

Bases Técnicas

Hackatón por el cambio climático en la región Antártica y Subantártica

Consortio Sur-Subantártico Ci2030

Artículo 1. Introducción

El Consorcio Sur-Subantártico Ci2030, mediante su proyecto Ciencia para la innovación 2030, apoyado por Corfo y ANID, presenta la **Hackatón por el Cambio Climático en la región Antártica y Subantártica**, evento de formación que inspirará a estudiantes de pre y postgrado de las áreas de ciencias para que propongan soluciones innovadoras basadas en ciencia y tecnología, permitiendo visibilizar y abordar desafíos que afectan a la región Antártica y Subantártica.

La hackatón es una competencia de alto rendimiento donde los participantes deberán trabajar en equipos para desarrollar una idea solución a uno de los retos propuestos en un tiempo determinado. El evento combina una serie de charlas y talleres con dinámicas de trabajo en equipo conducentes a desarrollar ideas, de modo que al finalizar el evento se puedan obtener prototipos o soluciones mínimas que puedan ser implementadas en el corto plazo. Las mejores ideas podrán recibir apoyo financiero desde el Consorcio Sur-Subantártico Ci2030.

La presente hackatón está sometida a las presentes bases, así como al posible desarrollo de las mismas y a las decisiones del jurado y equipo gestión del Consorcio Ci2030.

Artículo 2. Objetivos del concurso

La hackatón por la Antártica y Subantártica es una instancia para visibilizar, generar conciencia, difundir información y promover la innovación desde las Ciencias en torno a desafíos e intereses del territorio.

Objetivo General

El objetivo de la hackatón es entregar soluciones innovadoras a diversas problemáticas instaladas en la región Antártica y Subantártica, relacionadas con la temática del Cambio Climático, a través de propuestas basadas en ciencia y tecnología, desarrolladas por equipos de estudiantes de pre y postgrado de las universidades del Consorcio.

Objetivos Específicos

1. Visibilizar y abordar desafíos relacionados al Cambio Climático que afectan al territorio Antártico y Subantártico.
2. Incentivar la participación de estudiantes de diversos niveles académicos y de distintas áreas del conocimiento para el desarrollo de soluciones innovadoras con base científica.
3. Guiar las propuestas de solución de los equipos estudiantiles a través de herramientas y metodologías científicas.
4. Proponer prototipos de solución a los desafíos propuestos

Artículo 3. Participantes

La hackatón está dirigida al cuerpo estudiantil de pre y postgrado de las Facultades e Institutos de Ciencias de universidades del Consorcio Sur-Subantártico Ci2030. El Consorcio Sur-Subantártico está conformado por seis instituciones, a saber, Universidad de Talca, Universidad del Bío-Bío, Universidad Católica de la Santísima Concepción, Universidad de La Frontera, Universidad Austral de Chile, Universidad de Magallanes. No obstante, la actividad se dispone para todo el cuerpo estudiantil de las casas de estudio que conforman el Consorcio.

Los participantes pueden inscribirse de manera individual o en equipos de hasta 5 personas. Si su inscripción es individual deberán conformar un equipo al inicio de la hackatón. Dicha inscripción es obligatoria y totalmente gratuita.

Se establecen las siguientes condiciones para la inscripción y participación de la hackatón:

- Los participantes deberán ser alumnos regulares de las instituciones del Consorcio, requisito a verificar en la inscripción del evento.
- La edad mínima de participación es de 18 años.
- No pueden competir en la hackatón los integrantes del equipo organizador ni de cualquier entidad patrocinadora y auspiciadora. También quedan excluidas las personas vinculadas a familiares con los integrantes del jurado y/o que tengan relación comercial y/o profesional con ellos.
- Al completar el formulario de inscripción a la hackatón implica que el participante conoce y acepta las presentes bases técnicas del evento.

Si los participantes cumplen con todas las condiciones establecidas podrán asistir a todas las sesiones del proceso de la hackatón para generar y desarrollar su idea solución.

Artículo 4. Desafíos de la hackatón

Para la hackatón por el Cambio Climático en la región Antártica y Subantártica, se han establecido cinco desafíos a resolver, marco en el cual deberán trabajar los equipos para desarrollar una idea solución.

1. **Especies invasoras:** Evaluación/monitoreo de las alteraciones y consecuencias en ambientes/ecosistemas marino-terrestres.
2. **Desequilibrio en el ecosistema marino-costero:** Evaluar/monitorear el efecto sobre la trama trófica del cultivo de salmón y sobreexplotación de recursos.
3. **Turismo sustentable:** Minimizar el impacto de las actividades turísticas sobre la conservación de la biodiversidad y preservación del entorno natural.
4. **Identidad antártica:** Crear estrategias de comunicación/educación dirigidas a la ciudadanía de la Región de Magallanes para concientizar sobre el valor (natural, patrimonial, científico, cultural) de Punta Arenas como Ciudad Puerta de Entrada a la Antártica.

5. **Nuevos cultivos sustentables:** Cómo el cambio climático altera las condiciones para el desarrollo de nuevos cultivos sustentables

Estos desafíos serán profundizados mediante charlas y documentos que pondrá a disposición el Consorcio Ci2030.

Artículo 5. Resultados e impactos esperados

Los resultados esperados de la hackatón es la articulación de equipos de estudiantes científicos que se enfoquen en el desarrollo de soluciones a desafíos del entorno utilizando la ciencia y tecnología.

Entre los resultados esperados se tienen:

- 5.1 Propuesta Inspiracional de solución (TRL 1 o 2) de nuevos o mejorados productos, servicios, procesos o desarrollos tecnológico que den respuesta a los desafíos del evento
- 5.2 Presentaciones de propuestas inspiracionales en formato Pitch.
- 5.3 Prototipo de concepto (TRL 3) a escala de laboratorio para los equipos seleccionados, quienes pasan al proceso de validación práctica de su propuesta inspiracional.
- 5.4 Presentaciones del progreso de propuestas en el proceso de validación práctica, mediante el soporte de las capacidades del Consorcio Ci2030.
- 5.5 Preparación de perfil de proyecto para postulación a fondos de financiamiento (CORFO, FIA, ANID, otros)

Estos resultados esperados se diferencian por el avance en las etapas del proceso de la hackatón. Para la primera etapa se deberán cumplir los puntos 5.1 y 5.2, mientras que los puntos restantes deberán ser resueltos por los equipos seleccionados para la etapa de validación práctica.

Artículo 6. Premiación y actividades financieras

La hackatón por el Cambio Climático en la región Antártica y Subantártica dispone de \$9.000.000 (nueve millones de pesos) a repartir entre los seis seleccionados de la primera fase, quienes deberán utilizar los fondos para la validación práctica de su idea solución. La selección de los equipos estará a cargo del **jurado local** calificador designado por el comité organizador del evento. Sus decisiones son autónomas e inapelables.

Cada equipo seleccionado recibirá el monto de \$1.500.000 (un millón quinientos mil pesos), entregado al líder de equipo quien será el responsable de rendir los gastos del fondo al equipo de gestión de Ci2030 de su respectiva universidad. Estos gastos deberán relacionarse a los ítems financieros y cumplir los reglamentos que se entregarán en su debido momento, en caso de no cumplir con dicho requerimiento se deberá hacer devolución del monto.

Dentro de las **actividades financieras** se tienen:

6.1. Gastos operacionales:

- 6.1.1. Insumos de laboratorio y otros fungibles necesarios para el desarrollo del proyecto
- 6.1.2. Equipamiento menor de laboratorio
- 6.1.3. Contratación de Servicios de terceros pertinentes del proyecto (análisis de laboratorio, entre otros)
- 6.1.4. Pasajes, viáticos y movilización nacionales indispensables para el desarrollo del proyecto (la pertinencia del gasto será evaluada por la dirección del Proyecto Ci2030)
- 6.1.5. Personal no académico dedicado al proyecto.

6.2. Dentro de la ejecución del proyecto no se financiarán actividades como:

- 6.2.1. Gastos asociados a la asistencia a congresos nacionales e internacionales.
- 6.2.2. Gastos de inversión (equipamiento mayor computacional o de laboratorio, entre otros)

Los fondos serán gestionados por la universidad de origen del equipo ganador, la cual podrá hacer ajustes en la forma de entregar el monto y en incluir restricciones adicionales a las indicadas.

Para la premiación final, la hackatón dispone de un premio destinado a dos equipos ganadores finales, los que serán electos de los equipos seleccionados que trabajaron en la etapa de validación práctica. Un jurado final será el encargado de determinar a los equipos ganadores con una metodología de evaluación preestablecida. El premio final considera:

- A. Estadía en Parque Etnobotánico Omora, Puerto Williams
- B. Pasajes aéreos aerovías DAP- Punta Arenas- Puerto Williams-Punta Arenas
- C. Estadía en la Casa IDEAL, Punta Arenas

El premio final será gestionado por el Consorcio Ci2030 mediante aportes de instituciones auspiciadoras de la zona. La fecha del viaje al Parque Omora será definida en su debido tiempo, ajustándose al clima de la zona y respetando los protocolos Covid.

Además, como premio valorado, se contempla apoyo desde el equipo de vinculadores del Ci2030 y del equipo de profesionales de las OTLs e incubadoras de las Universidades del Consorcio, quienes colaborarán y orientarán en el desarrollo de planes de negocios, planes de actividades, presupuestos y capacitaciones.

Artículo 7: Proceso de la hackatón

La hackatón comprende cuatro fases:

7.1 Inscripción

La inscripción se realizará exclusivamente a través del formulario online habilitado en el sitio web www.ciencia2030.cl/hackaton-por-el-cambio-climatico/. Este proceso es obligatorio y totalmente gratuito. La inscripción podrá ser individual o en equipos de hasta 5 estudiantes. Al completar el formulario de inscripción se deben leer y aceptar las Bases del Evento para quedar registrado e inscrito.

Los equipos deberán estar constituidos por un mínimo de tres (3) y un máximo de cinco (5) estudiantes, debiendo ser el líder, un alumno de una carrera o programa de la Facultad e Institutos de Ciencias, requisito que será corroborado en el evento de la hackatón.

Los participantes inscritos podrán pertenecer a un solo equipo. En caso de detectar esta situación, se deberá resolver o ambos equipos serán descalificados.

El periodo de inscripción comprenderá desde el día 31 de enero hasta el día 15 de abril a las 23:59 horas (hora Chile continental).

En el sitio web los participantes podrán encontrar información de las etapas del evento, documentos, enlaces de redes sociales entre otros elementos de interés.

Los organizadores se reservan el derecho de ampliar plazos de inscripción así como las fechas de ejecución.

7.2 Webinars

Tras la inscripción los participantes podrán asistir al ciclo de webinars, las cuales serán realizadas de manera virtual (online) mediante plataforma zoom y que quedarán disponibles en el canal de youtube del Ciencia 2030 y sus redes sociales asociadas. Estos encuentros permitirán comprender de mejor manera los desafíos de cambio climático y los impactos en la región Antártica y Subantártica, además de entregar conocimiento sobre temáticas STEAM, innovación en ciencias, tecnologías emergentes, entre otros a definir.

Los tres webinars se desarrollarán entre el 22 de marzo y el 15 de abril, fechas que se informarán en la página de la hackatón.

En este proceso los participantes se podrán conocer entre sí y conformar los equipos de trabajo para participar en la hackatón. Los equipos deberán estar constituidos tal como se indica en el punto 7.1.

Los equipos podrán reestructurarse o completarse durante la semana de maduración de la idea, pero incluyendo sólo a estudiantes que estén inscritos en el evento hackatón y cumplan con los requisitos indicados en el artículo 3.

7.3 Hackatón

La hackatón se realizará en forma simultánea en las seis universidades del Consorcio Sur-Subantártico, donde en cada institución se dispondrán los espacios para el evento presencial y contactado mediante una conexión virtual para la comunicación entre las sedes del Consorcio. El evento tendrá una duración de 3 días, iniciando el viernes 22 de abril a las 08:30 horas, continuando el día sábado 23 de abril, para luego tener una semana intermedia para madurar la idea solución, terminando el viernes 29 de abril a las 19 horas, momento en que se anunciarán las propuestas y equipos seleccionados que avanzan al proceso de validación práctica.

La organización general del evento se desarrollará en forma presencial, a menos que las condiciones y restricciones sanitarias no permitan este desarrollo, para lo cual se realizará un cambio a implementación en modalidad virtual.

7.4 Validación práctica y premiación final

Los equipos seleccionados de la hackatón tendrán la oportunidad de madurar sus propuestas durante el periodo de dos meses, mayo y junio de 2022. Los equipos recibirán apoyo económico para ejecutar la validación, además de acceder a las capacidades de laboratorio disponibles en todas las universidades del Consorcio. Esta etapa podrá ser acompañada por los mentores y vinculadores en el ámbito metodológico, favoreciendo la detección de las necesidades del cliente, el desarrollo y evolución de la propuesta en las pruebas de laboratorio, y la mejora en la propuesta de valor para satisfacer la necesidad detectada.

Adicionalmente, en este periodo los equipos deberán analizar la forma de escalar su propuesta, elaborando un perfil de proyecto que les permita postular su idea a fondos concursables.

Tras finalizar este periodo los equipos se reunirán el viernes 08 de julio para exponer un pitch con su propuesta final, instancia en la que se premiarán las mejores dos propuestas, dando el cierre al proceso de la hackatón.

Artículo 8. Programa hackatón

El evento se desarrollará los días 22, 23 y 29 de abril de 2022, el cual se compone de cinco fases:

8.1 Problematización

Fase que se realizará durante la mañana del día viernes 22. Este bloque tiene como objetivo que los/las estudiantes reflexionen respecto al alcance y características del desafío que están abordando respondiendo a preguntas tales como: quiénes

tienen/viven el problema, cuándo ocurre, dónde, quién y cómo se está resolviendo el problema hoy.

8.2 Ideación

La ideación se realizará durante la tarde del día viernes 22. Este bloque tiene como objetivo idear una o más posibles soluciones al desafío seleccionado a partir del estudio del arte y metodologías creativas empleadas en el evento.

8.3 Validación

La validación de las propuestas de solución se realizará durante el día sábado 23. Este bloque consistirá en la elaboración de una propuesta inspiracional (bosquejo, propuesta, maqueta, perfil de proyecto, etc.) que los participantes elaborarán de manera tal de contar con un elemento visible que les permita validar con los equipos científicos. En este día los mentores serán claves para guiar a los equipos en relación a la evolución de su propuesta.

8.4 Maduración

La maduración, se realizará entre el día domingo 24 y el día jueves 28 de abril. Los equipos tendrán una semana para revisar y mejorar sus propuestas a partir de las recomendaciones de mentores y facilitadores, con quienes se encontrarán el día miércoles 27 de abril.

8.5 Presentación

La presentación, será el último bloque de trabajo, a realizarse el viernes 29 de abril en la jornada de tarde. Este se enfocará en comunicar el proceso de ideación y perfil de la solución, en una presentación al jurado del evento. El tiempo de duración máxima de la presentación se informará oportunamente así como otros elementos de interés.

Durante el evento se establecerán puntos de control obligatorios a cumplir por parte de los equipos participantes, permitiendo el correcto funcionamiento de la hackatón, orientar a los equipos y asegurar la calidad de los proyectos. Estos puntos de control se anunciarán a los participantes el mismo día del evento.

Artículo 9. Etapa de evaluación

Los equipos deberán presentar sus iniciativas ante su mentor, facilitador y jurado (local y final) incluyendo:

- Entregar sus proyectos en el formato y plataforma específica indicado por la organización y se podrá requerir información adicional que se considere oportuna para una mejor la evaluación del proyecto.
- Exponer el proyecto en la fase final, el cual deberá resolver uno de los desafíos indicados en el evento.
- Resolver las dudas del jurado para comprender aspectos técnicos de la propuesta.

El jurado (Local y final) evaluará cada uno de los proyectos debidamente inscritos, considerando los criterios de evaluación, en una escala de 1 a 5:

Criterio de evaluación	Ponderación
El problema u oportunidad está bien definido y describe una problemática real del mercado o sociedad.	15%
La propuesta presenta un claro componente de innovación siendo creativa, original y presenta diferenciación para la solución del desafío.	30%
La propuesta presenta un potencial real de viabilidad de desarrollo e implementación para la solución del desafío abordado.	20%
La propuesta incluye un equipo de trabajo multidisciplinario, existiendo complementariedad entre sus integrantes. El equipo considera equidad de género.	15%
La propuesta es presentada de manera simple permitiendo que el público comprenda su funcionalidad, diseño y utilidad en la solución al desafío.	10%
La propuesta incorpora elementos de impacto social	10%
Total	100%

Adicionalmente, la evaluación podrá agregar puntajes adicionales si se cumple que:

- Si el equipo está compuesto de manera equitativa entre hombres y mujeres, se otorgará por una sola vez 0,3 puntos adicionales. Se entenderá como manera equitativa a una composición del 40% de uno de los sexos.
- Si el equipo es liderado por una estudiante mujer, adicionará 0,5 puntos.

Estos factores buscan impulsar una mayor participación de mujeres en la Hackatón por el cambio climático, así como de potenciar sus habilidades para liderar equipos mixtos e interdisciplinarios.

Artículo 10. Relatores, Mentores, Facilitadores y Jurado

10.1 Relatores

Los relatores son expertos en las temáticas de interés, quienes invitan a desarrollar una solución basándose en los cinco desafíos planteados. Son los llamados a comenzar a exponer los problemas y serán articuladores en definitiva de que la conversación frente a los temas denominados “Desafíos” se comiencen a escuchar por los equipos participantes. En la etapa de webinars expondrán a los participantes para que los equipos que enfrenten el desafío se vayan nutriendo de la realidad en el territorio. Estos relatores se distribuirán en el período de marzo a abril, calendario a detallar en la página web del Consorcio Sur Subantártico www.ciencia2030.cl.

10.2 Mentores

Los mentores serán quienes apoyan a los equipos desde la definición de la problemática hasta la presentación de la propuesta. Los mentores constituirán un equipo de expertos multidisciplinario que guiará a los equipos desde su experticia en investigación, desarrollo e innovación con foco en cambio climático, permitiendo analizar las ideas desde una mirada más realista y sobre la factibilidad de implementar las soluciones planteadas por los estudiantes.

Cada mentor(a) apoyará a 2 equipos, favoreciendo un apoyo más personalizado y dedicando un tiempo prudente para entregar su retroalimentación y orientación sobre los requisitos, barreras, diseño, método científico e impactos con el fin de mejorar la propuesta. Cada mentor(a) pondrá su tiempo a disposición para reunirse con los equipos durante el evento de la hackatón y durante la semana de maduración de la idea, siendo los equipos quienes deberán agendar una hora para exponer sus ideas, avances y dudas en pos de la mejora de su propuesta. La asignación de los mentores será realizada por el equipo central, fomentando la interacción académico y estudiante de distintas casas de estudio, fortaleciendo el vínculo del Consorcio Sur-Subantártico.

La disponibilidad de tiempo de cada mentor deberá ser coordinada con el equipo organizador del evento para informar a los equipos y favorecer un buen uso de los tiempos. El período más intensivo de su apoyo será el 23, 27 y 29 de abril, donde existirán las instancias para el diálogo y exposición de avances de la idea solución. Adicionalmente, los mentores podrán colaborar con los equipos seleccionados para guiarlos en la etapa de validación práctica.

10.3 Facilitadores

Los facilitadores estarán a cargo de guiar y orientar a los equipos para que realicen todas las actividades y que estos puedan cumplir con los puntos de verificación definidos en la Hackatón. Tienen un rol primordial de habilitar el espacio, herramientas y todo el entregable, además colabora en la organización del equipo y que se respeten los horarios.

El equipo de facilitadores requiere habilidades comunicacionales para movilizar a los equipos y apoyar en la resolución de situaciones complejas, en caso de haber algún problema.

Cada sede deberá disponer de un equipo de facilitadores, siendo la proporción recomendada de 1 facilitador por cada 10 estudiantes. Estos facilitadores podrán ser estudiantes y profesionales que colaboren con el equipo organizador.

10.4 Jurado

Para el evento el jurado se constituye en dos formas, un jurado local y un jurado final. El jurado local estará conformado por cinco personas, pertenecientes a las instituciones organizadoras e invitados externos, siendo presentado a los participantes al inicio del evento. El jurado local estará participando en forma presencial o virtual,

evaluando todas las presentaciones de los equipos participantes en la sede respectiva. El jurado local aplicará los criterios de evaluación en base a una rúbrica pre-establecida, y podrá realizar consultas para conocer mayores aspectos de cada propuesta y entregar su retroalimentación para sus mejoras.

Cada Universidad definirá a su jurado local, se propone una composición de 2 académicos(as) de la Facultad/Instituto de Ciencias, 2 profesionales de proyectos asociados (InES, ING 2030, OTL, Mineduc, etc.) y 1 representante de la OTL, incubadora o similar.

Los jurados locales participarán el día 29 de abril de 2022.

El jurado final estará compuesto por siete personas, quienes evaluarán todas las propuestas seleccionadas de la etapa 1, las que tuvieron la oportunidad de realizar el proceso de validación práctica. El jurado final aplicará los mismos criterios de evaluación pre-establecida. En esta instancia el jurado final participará en forma remota para atender a todas las sedes del Consorcio. Se considera para esta etapa la participación de 2 científicos, 2 representantes de empresas, 2 representantes del sector público de Magallanes y 1 representante de Ci2030.

El jurado final participará el día 8 de julio de 2022.

Artículo 11. Logística del evento

11.1 Sedes

Cada Universidad dispondrá de una sede para el evento, donde puedan participar en forma presencial los estudiantes inscritos en el evento. La sede deberá permitir el trabajo colaborativo de los equipos, cumpliendo con los aforos y respetando protocolos Covid. Cada sede deberá contar con Wifi y una conexión híbrida para mantener el contacto con los relatores y docentes de la jornada de Hackatón. Este espacio deberá estar habilitado y reservado para toda la jornada de los tres días del evento.

Todas las sedes trabajarán en el marco de acción definido por la comisión organizadora de la Hackatón y se comunicarán periódicamente para coordinar y resolver asuntos relacionados con la logística.

11.2 Comunicaciones y Redes Sociales

Las comunicaciones serán coordinadas con el equipo central, quienes generarán los contenidos que podrán ser comunicados y reforzados al interior de sus unidades. Las comunicaciones deberán promocionar el evento, el Consorcio y los patrocinadores/auspiciadores del evento. Los elementos de diseño y material de apoyo será dispuesto a los equipos para gestionarlos a su debido tiempo.

Las comunicaciones se centralizarán en la página web y redes sociales del Consorcio Ci2030, las cuales deberán ser replicadas y reforzadas por cada Universidad para tener un mayor alcance e impacto en la transmisión del mensaje a estudiantes y académicos(as).

11.3 Plataformas de comunicación y trabajo

Para el desarrollo del evento se considera el uso de plataformas de comunicación virtual, esto permite dar alcance a todo el territorio de acción del Consorcio. Los webinars y sesiones de la Hackatón se desarrollarán mediante plataformas Zoom o similar. Las comunicaciones de los equipos de trabajo y los mentores podrá ser mediante Zoom, Teams, Meet, Discord, Slack o similar.

Las jornadas de trabajo en la Hackatón se realizarán mediante Classroom, Jamboard y plataformas asociadas a Google.

Cada Universidad podrá poner a disposición computadores o laptops para cada equipo de trabajo, con el propósito de facilitar su búsqueda de información y desarrollo del trabajo.

11.4 Materiales y Merchandising

El comité organizador proveerá de los diseños de elementos de merchandising que permitan difundir y reconocer el evento, favoreciendo la armonización visual de los materiales dispuestos en la Hackatón. La impresión de los materiales será responsabilidad de cada universidad del Consorcio.

Los diseños y elementos adicionales de merchandising serán proporcionados a su debido tiempo.

11.5 Alimentación

El evento se desarrollará en forma presencial, por ello cada universidad deberá organizar la entrega de un kit de alimentación para los estudiantes, académicos y profesionales participantes. Cada sede deberá cumplir con los protocolos Covid establecidos en su Universidad, cuidando la salud de todos y todas.

11.6 Seguros de viaje

Las Universidades del Consorcio serán las responsables de contratar y/o activar los seguros de viaje de los estudiantes que lo requieran por actividades en el marco del evento Hackatón.

Artículo 12: Derechos y obligaciones de los participantes

12.1 Asistencia

Los participantes deberán asistir presencialmente a la Hackatón, instancia donde podrán desarrollar sus proyectos y ser guiados en las actividades. Solo se permitirá el trabajo remoto (virtual) en caso de cambios en el plan de prevención del Covid, en cualquier otro caso no serán admitidos los proyectos remotos.

La no comparecencia de al menos un miembro del equipo en más de dos puntos de control generará la descalificación del equipo y no será considerado para la evaluación por parte del jurado.

12.2 Elementos personales

Los participantes podrán llevar a la Hackatón sus laptops, smartphones, tablets y otros dispositivos, gadgets y materiales que precisen para sus desarrollos.

La organización del evento no se hace responsable de ningún caso de robo, pérdida, deterioro de cualquier objeto de cualquier participante. Pero podrá ayudar a aclarar la situación y se esforzará por proveer espacios seguros para la actividad.

12.3 Cumplimiento de bases

El comité organizador del evento se reserva el derecho de descalificar a los participantes que no cumplan las obligaciones establecidas en las presentes bases, moleste o entorpezca la participación del resto de los participantes o no atienda la advertencia de la organización.

12.4 Gestión y rendición de cuentas

Los equipos seleccionados para avanzar a la validación práctica deberán cumplir los reglamentos de finanzas de cada equipo de gestión de las universidades, entregando toda información solicitada y respaldando los gastos en el marco de las actividades para el desarrollo y avance en la idea solución. En caso de no cumplir con dicho requerimiento se deberá hacer devolución íntegra del monto entregado.

Artículo 13: Protección de datos

13.1 Autorización de uso de información

Los participantes autorizan el uso de su identidad (Nombre y otros datos facilitados en la inscripción de la Hackatón), su imagen y voz, así como la información general relativa a los proyectos, para que puedan ser publicados y promocionados en los medios de comunicación establecidos por el Consorcio Sur-Subantártico Ci2030 -por ejemplo: Facebook, Instagram, Twitter, Youtube, Newsletter, entre otros- los que se utilizan para fines informativos y publicitarios de la Hackatón, bajo el rigor y respeto al honor, intimidad personal y familiar. Así mismo, la autorización no tiene límite de tiempo, por lo cual se considera cedida por tiempo ilimitado. La autorización y cesión de derechos contemplados en el presente documento se realizan en forma gratuita.

13.2 Tratamiento de datos personales

Los participantes quedan informados de que tanto los datos personales como los de los respectivos representados o de terceros que se faciliten a través del formulario de inscripción, así como de aquellos que puedan facilitarse posteriormente, son necesarios para la gestión y correcto desarrollo de la actividad, en especial contactar al participante, analizar el perfil registrado y promocionar futuras convocatorias de Hackatón que desarrolle el Consorcio Sur-Subantártico Ci2030 y sus universidades participantes. Por lo tanto, Ci2030, OTLs, incubadoras y otros organismos internos quedan autorizados para su tratamiento y registro.

Los participantes garantizan la veracidad de los datos que faciliten en cada momento y se comprometen a comunicar al Consorcio Sur-Subantártico Ci2030 cualquier variación sobre los datos entregados mientras dure la Hackatón.

Artículo 14 Confidencialidad y Propiedad intelectual e industrial

14.1 Confidencialidad

Toda la información o datos, documentación, contraseñas, software, material de capacitación y técnicas puestas directa o indirectamente a disposición del participante en la hackatón por el Consorcio sur-Subantártico Ci2030 será tratado con confidencialidad, no pudiendo ser puesto en conocimiento o transmitido de cualquier manera a terceros por el participante, ni explotado comercialmente por éste o en su nombre.

Todos los materiales presentados por los participantes deberán ser apropiados para su difusión. No deberán incluir información confidencial que los participantes no deseen hacer pública, o bien lo comunicarán expresamente a la organización para evitar su divulgación.

Cada participante se compromete a respetar la titularidad originaria de las creaciones desarrolladas durante la hackatón, no reproduciendo ni compartiendo información confidencial de los equipos participantes.

Los facilitadores, mentores y jurado se comprometen a resguardar la confidencialidad de los proyectos guiados y evaluados, y a respetar la titularidad originaria de las creaciones desarrolladas durante la hackatón, no reproduciendo ni compartiendo información confidencial de los equipos participantes.

14.2 Propiedad Intelectual e Industrial

Los participantes garantizan que la autoría de las propuestas presentadas les pertenece legítimamente conforme a derecho, que no son copias ni modificación total o parcial de ninguna otra y que no vulneran ningún derecho de propiedad intelectual o industrial, deber de secreto o pacto de confidencialidad.

En particular, los participantes no utilizarán ningún material protegido por copyright, marca u otro derecho de propiedad intelectual o industrial sin el permiso expreso del titular del material. Los participantes serán los únicos responsables de cualquier daño que se derive de cualquier infracción de copyright, marca y otro derecho de propiedad intelectual o industrial o cualquier otro daño que resulte de tal publicación.

Los participantes conservan la autoría de sus propuestas, teniendo derechos morales y patrimoniales de sus creaciones y desarrollos. También tienen el derecho de buscar los apoyos en las instituciones del Consorcio u otras que estimen conveniente. Además, con responsables de la protección de sus desarrollos a efectos de la Ley de Propiedad Intelectual y/o Industrial que en su caso corresponda.

Artículo 15: Normas de convivencia y código ético

Los participantes se adhieren a los principios establecidos por el consorcio, en su relación universidad entorno.

El Consorcio Sur-Subantártico Ci2030 ha definido seis principios que enmarcan su quehacer y sus vínculos con el entorno, y a partir de los cuales sus aliados estratégicos pueden aportar al desarrollo de los territorios y la sociedad.

Consultar la [declaración de principios](#) del Consorcio Sur-Subantártico.

En caso de que los participantes sean sorprendidos en acciones que se enfrenten a la declaración de principios, serán descalificados sin posibilidad de continuar en el proceso de la hackatón.

Artículo 16: Consultas, reclamos, apelaciones y sugerencias

Para resolver cualquier duda o realizar algún reclamo, apelación o sugerencia al equipo organizador se pueden contactar a través de consorcio@ciencia2030.cl, indicando en el asunto “hackatón por el Cambio Climático”.