MB008) Musica/Cat B/obra 008.