

BASES Y CONDICIONES CONCURSO TIC TAC ¡Hora de Innovar! - Edición 2022

El presente concurso denominado “**TIC TAC ¡Hora de Innovar!**” (en adelante, el “**CONCURSO**”) se regirá por las presentes bases y condiciones (en adelante, las “**BASES**”).

La participación en el CONCURSO implica el conocimiento y aceptación de las disposiciones descriptas en las presentes BASES, copia de las cuales podrá consultarse en la web del CONCURSO.

1. De las instituciones organizadoras: el presente concurso es organizado por Fundación YPF, CUIT 30-69154805-4, con domicilio en Macacha Güemes 515 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires; la Empresa Argentina de Soluciones Satelitales S.A. - ARSAT, CUIT 30-70967041-3, con domicilio en Av. Pte. Perón 7934, Benavidez de la Provincia de Buenos Aires, el Instituto Nacional de Educación Tecnológica, CUIT 30628540787, con domicilio en Saavedra 789, CABA y Microsoft de Argentina SRL, CUIT 30-64570631-1 con domicilio en Bouchard 710, CABA (en adelante, nombradas conjuntamente como las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS)

2. Ámbito y plazo de vigencia: el CONCURSO tendrá vigencia a partir de las 00:00:01 hora oficial del 21 de junio del 2022 y finalizará a las 23:59:59 del 11 octubre del 2022, inclusive (en adelante el PLAZO). El PLAZO es improrrogable, no aceptándose participaciones con posterioridad al período antes mencionado. El CONCURSO se desarrollará en la República Argentina.

3. Participantes y modo de participación: la convocatoria está abierta a estudiantes mujeres, entre 12 y 18 años inclusive, pertenecientes a escuelas secundarias técnicas de gestión pública y/o privada. Las estudiantes mujeres podrán participar agrupadas en equipos de 2 a 5 participantes (en adelante, las PARTICIPANTES), acompañadas por al menos un/a docente mayor de 18 años (las PARTICIPANTES junto a sus docentes serán identificadas/os en adelante como el EQUIPO). En caso de que el EQUIPO cuente con la participación de más de un/a docente, deberá garantizarse que al menos una de esas personas adultas sea de género femenino. El/la docente o conjunto de docentes que acompañen al EQUIPO deberán ser educadores/as de escuelas técnicas. Cada equipo deberá contar con el aval directivo de la escuela para participar del Concurso, contenido en el formulario de inscripción (ver pto 5.1.1).

3.1. Los equipos competirán en dos categorías: “Primer ciclo” y “Segundo ciclo”. Estas categorías se corresponden con la modalidad de ciclos de las escuelas según su jurisdicción. Se entiende como “Primer ciclo” a 1ro y 2do año en las jurisdicciones de planes de 6 años y a 1ro, 2do y 3er año en las jurisdicciones con planes de estudio de 7 años. Por su parte, se entiende como “Segundo ciclo” a 4to, 5to y 6to en las jurisdicciones con planes de estudio de 6 años y 4to, 5to, 6to y 7mo en las jurisdicciones con planes de estudio de 7 años.

3.2. No podrán participar del CONCURSO los/as empleadas/os de las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS ni sus familiares directos (cónyuge, padres, hijos/as, hermanos/as y sus relativos cónyuges, sin importar su lugar de residencia) y personas que convivan en la misma vivienda de cualquiera de los mencionados individuos, estén o no relacionados.

3.3. A los fines de participar en el CONCURSO, los EQUIPOS deberán cumplir con las siguientes condiciones:

3.3.1. Inscribirse en grupos de 2 a 5 integrantes, todas mujeres de entre 12 y 18 años que sean estudiantes de escuelas técnicas. Las PARTICIPANTES no necesariamente deben ser todas del mismo curso, pudiendo agruparse con estudiantes mujeres de otros cursos (dentro de su ciclo) y especialidades.

3.3.2. Contar con el aval del/de la director/a de la escuela, y participar bajo la tutela de al menos un/a docente, mayor de 18 años. En el caso de que el EQUIPO cuente con la tutela de más de una persona adulta, debe garantizarse que al menos una de ellas sea de género femenino.

4. Del proyecto: el CONCURSO tiene por objetivo premiar proyectos innovadores que busquen solucionar problemáticas identificadas por los EQUIPOS (en adelante, los "PROYECTOS"). Los PROYECTOS deben ofrecer soluciones a problemáticas relacionadas con los siguientes ejes temáticos: energía, movilidad, residuos y conectividad desde un enfoque STEAM, pudiendo solucionar problemas relacionados a uno o más de los ejes propuestos.

Los PROYECTOS deben ser en un primer momento prototipados de manera digital (ver punto 5.3) y posteriormente customizados a través de un kit tecnológico provisto por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS para mostrar un funcionamiento más completo de la solución tecnológica propuesta.

4.1. Requisitos del proyecto: los PROYECTOS deben ser de exclusiva autoría del EQUIPO. Deberá satisfacer los requisitos establecidos en las presentes BASES.

4.1.1. El PROYECTO no podrá:

4.1.1.1. Contener algún tipo de comunicación comercial o marca que no sea de YPF S.A., Fundación YPF, ARSAT, INET o Microsoft de Argentina SRL.

4.1.1.2. Contener información o imágenes de terceras personas sin su consentimiento expreso, el que podrá ser requerido por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS en todo momento.

4.1.1.3. Contener virus o códigos malintencionados de algún tipo.

4.1.1.4. Incluir contenidos que molesten, intimiden o acosen a otros/as personas físicas o jurídicas.

4.1.1.5. Incluir contenidos que resulten hirientes, agraviantes, intimidatorios o pornográficos, que inciten a la violencia o que contengan desnudos o violencia gráfica o injustificada, o que sean contrarios a la moral y a las buenas costumbres.

4.1.1.6. Incluir contenidos que publiciten, promocionen o inciten de cualquier modo al consumo de alcohol o drogas.

4.1.1.7. Incluir contenidos que permitan su utilización para cometer actos ilícitos, engañosos, malintencionados o discriminatorios.

Está prohibido y será anulado cualquier intento o método de participación en el CONCURSO que se realice por cualquier proceso, técnica o mecánica de participación distinta a la detallada en estas BASES. La utilización de técnicas de naturaleza robótica, repetitiva, automática, programada, mecanizada o similar llevará a la descalificación del EQUIPO participante. Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS se reservan el derecho de retirar cualquier PROYECTO si considera que viola los puntos precedentemente expuestos o si recibe una intimación de un tercero que así lo indique. Sin perjuicio de ello, el hecho de que las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no retiren el PROYECTO, en modo alguno implica que aquel esté de acuerdo o respalde su contenido.

5. Mecanismos de participación por etapas: a los fines de participar en el CONCURSO, las PARTICIPANTES deberán completar las siguientes etapas:

5.1. Primera etapa: inscripción e identificación del problema (21 junio al 1 de julio de 2022).

5.1.1. Inscripción. Para cumplimentar con esta etapa, los EQUIPOS deberán inscribirse y consignar sus datos mediante el formulario disponible en la web del CONCURSO (<https://forms.office.com/r/9sztYnnNWn>).

El formulario de inscripción es uno por equipo y contiene la siguiente información:

- Datos del EQUIPO.
- Datos de los/as docentes acompañantes.
- Datos de las participantes.
- Datos de la escuela.
- Datos del/de la Director/a de la escuela.
- Nota de aval del/de la Director/a de la escuela.
- Preguntas relativas a la etapa de identificación del problema

La inscripción al CONCURSO mediante el formulario representa la aceptación de sus BASES.

5.1.2 Identificación del problema. Un problema es una circunstancia en la que se genera un obstáculo al curso normal de las cosas. Y es algo que requiere solución. Los problemas son un motor de aprendizaje porque nos invitan a experimentar, pensar y crear cosas nuevas.

En esta etapa, los EQUIPOS deberán describir cuál es la problemática que identificaron, justificar por qué les preocupa y explicar qué buscan resolver, identificando a cuál de los ejes del CONCURSO se encuentra vinculada: energía, movilidad, residuos y conectividad. La idea de las PARTICIPANTES puede estar relacionada con más de un eje.

Los ejes que se proponen trabajar son:

- **Energía:** se trata de aquellas soluciones que aprovechen la energía en forma eficiente y sustentable o que promuevan el uso responsable de la energía eléctrica tanto en los hogares, como en los lugares de trabajo y/o los espacios educativos.

Se valorarán soluciones que promuevan el ahorro energético, impulsen alternativas de control del impacto negativo en el ambiente y/o fomenten su uso eficiente para lograr un entorno y una ciudad más sustentable. Algunos ejemplos vinculados a este eje son el uso eficiente de la energía eléctrica, las energías renovables, las fuentes alternativas de producción de energía (por ejemplo, con basura).

- **Movilidad:** cuando hablamos de movilidad, nos referimos a las problemáticas relacionadas con el desplazamiento de personas o cosas de un lugar a otro. Todos/as nosotros/as, como peatones, ciclistas o conductoras/es, nos movilizamos en y a través de nuestros barrios, territorios, localidades. Por este motivo, el transporte público, la movilidad saludable, segura y libre de acoso, el ordenamiento del tránsito y la seguridad son algunos de los principales desafíos de la movilidad que impactan sobre nuestra calidad de vida.

En este sentido, se valorarán soluciones que minimicen el impacto negativo del uso de combustibles fósiles y generen alternativas de movilidad segura, eficiente y limpia. Algunos ejemplos de temas a trabajar son: la reducción del transporte motorizado, la promoción del uso compartido de vehículos, la incorporación de bicisendas, la generación de mecanismos de movilidad accesibles para personas con discapacidad, entre otros.

- **Residuos:** los residuos son todos los desechos que producimos en nuestras actividades diarias que pueden ser valorizados o que requieren sujetarse a tratamiento o disposición final.

Sobre esta base, se valorarán soluciones que promuevan cambios positivos en las modalidades de gestión de residuos para aportar al desarrollo sustentable. Algunos ejemplos de temáticas a trabajar en este eje son: soluciones que impliquen cambios de hábito de consumo ajustado a las necesidades reales de las personas; aquéllas que promuevan la importancia de la separación de residuos, generen oportunidades para que éstos se reciclen transformándose en nuevos productos y reinserten en el circuito productivo; entre otras.

- **Conectividad:** se denomina conectividad a la capacidad de establecer una conexión: una comunicación, un vínculo. El concepto suele aludir a la disponibilidad que tiene un dispositivo para ser conectado a otro o a una red. Por ejemplo: El llamado Internet de las Cosas (Internet of Things, frecuentemente abreviado IoT) este concepto sugiere la interconexión de productos de nuestra vida cotidiana, como los electrodomésticos, entre sí y a internet.
- **Aplicaciones:** Se refiere a la ideación, creación y desarrollo de prototipos de aplicaciones para teléfonos celulares donde pueda plasmarse la solución a un problema concreto. Este puede ser por la inexistencia de una aplicación en una categoría denominada o por el aporte a la resolución de una problemática concreta (incluso de los ejes propuestos). De esta forma los estudiantes podrán interactuar con los conceptos de desarrollo de la idea, el prototipado y los pasos posteriores y necesarios para la creación de una aplicación que luego podrá ser accedida por un grupo particular de personas o por millones.

Al pensar en cualquiera de estos ejes, la idea es que puedan trabajar sobre aquellas temáticas que tengan un impacto en la sociedad, que respondan a una problemática concreta ya sea impulsando una solución o dando herramientas para comprenderla mejor.

De los equipos que presenten el formulario en tiempo y forma se seleccionará a 30 (treinta) EQUIPOS que pasarán a la siguiente etapa, de acuerdo con la evaluación realizada por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS respecto de las respuestas brindadas en el mentado formulario. Los 30 (treinta) EQUIPOS seleccionados estarán compuestos por 15 (quince) EQUIPOS de cada ciclo.

Tanto en esta etapa como en las subsiguientes hasta el anuncio de los EQUIPOS ganadores del CONCURSO, los EQUIPOS serán comunicados si pasaron o no a la siguiente etapa mediante correo electrónico. En caso de que dicho correo electrónico no pueda entregarse por errores u omisiones en la información brindada a las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS será responsabilidad exclusiva del EQUIPO como así también el incumplimiento de los plazos de entrega establecidos en el CONCURSO y la consecuente descalificación derivada del mismo. Complementariamente, a fin de informar a

todos los EQUIPOS su continuidad en el CONCURSO, las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS publicarán el listado de las PARTICIPANTES en la web del CONCURSO.

Las respuestas al formulario serán recibidas hasta las 23:59hs del día **1 de julio de 2022**

5.1.2.1. De los criterios de evaluación de la primera etapa: En el proceso de evaluación se valorará positivamente aquellos PROYECTOS que incluyan en su desarrollo más de un eje. No hay un cupo de PROYECTOS por temática, es decir, que los PROYECTOS que avancen en las distintas instancias pueden referir a cualquiera (o más de uno) de los ejes propuestos.

Criterio de evaluación	Descripción	Puntaje posible
Planteamiento del problema	Se evaluará si el problema se encuentra correctamente planteado, determinando hechos o situaciones que lo conforman, sus características y los factores que lo hacen posible. Se valorará especialmente aquellos proyectos que puedan identificar	40%
Justificación del problema	En este punto, se observará si los proyectos exponen de manera clara y coherente el por qué y para qué se quiere abordar ese problema. Se valorará especialmente a aquellas propuestas que contengan información previa o estudios antecedentes sobre el problema a abordar.	30%
Impacto social del problema	Se tendrá en cuenta si el problema identificado es consistente con las prioridades de desarrollo de la localidad o el entorno en el que éste ocurre. La problemática identificada ¿es importante para la comunidad? Asimismo, se valorarán aquellos proyectos que muestren una identificación clara de las personas o grupos más afectados por la situación problemática, pudiendo describir quiénes son y de qué manera se ven especialmente afectados por el problema identificado.	30%

5.2. Segunda etapa: ideación (1 agosto al 19 agosto de 2022).

En esta etapa los EQUIPOS deberán desarrollar un prototipo de la solución tecnológica al problema identificado durante la etapa anterior. Para esto, deberán realizar un prototipado digital utilizando la herramienta de Minecraft Education Edition (en adelante, Minecraft EE) con la finalidad de esbozar la propuesta.

El prototipo será una representación de la solución propuesta que permita diseñar y previsualizar la idea, además podrán analizar la solución propuesta y modificarla si fuera necesario. Un prototipo digital es una simulación digital de un producto o servicio que puede ser utilizada para evaluar la forma, el ajuste y su función.

A los fines de cumplir con los objetivos de esta etapa, los EQUIPOS recibirán una cuenta de correo electrónico que será provista por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS y que contará con el licenciamiento necesario para descargar y activar Minecraft EE. A partir de esto, los EQUIPOS deberán descargar y activar su cuenta en Minecraft EE a través del siguiente link: [Descargar | Minecraft Education Edition](#)¹

Adicionalmente, para el/la docente a cargo del equipo, las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS pondrán a disposición una estrategia de apoyo integral que consiste en:

- **Visitar y realizar los ejercicios de Minecraft Teacher Academy:** Es un curso autodirigido y dividido por módulos donde al finalizarlo, los/as docentes podrán recibir su insignia de Profesor Certificado Minecraft, se revisa desde las funciones básicas de Minecraft Education Edition hasta cómo incorporarlo como una herramienta para su salón de clases. Es muy importante que, para obtener la insignia los/as docentes inicien sesión en la plataforma con su correo electrónico. [Minecraft: Education Edition: Profesor Academy - Learn | Microsoft Docs](#)
- **Sesiones de capacitación en Minecraft EE:** las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS pondrán a disposición de los/as docentes dos sesiones de 2 horas con un/a experto/a en el uso didáctico de Minecraft EE, donde los/as docentes podrán resolver las dudas que tengan y apoyarse en el/la experto/a para la creación del PROYECTO. Las sesiones serán brindadas de manera sincrónica por medio de Teams Live Events. Los/as docentes deberán contar con conectividad a internet y un dispositivo electrónico (computadora o celular). Toda la información necesaria, así como el enlace de asistencia a la sesión, será provista por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS mediante correo electrónico enviado a la casilla con la que se hayan registrado en el formulario de inscripción.

A los fines de evaluar los avances de esta etapa, los EQUIPOS deberán compartir con la organización del Concurso, un breve video² de entre 1 a 3 minutos de duración que explique la construcción de su prototipo de la solución tecnológica. Sólo 10 (diez) EQUIPOS pasarán a la siguiente instancia de acuerdo con la evaluación realizada por el JURADO en base a los criterios de evaluación de la etapa (ver punto 5.2.1) Estos 10 (diez) EQUIPOS serán considerados finalistas del CONCURSO.

Los prototipos serán recibidos hasta las 23:59hs del día **19 de agosto de 2022**.

5.2.1. De los criterios de evaluación de la segunda etapa. Para evaluar las propuestas presentada en esta etapa, el JURADO se guiará por los siguientes criterios:

Criterio de evaluación	Descripción	Puntaje posible
------------------------	-------------	-----------------

¹ A los fines de facilitar la descarga y activación de la cuenta se sugiere explorar los siguientes videos tutoriales: [Tutoriales de activación y descarga Minecraft EE](#)

² El tutorial para grabar y enviar dicho video será comunicado oportunamente por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS a los equipos que llegaron a esta instancia.

Relevancia de la idea para su localidad/entorno	Se tomará en cuenta si la solución propuesta es consistente con las prioridades de desarrollo de su localidad. La problemática identificada ¿es importante para la comunidad?	25%
Impacto del proyecto en la comunidad/entorno	Esto refiere a la medida en que la solución propuesta se relaciona con la problemática identificada. El equipo deberá tener en cuenta cuáles son los posibles efectos positivos y negativos de la solución propuesta, cómo afecta a la comunidad, si sus posibles beneficios alcanzan a todas las personas o el modo en el que repercuten sobre las personas o grupos especialmente afectadas/os.	25%
Construcción del prototipo	Se tomará en cuenta que se esboce de manera creativa y apegada a la realidad el prototipo de la solución tecnológica en Minecraft Education Edition.	25%
Viabilidad del proyecto	El proyecto tiene posibilidades para llevarse a cabo y se puede mantener en función por un periodo considerable de tiempo.	25%

5.3. Tercera etapa: experimentación y comunicación (5 al 30 de septiembre de 2022):

5.3.1. Experimentación: las escuelas correspondientes a los 10 (diez) EQUIPOS finalistas (5 equipos por cada categoría) recibirán un aporte económico provisto por INET para la compra de un kit tecnológico que les servirá para customizar y testear el prototipo de la solución propuesta. Los costos asociados al envío de los kits correrán por cuenta de las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS.

5.3.1.1. De las especificidades técnicas que deberá tener el kit: las escuelas cuyos proyectos hayan llegado a esta instancia se pondrán en contacto con el INET para realizar las gestiones de compra de un (1) kit educativo, que no supere un valor total de \$10.000, y cuente con al menos la mitad de las siguientes especificidades técnicas:

- 1)- Arduino Uno SMD compatible Chipset de comunicación usb CH340 o FT232R (o similar).
- 2)- Integrado 74HC595N (o similar).
- 3)- Buzzer.
- 4)- Sensor infrarrojo
- 5)- Receptor Sensor Infrarrojo 1838B. (o similar).
- 6)- Ball switch
- 7)- Juegos de cables macho-macho. (o similar).
- 8)- Sensor de temperatura LM35 (o similar).
- 9)- Protectores para pulsadores.
- 10)- Pulsadores.
- 11)- Modulo Joystick.

- 12)- Fotoresistores.
- 13)- Protoboard de 830 puntos. (o similar).
- 14)- Control remoto de 21 botones.
- 15)- Modulo RTC.
- 16)- Motor paso a paso 28BYJ-48 (o similar).
- 17)- Cables de protoboard macho-hembra 20cm (o similar).
- 18)- Modulo Relay rele de 1 canal con entrada TTL
- 19)-Cable USB A/B.
- 20)- Display de 1 dígito, 8 segmentos.
- 21)- Display de 4 dígitos, 8 segmentos.
- 22)- Módulo controlador de motores paso a paso SBT0811.
- 23)- Matriz led 8x8.
- 24)- Matriz de pulsadores 4x4
- 25)- Juego de resistencias 1K / 10K / 220R
- 26)- kit con lector RFID-RC522, llavero, tarjeta y juego de pines.
- 27)- Adaptador de batería de 9V a pin de carga.
- 28)- Módulo sensor micrófono KY-037
- 29)- Modulo RGB KY-016.
- 30)- Servo sg90
- 31)- Sensor de Nivel de agua.
- 32)- Display LCD 16*2 fondo azul
- 33)- Juego de Leds.
- 34)- Módulo dht11 de temperatura y humedad.
- 35)- Potenciómetro B10k

Los 10 (diez) EQUIPOS finalistas deberán utilizar el kit para testear y customizar sus prototipos. El kit podrá ser utilizado total o parcialmente; de manera independiente o complementado con otras TICs.

5.3.2. Comunicación: Los EQUIPOS finalistas deberán filmar un video de 1:30min (un minuto y medio) de duración máxima en el que desarrollarán la solución propuesta al problema identificado durante la primera etapa (punto 5.1). Los videos serán enviados a las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS a través de un formulario oportunamente provisto. El video deberá estar narrado en castellano. Cada EQUIPO podrá presentar únicamente 1 (un) video.

Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS se reservan el derecho a descalificar cualquier video si no cumple con las presentes BASES o con cualquier otro lineamiento provisto, según lo determinen las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS, a su exclusiva discreción.

Cualquier PARTICIPANTE que figure en el video debe haber presentado y aceptado explícitamente un permiso de Cesión de Derechos de Uso de Imagen que será oportunamente enviado por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS mediante correo electrónico a la casilla declarada al momento de la inscripción. Todos los videos presentados serán de propiedad de cada PARTICIPANTE en forma individual, de cada EQUIPO y de las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS.

Mediante el mentado permiso, las PARTICIPANTES aceptan y ceden en forma gratuita, total, incondicional e irrevocable a las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS todos los derechos de uso de imagen y difusión de los videos. Excepto que se considere de otra manera según lo establecido en las presentes BASES, las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no tendrán obligaciones frente a una PARTICIPANTE o al EQUIPO con respecto a ningún video presentado.

El video se registrará por las mismas habilitaciones y prohibiciones establecidas en el punto 4.1 de las presentes BASES.

Los videos serán recibidos hasta las 23:59hs del día **30 de septiembre del 2021**.

5.5. Quinta etapa: evaluación final de los proyectos. (1 al 10 de octubre).

Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS junto con el JURADO evaluarán cada uno de los PROYECTOS según los criterios estipulados a continuación. De esta etapa resultarán los 3 (tres) EQUIPOS ganadores para cada una de las categorías (1er ciclo y 2do ciclo).

5.5.1. De los criterios de evaluación de la quinta etapa. Para la evaluación final, el JURADO realizará una evaluación global de los proyectos en base a los siguientes criterios:

Criterio de evaluación	Descripción	Puntaje posible
Innovación y creatividad	Se evaluará la originalidad de la solución planteada para resolver la problemática identificada. El proyecto ¿logra resignificar ideas de forma creativa?, ¿propone la creación de nuevas tecnologías relevantes?, ¿utiliza las tecnologías disponibles de una forma diferencial, innovadora o única?, ¿pone en juego contenidos de alguna de las siguientes áreas: Ciencia, Tecnología, Matemática, Arte e ingeniería?	25%
Factibilidad y viabilidad del proyecto	Se trata de la capacidad de llevar a cabo la solución propuesta a nivel técnico, económico y ambiental. El proyecto será factible si se encuentran disponibles los recursos necesarios para hacerlo realidad y será viable si es	25%

	sostenible en el tiempo. Quienes gestionarán el proyecto, ¿disponen de los recursos necesarios para hacerlo?, ¿requiere de financiamiento?, ¿a qué miembros de la comunidad debe incorporar como aliados para tener éxito?	
Comunicación de la propuesta	Se evaluará si la solución propuesta es explicada en forma original, utilizando un lenguaje conciso y accesible para todas las personas. La solución ¿explica claramente el problema al que busca abordar?, ¿describe los objetivos del proyecto y la forma de llevarlo a cabo de una forma en que cualquiera pueda comprenderla?	25%
Inclusión del kit tecnológico	Se evaluará si la solución incluye alguno de los elementos del kit de robótica de Klink y la relevancia que le aporta al proyecto.	20%
Escalabilidad de la solución	Será importante tener presente si la solución propuesta puede ser replicada en otras localidades.	5%

5.6. Sexta etapa: anuncio de los equipos ganadores. El anuncio de los EQUIPOS ganadores se realizará el 11 de octubre a través del envío de un correo electrónico al mail informado oportunamente durante el proceso de inscripción y, de manera pública, a través de la web del CONCURSO.

7. Del jurado: el jurado estará compuesto por especialistas de las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS, de la ADMINISTRADORA y de instituciones afines a las temáticas del CONCURSO (el "JURADO"). El JURADO es el único cuerpo facultado para definir el resultado del CONCURSO.

8. De los premios. el Concurso consta de 3 (tres) premios para cada ciclo:

- 1 (uno) para el Primer Puesto de cada ciclo.
- 1 (uno) para el Segundo Puesto de cada ciclo.
- 1 (uno) para el Tercer Puesto de cada ciclo.

8.1. Premio al primer puesto: el premio para el EQUIPO que se consagre con el primer puesto consistirá en los siguientes elementos u otros de características similares:

- Kit Fotovoltaico SOLARBOX CC-24V "Off Grid" (Autónomo), incluye dos paneles fotovoltaico policristalino 160 Wp, una estructura de montaje de panel solar Multimont-1-665, dos batería plomo ácido AUTOBAT C15, un regulador/cargador 2410, protecciones 2410, un kit cable solar 6 mm² - 7m CS3-CS4, un cable Banco baterías | 6 mm² | Rojo/Negro CB3-CB4, un kit de Montaje MO01, un manual de instrucciones SolarBox CC-24V, un kit cable serie baterías CB5. La línea de generadores SolarBox de SUSTENTATOR constituye un sistema de

generación eléctrica modular y adaptable a las necesidades de cada usuario. Estos son una alternativa viable, confiable y económica para la generación de energía eléctrica en instalaciones remotas sin conexión a la red. Este sistema está diseñado para alimentar equipos electrónicos como luces LED de 24[V] y cargadores de celular, bombas de agua de corriente continua, o cualquier otro artefacto que opere en 24Vcc de potencia inferior a 240W. Medidas: 1) 1 Bulto: incluye caja con controlador de carga LTC ECO PV2410U. Dimensiones: 200 x 70 x 160 mm. Peso aproximado: 1 kg. 2) 1 Bulto: incluye módulo fotovoltaico Luxen LN-160P. Dimensiones: 1480 x 670 x 360 mm. Peso aproximado: 9 kg. 3) 1 Bulto: incluye estructura de montaje Multimont-1. Dimensiones: 800 x 100 x 100 mm. Peso aproximado: 4 kg. 4) 1 Bulto: incluye batería estacionaria AUTOBAT C15. Dimensiones: 356 x 173 x 230 mm. Peso aproximado: 28 kg. 5) 1 Bulto: incluye rack modular para batería. Dimensiones: 350 x 150 x 230 mm. Peso aproximado: 3 kg.

- Computadoras de escritorio y accesorios o similar.
- Kit de merchandising sustentable para cada una de las PARTICIPANTES y sus respectivos/as referentes.

8.2. Premio al segundo puesto: el premio para el EQUIPO que se consagre con el segundo puesto consistirá en los siguientes elementos u otros de características similares:

- Kit de automatización Promaster, Serie P. Incluye motores, servomotores, controladores, LEDs, resistencias, foto resistencias, buzzers, potenciómetros, display, buzzers, duponts, sistemas de proximidad por radiofrecuencia, sensores variados tales como de llama, nivel de agua, temperatura y humedad, Modulos RFID, llaveros y tarjeta. Provisto en caja organizadora para transportar (medidas 20cm x 13cm). Pack Serie Pro súper completo. Ideal para quienes buscan calidad para empezar a conocer los conceptos básicos para programar y desarrollar sus propios proyectos electrónicos.
- Computadoras de escritorio y accesorios.
- Un (1) Kit de merchandising sustentable para cada una de las PARTICIPANTES y sus respectivos/as referentes.

8.3. Premio al tercer puesto: el premio para el EQUIPO que se consagre con el tercer puesto consistirá en los siguientes elementos u otros de características similares:

- Kit didáctico de eficiencia energética. Valija con diversos componentes referentes y destinados al dictado de capacitaciones en eficiencia energética. La valija cuenta con: medidor de potencia y energía, protecciones eléctricas para uso seguro, tomas para conexión de cargas, tester para medición de temperatura, medidor de consumos USB, set de lámparas de distintas tecnologías ,temporizador analógico, sensor fotosensible y guía de actividades asociadas y resultados esperados.
- Computadoras de escritorio y accesorios.
- Un (1) Kit de merchandising sustentable para cada una de las PARTICIPANTES y sus respectivos/as referentes.

9. Del kit tecnológico al finalizar el concurso. La destinataria final del kit tecnológico obtenido durante el proceso de participación en el CONCURSO será la escuela técnica desde la cual se hubiera inscripto el EQUIPO.

10. Indemnidad. Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS del CONCURSO no serán responsables ni directa, ni indirecta ni subsidiariamente, en ningún caso, por las imágenes y/o fotografías, video o música utilizados por las PARTICIPANTES y presentados a lo largo del CONCURSO, ni por los daños y perjuicios de cualquier naturaleza que se pudieran ocasionar, incluyendo pero sin limitarse a los ocasionados a terceros por violaciones a derechos de autor y/o derechos de imagen. Las PARTICIPANTES se comprometen a mantener indemne a las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS, directivos/as y empleados/as de cualquier reclamo de terceros y/o de cualquier acción legal o demanda que derive del contenido que haya sido subido en su PROYECTO (incluyendo, pero sin limitarse al pago de los daños y perjuicios, honorarios profesionales, costas y gastos).

11. Propiedad intelectual. Todos los PROYECTOS presentados en el CONCURSO son de exclusiva propiedad de sus autores. Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no tienen potestad sobre los PROYECTOS. Los derechos de propiedad intelectual sobre los conocimientos, productos, resultados y/o tecnologías generadas en este CONCURSO serán propiedad de sus autores, inventores y titulares. En todo caso se acogerán las leyes nacionales y supranacionales vigentes sobre la materia. Los desarrollos adicionales sobre la propuesta de solución presentada serán propiedad de sus autores. Las PARTICIPANTES aceptan que todo material (fotografías, videos, ilustraciones, documentos, comentarios, archivos, direcciones URL, elementos interactivos, infografías o cualquier otro) que sea subido a la plataforma online podrá ser utilizado por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS, con el único fin de documentar el proceso de innovación abierta, reproducir o promocionar en medios de comunicación la plataforma y los desafíos que se desarrollan en ella. Esta autorización no implica bajo ninguna circunstancia retribución monetaria alguna siendo de carácter gratuito. La publicidad del material no implica pérdida ni menoscabo del derecho de autor o patente de invención. Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no se hacen responsables por las infracciones legales que puedan cometer las PARTICIPANTES, en especial las relativas a propiedad intelectual e industrial o derechos de autor debiendo las PARTICIPANTES mantener indemne a las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS.

12. Disposiciones adicionales. Las PARTICIPANTES que no cumplan los requisitos establecidos en las presentes BASES no podrán participar y las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS se reservan el derecho a excluirlos. Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no serán responsables si los datos suministrados por las PARTICIPANTES son falsos, inexactos, obsoletos, incompletos o erróneos. En esos casos las PARTICIPANTES serán excluidas automáticamente del CONCURSO.

Las BASES podrán ser modificadas por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS y el CONCURSO podrá ser suspendido o cancelado por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS, por causas que así lo justifiquen.

Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no serán responsables de las posibles deficiencias de la web del CONCURSO o de cualquier problema relativo a los ordenadores, las redes y otras razones que puedan conllevar la pérdida, el deterioro o el retraso de las aportaciones.

Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no serán responsables por cualquier daño que pudieran sufrir las PARTICIPANTES en el marco del CONCURSO.

22 de junio del 2022