



XXVII CUMBRE  
IBEROAMERICANA  
ANDORRA 2020  
INNOVACIÓN PARA EL DESARROLLO  
SOSTENIBLE - OBJETIVO 2030

XXVII CIMEIRA  
IBERO-AMERICANA  
ANDORRA 2020  
INNOVAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO  
SUSTENTÁVEL - OBJETIVO 2030



UNIVERSITAT  
D'ANDORRA

# **HACKATHON UNIVERSITARIO IBEROAMERICANO**

## **XXVII CUMBRE IBEROAMERICANA - ANDORRA 2020**

Bases para la participación

## **LA CUMBRE IBEROAMERICANA DE JEFES DE ESTADO Y DE GOBIERNO - ANDORRA 2020**

La Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno es la reunión de más alto nivel político y eje central de la Conferencia Iberoamericana. La organizan la Secretaría Pro Tempore (constituida por el país que preside la Conferencia durante dos años y que es, así, anfitrión de la Cumbre; en este caso, Andorra) con el apoyo de la Secretaría General Iberoamericana.

La Cumbre se celebra bianualmente y en ella se reúnen los jefes de Estado y de Gobierno de 22 países:

- 19 países de América Latina: Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, República Dominicana, Uruguay, Venezuela y Chile.
- 3 de la Península Ibérica: Andorra, España y Portugal.

De este modo, la Conferencia Iberoamericana es la mayor representación soberana y representa cerca del 10% de la población y de la economía mundiales, en un momento trascendental de la historia cuando el futuro de un mundo sostenible está en juego.

Durante el bienio se celebran cerca de 40 reuniones preparatorias de alto nivel para que los mandatarios puedan discutir y priorizar los temas que se abordarán durante la Cumbre:

- Reuniones ministeriales para tratar temas sectoriales:
  - Se celebran encuentros de los ministros y altas autoridades responsables de materias como Administración Pública y Reforma del Estado, Asuntos Exteriores, Asuntos Sociales, Ciencia, Tecnología e Innovación, Cultura, Educación, Justicia, Trabajo y Turismo.

Cabe destacar que, durante su presidencia, Andorra ha reincorporado a los trabajos de la Cumbre, tras 11 años, la temática del Medio Ambiente, convocando una reunión de los 22 ministros iberoamericanos en la materia, situando así la problemática medioambiental en el centro de la discusión política en Iberoamérica.

- Foros y encuentros entre empresarios, sociedad civil, parlamentarios, gobiernos locales y diferentes tipos de organizaciones que también celebran citas técnicas.

La Cooperación Iberoamericana es la vía por la que se plasman en acciones concretas los acuerdos y compromisos políticos asumidos por los jefes de Estado y de Gobierno iberoamericanos durante las Cumbres. Se trata de un modelo único de cooperación gracias a su enfoque regional amplio e integrador y un diseño flexible y horizontal en el que la participación es voluntaria y los países participan de acuerdo a sus prioridades nacionales. A través de acciones conjuntas, la cooperación contribuye al desarrollo socioeconómico de la región.

#### Andorra y la Cumbre Iberoamericana

En un contexto de economía global interconectada, la organización de foros multilaterales internacionales como la Cumbre Iberoamericana representan una oportunidad única como plataforma incuestionable de cooperación entre países. La participación en la Cumbre ofrece la posibilidad de participar en un evento en el que se discuten los asuntos sociales y económicos que son centrales hoy en día para todos los países, y es, de este modo, una oportunidad para compartir experiencias, buenas prácticas y acceder a recursos compartidos para solucionarlos.

En esta edición, Andorra, como país anfitrión, tiene la voluntad de ampliar los límites de la discusión y la cooperación multilateral y brindar la oportunidad a otros sectores de participar en la Cumbre de forma paralela. A través de actividades y acciones informales, la organización propone a distintos sectores de la sociedad que brinde también soluciones cooperativas a problemas actuales. En este caso, Andorra quiere apelar e involucrar a la comunidad universitaria iberoamericana puesto que los líderes del futuro de la región iberoamericana desempeñan ya hoy un papel fundamental.

### **UNIVERSIDAD DE ANDORRA**

La Universidad de Andorra (UdA) es la universidad pública del Principado de Andorra. Situada en Sant Julià de Lòria, sus principales activos son la atención personalizada al estudiante, un modelo educativo innovador basado en competencias, la elevada inserción laboral de los titulados y la promoción del aprendizaje a lo largo de la vida. También destaca por el elevado vínculo con el mundo profesional, la especial atención por las tecnologías de la información y el multilingüismo, y por una amplia oferta de movilidad internacional. Anualmente, la UdA cuenta con casi 2.000 estudiantes entre estudios oficiales y formación continuada.

A lo largo de sus más de 30 años de historia, la Universidad de Andorra se ha desarrollado en formación e investigación hasta disponer de una oferta formativa que completa los tres grados académicos universitarios (bácherlor, máster y doctorado). La mayoría de titulaciones son de primer ciclo universitario (3 años - 180 créditos europeos), tanto presenciales como virtuales, principalmente en los ámbitos tecnológico, de empresa, de salud y de educación. Todas las titulaciones que se imparten están adaptadas a las directrices del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) y son reconocidas en los países que forman parte de éste.

## **ORGANIZACIÓN DE LA HACKATHON UNIVERSITARIO CIBA 2020**

La hackathon Interuniversitario Iberoamericano de la XXVII Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno – Andorra 2020, liderado por la Cumbre y coordinada por la Universidad de Andorra, tiene por objetivo implicar a la comunidad universitaria de los 22 países de la Conferencia para dar continuidad al enfoque de cooperación y de implementación estratégica de la Cumbre a través de un reto académico para encontrar soluciones globales. La Fundación Privada del Sector Público Oficina Címera Iberoamericana Andorra 2020 y la Universidad de Andorra son las organizadoras de la hackathon.

### ¿En qué consiste una hackathon?

Una hackathon es un término usado en las comunidades *hacker* para referirse a un encuentro de programadores cuyo objetivo es el desarrollo colaborativo de software. Estos eventos pueden durar entre dos días y una semana. Se trata de una experiencia colectiva para lograr una meta en común. Este término nace de la unión de 'hacker' y 'maratón', y su objetivo no es otro que el desarrollo colectivo para un fin común además de aprender a trabajar de forma colaborativa.

La hackathon universitaria de la Cumbre Iberoamericana - Andorra 2020 ha sido diseñado como concepto de hackathon disruptivo: no estará centrado en temas vinculados al desarrollo de software, pero guardará todas las características propias de un reto académico singular:

- Trabajo colectivo.
- Duración limitada.
- Resolución de un reto propuesto por la organización.
- Multidisciplinariedad.

## **NORMAS GENERALES DE PARTICIPACIÓN EN LA HACKATHON**

### Enfoque y objetivos

La hackathon universitaria iberoamericano consiste en un reto de alcance internacional, relacionado con un conjunto de ámbitos de estudio multidisciplinares relacionados con el discurso y los conceptos que ha introducido Andorra durante su mandato como Presidencia de la Conferencia Iberoamericana bajo el lema *Innovación para el desarrollo sostenible - Objetivo 2030*. Por lo tanto, los ejes clave del reto son la **Innovación**, la **Sostenibilidad**, y la consecución de los **Objetivos de Desarrollo Sostenible**.

El reto busca abordar una vertiente de estudio que pueda ser trabajada desde una óptica multidisciplinar y que apele de manera transversal a todos los estudiantes de la región iberoamericana.

La participación en el hackathon es voluntaria y gratuita.

### Fechas

La hackathon se celebrará durante el 15 y 16 de abril: 48 horas durante las cuales se habilitará la plataforma de resolución del reto. Aunque la plataforma será hábil a lo largo de los dos días establecidos, cada uno de los grupos participantes tendrán un total de 24 horas, desde la conexión a la plataforma, para ofrecer una resolución del reto.

La comunicación de los ganadores será el día 23 de abril.

## Participantes

- La hackathon está dirigido a todos los estudiantes de formación reglada en la región iberoamericana. El reto apela a todos ellos.
  - Estudiantes de Grado.
  - Estudiantes de Máster/Posgrado.
  - Doctorandos y doctorandas.
- Los docentes podrán participar en la resolución del reto, integrando uno de los grupos, confeccionado principalmente por estudiantes. En ningún caso podrán formarse equipos integrados exclusivamente por docentes.

## Reglas de participación

- Los participantes deberán acreditar ser estudiantes de formación reglada.
- Los estudiantes deberán configurar grupos de hasta 4 personas con un requisito recomendable: los integrantes del grupo deberán pertenecer a un mínimo de dos facultades distintas, fomentando así la multidisciplinariedad.
- Todos aquellos grupos que quieran participar deberán rellenar el formulario de inscripción que se habilitará en el espacio web del evento: [www.cumbreiberoamericana2020.ad](http://www.cumbreiberoamericana2020.ad). Una vez se haya confirmado su participación, el único requisito será el de tener una webcam habilitada durante las 24 horas de las que cada grupo dispondrá para desarrollar su solución al reto. En cualquier momento, los expertos podrán requerir su conexión con los grupos. Tanto la web como los perfiles de redes sociales de la Cumbre servirán de canal de retransmisión de la hackathon.
- Los equipos dispondrán de un total de 24 horas para la resolución del reto, desde su registro en la plataforma. La plataforma estará disponible durante los días 15 y 16 de abril de 2021, y cada equipo podrá elegir la franja de 24 horas consecutivas que mejor se adapte a sus necesidades.
- Además de la resolución del reto, los participantes deberán cumplir con algunas peticiones anexas que se les comunicarán debidamente: consecución de imágenes que muestran cómo trabajan, interacción en RRSS, entre otros.
- La participación será gratuita y se premiará la propuesta que sea reconocida con la puntuación más alta por parte del jurado. El jurado puede declarar el premio desierto.
- Además de los grupos participantes en cada una de las universidades, cada Universidad designará a un responsable científico que supervisará el trabajo del grupo/grupos y podrá ir resolviendo las dudas que los participantes puedan tener a lo largo de las 24 horas.
  - Recaerá en cada una de las universidades la asignación del responsable y la gestión de las consultas pertinentes.
  - El responsable de cada universidad deberá formar parte de la estructura docente de la universidad, ser conocedor del tema del reto (género, innovación y ODS) y, preferiblemente, se recomendará que

conozca o haya participado en procesos de cogeneración de ideas y soluciones similares a la que nos ocupa.

- Como mínimo unos de los encuentros presenciales y/o digitales entre los grupos y el responsable científico deberá ser grabado y compartido con la organización.
- Para que consten como válidas las respuestas presentadas por cada uno de los grupos, deberán incluir:
  - Razonamiento teórico del reto: 2 páginas a una cara (tamaño letra 12).
  - Desarrollo de una acción que pueda implementarse como propuesta para solucionar el reto: 5 páginas a doble cara (tamaño letra 12).
  - Bibliografía.
  - Vídeo con los integrantes del grupo presentando el proyecto y la propuesta de resolución (5 minutos máximo).
  - La resolución podrá presentarse en las lenguas oficiales de la Címera Iberoamericana: castellano y portugués.

### El reto

Como explicado anteriormente en este documento, los ejes clave del reto son la **Innovación**, la **Sostenibilidad**, y la consecución de los **Objetivos de Desarrollo Sostenible**. El detalle del reto será comunicado a todos los participantes simultáneamente una hora antes de que se active la plataforma para la resolución del reto.

### Jurado: Integrantes

- El Jurado estará integrado por un total de personas a determinar (según el total de universidades participantes), que serán encargadas de deliberar sobre todos los proyectos. Algunos integrantes del jurado:
  - Rector de la Universidad de Andorra y los rectores (o aquella persona que ellos designen) de las universidades participantes que lo soliciten.
  - Coordinadora de la actividad por parte de la Universidad de Andorra.
  - Miembro del Consejo Interuniversitario Iberoamericano.
  - Director Gerente de la Fundación Cumbre Iberoamericana.

### Criterios de evaluación

- La decisión final del jurado se argumentará a partir de una rúbrica de evaluación que será propuesta por la Universidad de Andorra y compartida con el resto de universidades participantes.
  - A través de dicha rúbrica se asignará una calificación por cada parámetro para determinar posteriormente la puntuación total de los equipos participantes.



XXVII CUMBRE  
IBEROAMERICANA  
ANDORRA 2020  
INNOVACIÓN PARA EL DESARROLLO  
SOSTENIBLE - OBJETIVO 2030

XXVII CIMEIRA  
IBERO-AMERICANA  
ANDORRA 2020  
INNOVAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO  
SUSTENTÁVEL - OBJETIVO 2030



UNIVERSITAT  
D'ANDORRA

- Los ganadores serán los integrantes del equipo que consigan la puntuación más alta.

## **Premio**

Como la Cumbre, el objetivo de esta hackathon es proveer a las generaciones presentes y futuras con las herramientas que les ayuden a resolver problemas, diseñar su presente y mirar así con confianza hacia el futuro. Por este motivo, los miembros del equipo ganador serán premiados con una *Tablet* ordenador convertible Lenovo Tab P11 Pro, con teclado y lápiz óptico.



## **Protección de datos**

La participación en el reto implica la recogida de los datos de carácter personal necesarios al efecto. Quien introduzca los datos personales de otros miembros de un equipo, garantiza que dispone de su consentimiento expreso al efecto.

La política en materia de protección de datos aplicable al reto se encuentra en el documento anexo a las presentes bases.

Derechos de propiedad intelectual e industrial, y derechos y posiciones de análogo contenido económico y derechos de imagen

Los participantes serán los titulares en exclusiva de los derechos de propiedad industrial, derechos de imagen, ni otros derechos ni posiciones jurídicas de análogo contenido que recaigan sobre la solución que presenten. No obstante, los participantes autorizan a las entidades de la organización para que puedan difundir explicaciones e imágenes relativas a la solución que presenten, a través de los medios que decidan y en general de la forma que les parezca más oportuna.

Sin perjuicio de lo anterior, los participantes garantizan que con la solución que presenten no han infringido ni infringirán derechos de propiedad intelectual, derechos de propiedad industrial, derechos de imagen, ni otros derechos ni posiciones jurídicas de análogo contenido económico de terceros. En consecuencia, los participantes serán los únicos responsables ante las entidades de la organización

del reto y otros terceros, y mantendrán indemne e indemnizarán a las entidades de la organización en caso de cualquier reclamación y/o responsabilidad (incluidos, entre otros, honorarios de abogados y procuradores) que provengan de cualquier incumplimiento al respecto.

Asimismo, los participantes autorizan a las entidades de la organización a hacer uso de su imagen personal (imagen y/o voz), consistente en la realización de fotografías y otras grabaciones de estos en relación con la hackathon.

En particular, ya modo enunciativo y no limitativo, los participantes autorizan a las entidades de la organización para que, por sí y/o por medio de las personas físicas y o jurídicas que éstas designen, lleven a cabo los siguientes actos en relación con la imagen personal del participante de que se trate:

- Fijar la imagen y/o voz del participante de que se trate (en lo sucesivo, "el Material"), en los lugares y en las condiciones que consideren adecuadas y mediante cualquier tipo de aparatos y procedimientos;
- Editar el resultado de las fijaciones del Material referido en el apartado anterior de la manera que consideren adecuada; y
- Reproducir, distribuir, comunicar públicamente, poner a disposición de terceros, transformar y/o publicar y/o utilizar de cualquier otro modo el Material, bien integrándolo en sus campañas publicitarias o promocionales o de comunicación, pudiéndolo explotar con finalidad comercial o no, para una duración indefinida y para un ámbito territorial mundial, mediante la utilización de gráficas y/o de medios de comunicación online y offline.

#### Aceptación de las bases

El solo hecho de participar en la hackathon conlleva la aceptación de las presentes bases por parte de los participantes, así como la aceptación del criterio establecido en el relativo a la resolución y a la interpretación de cualquier cuestión derivada del desarrollo y del funcionamiento de la actividad.

Las entidades de la organización se reservan el derecho a poder modificar o cancelar las presentes bases por razón de cualquier caso fortuito o de fuerza mayor que pudiera impedir el buen funcionamiento y/o la selección de una solución, sin que esto derive en responsabilidades ni derecho a indemnizaciones. En caso de que se produzca alguna de estas circunstancias, y en la medida de lo posible, ello será convenientemente comunicado a los participantes.

Asimismo, las entidades de la organización se reservan el derecho de interrumpir en cualquier momento el acceso o la continuidad de la hackathon, ya sea con carácter temporal o definitivo, por motivos de seguridad, de reestructuración o interrupción de los servicios informáticos, o por cualquier otra causa, sin que esto derive en responsabilidades ni derecho a indemnizaciones. En caso de que se produzca alguna

de estas circunstancias, y en la medida de lo posible, ello será convenientemente comunicado a los participantes.

Finalmente, las entidades de la organización se reservan el derecho de excluir aquellos participantes que, por su conducta, interfieran en el buen funcionamiento de la hackathon.

## **INFORMACIÓN ESPECÍFICA PARA LAS UNIVERSIDADES - FAQ**

### ¿Qué universidades pueden participar?

Todas las universidades que forman parte de los 22 países integrantes de la Conferencia Iberoamericana y que puedan poner a disposición de la organización un responsable técnico que coordine la participación de los propios estudiantes de la universidad.

### ¿Qué responsabilidades tiene cada una de las universidades participantes?

- Gestión de la comunicación universitaria: convocatoria y difusión de la actividad.
- Designación de una persona responsable de la universidad que pueda participar de las reuniones preparatorias, así como guiar a los equipos participantes en la resolución del reto.

### ¿Quién puede registrarse?

Todos los estudiantes en formación reglada y profesorado y que integren equipos de un máximo de 4 personas.

### ¿Hay un proceso de selección?

No. Podrán participar todos los estudiantes, colectivos estudiantiles y profesorado que lo deseen.

### ¿Puede la universidad participar en el jurado?

Sí. Cada una de las universidades participantes podrán integrar a su rector (o a quien éste designe) en el jurado final. Este jurado recibirá una rúbrica de evaluación que deberá completar de forma numérica. El ganador del reto resultará de la suma de puntos otorgados por el total de los integrantes del jurado.

### ¿Qué responsabilidades tendrá el responsable de cada universidad?

- Fomento de la participación.
- Seguimiento de los equipos participantes durante las 24 horas de actividad.
- Guía, interacción y resolución de dudas de los equipos locales.
- Intercambio de opiniones con el responsable de la Universidad de Andorra y la Fundación Cumbre Iberoamericana.
- Confirmación de la participación o no del rector de su universidad como miembro del jurado.

¿Cómo se determinan los ganadores?

Se establecerá un jurado que valorará todas las propuestas a partir de una rúbrica de evaluación que se compartirá con los participantes.

¿Cuánto tiempo durará la hackathon?

La plataforma estará abierta durante 48 horas. Los participantes podrán escoger el momento de inicio de su conexión y dispondrán de un total de 24 horas para responder al reto con su propuesta.

¿Cuáles son los costes de participación?

La participación a la hackathon es gratuita.

¿En qué plataforma podrán participar?

En una sección habilitada para la ocasión dentro de la propia web de la Cumbre Iberoamericana - Andorra 2020: [www.cumbreiberoamericana2020.ad](http://www.cumbreiberoamericana2020.ad)



XXVII CUMBRE  
IBEROAMERICANA  
ANDORRA 2020  
INNOVACIÓN PARA EL DESARROLLO  
SOSTENIBLE - OBJETIVO 2030

XXVII CIMEIRA  
IBERO-AMERICANA  
ANDORRA 2020  
INNOVAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO  
SUSTENTÁVEL - OBJETIVO 2030



UNIVERSITAT  
D'ANDORRA

# DOCUMENTO DE INFORMACIÓN PARA LOS PARTICIPANTES

## RÚBRICA DE EVALUACIÓN