

HACKATHON

Laudato Si'

INFORME

NOVIEMBRE
2020





Contenido

1.	¿Cómo surge la idea?	3
2.	Qué es la Hackathon Laudato Si'	3
2.1.	Objetivos	4
3.	Las universidades socias	4
4.	El reto	5
5.	Conformación de comités y asignaciones	5
5.1.	Comité directivo:	5
	Asignaciones:	5
5.2.	Comité operativo:	6
	Asignaciones:	6
6.	Página web	7
7.	Diseño metodológico	8
7.1.	Etapa 1. Preparación Metodológica	8
7.1.1.	Convocatoria y selección de estudiantes participantes	8
7.1.2.	Conformación de los equipos	9
7.1.3.	Asignación y capacitación de facilitadores	9
7.1.4.	Comunicación de bienvenida a los participantes	10
7.1.5.	Primer encuentro con los participantes	10
7.1.6.	Sesión inaugural	11
7.1.7.	Saludos de los rectores	11
7.1.8.	El speaker motivacional	13
7.1.9.	El panel de expertos en la encíclica Laudato Si'	13
7.2.	Etapa 2. Desarrollo de la Hackathon	13
7.2.1.	Los hackathoneros	13
7.2.2.	Los facilitadores	15
7.2.3.	Los asesores temáticos	17
7.2.4.	Saludos	18
7.2.5.	Las jornadas	18
7.3.	Etapa 3: Selección	24
7.3.1.	Las votaciones	24
7.3.2.	Jurados y la deliberación	25
7.4.	Etapa 4: Premiación	29
7.4.1.	Premios	30
8.	Estrategia de comunicación digital	31
8.1.	Cubrimiento del evento (antes y durante)	31
8.1.1.	Activación y gestión de insumos:	31
8.1.2.	Reportería y producción de contenido	31
8.1.3.	Gestión y distribución de contenido	33
8.2.	Informe de actividad en redes sociales	33
8.2.1.	Instagram	33
8.2.2.	Facebook	34
8.2.3.	Twitter	37
8.2.4.	YouTube	40
8.3.	La hackathon en los medios	42
9.	Logros y retos	43
	Logros:	43
	Retos:	43
10.	Encuesta a los participantes	44





1. ¿Cómo surge la idea?

La idea surge con motivo del quinto aniversario de la carta encíclica *Laudato Si'* sobre el cuidado de la casa común escrita por el Papa Francisco. Entre las actividades propuestas por la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia, surge la intención de hacer una hackathon que promueva entre los jóvenes la reflexión y la puesta en marcha de acciones relacionadas con la invitación que hace el Papa en este documento.

La encíclica invita a reflexionar sobre el tipo de mundo que se quiere dejar a las generaciones por venir y qué tipo de persona se debe ser en la actualidad para generar ese cambio en el mundo.

Uno de sus planteamientos señala claramente que "(...) es fundamental buscar soluciones integrales que consideren las interacciones de los sistemas naturales entre sí y con los sistemas sociales. No hay dos crisis separadas, una ambiental y otra social, sino una sola y compleja crisis socioambiental".¹

2. ¿Qué es la Hackathon Laudato Si'?

Es un encuentro –en este caso virtual– de estudiantes de seis universidades de Latinoamérica y España que usan su creatividad para proponer soluciones innovadoras en un tiempo récord a problemas cotidianos identificados en el texto de la encíclica. Se plantea un reto que debe ser resuelto por los equipos participantes, conformados por personas que aportan su conocimiento y experiencia desde diferentes disciplinas.

El término **Hackathon** viene de la expresión "**hack**" que hace referencia a la mediación tecnológica y de "**marathon**" al tratarse de una jornada continua contrarreloj. En esta oportunidad se propone el desarrollo de soluciones que integren la tecnología y acciones que generen un impacto social.

Esta metodología de trabajo colaborativo orientado a la innovación se propone para facilitar la reflexión y la puesta en marcha del mensaje planteado por la **Laudato Si'** y acercarlo a la realidad de los estudiantes de las universidades participantes para buscar soluciones a problemas de carácter social, ambiental, político, económico y, en general, en todos los aspectos de la sociedad.

¹ FRANCISCO I. Carta encíclica **Laudato Si'**. (2015)



¿Cómo estamos construyendo nuestro futuro?, es la pregunta fundamental de la encíclica. Se busca responderla no solo desde el discurso, sino mediante la invitación a los participantes a resolver un reto en equipo; uno que pueda materializar la intención de mejorar la casa común: la tierra. Además, esta **Hackathon** es una oportunidad para conocer personas de otras disciplinas y nacionalidades que hacen del proceso de trabajo una forma de aprendizaje colectivo.

2.1. Objetivos

- Promover la reflexión y la discusión a partir de los mensajes de la carta encíclica **Laudato Si'**.
- Generar una experiencia de aprendizaje y conocimiento entre pares.
- Impulsar el aprendizaje basado en problemáticas reales y cotidianas.
- Estimular la creatividad y el trabajo en equipo.
- Facilitar un ejercicio multidisciplinar e intercultural.
- Idear prototipos de soluciones para el reto propuesto.

3. Las universidades socias

En el proceso de construcción de esta iniciativa y teniendo en cuenta el escenario mundial del momento en el que las actividades presenciales están limitadas debido a la pandemia por SARS-COV-2 (COVID 19), este panorama se constituye como una oportunidad para que universidades de otros lugares hagan parte de la experiencia, por lo que la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá logra la vinculación de las siguientes universidades socias:

- La Universidad Católica de Salta – Argentina
- La Pontificia Universidad Católica de Valparaíso – Chile
- La Pontificia Universidad Javeriana de Cali – Colombia
- La Universidad Iberoamericana – IBERO – México
- La Universidad Loyola Andalucía – España.

En total seis universidades serían las protagonistas de esta experiencia de reflexión y aprendizaje.





4. El reto

Teniendo en cuenta las consideraciones expresadas en la carta encíclica y la naturaleza del formato **hackathon**, se propone un reto que integre la tecnología y las acciones con impacto social. El reto se expone de tal forma que la problemática específica que elijan los grupos surja de la lectura que hagan de la **Laudato Si'** y las problemáticas que esta plantea:

Crear una solución con mediación tecnológica que ayude a superar la grave indiferencia personal o social frente algunos de los problemas o desafíos socioambientales descritos en la *Laudato Si'*.

5. Conformación de comités y asignaciones

Para la ejecución de este proyecto se establece una forma de trabajo coordinada entre las universidades mediante dos comités.

5.1. Comité directivo:

Encargado de los lineamientos generales del proyecto.

Asignaciones:

- Definición del reto.
- Definición del perfil de los participantes para la convocatoria.
- Definición de los jurados.
- Definición de los premios.
- Definición de los invitados para la sesión inaugural.
- Aprobación del plan de trabajo del proyecto.
- Aprobación de los términos y condiciones de participación.
- Aprobación de los criterios para la conformación de los equipos.
- Aprobación de la página web del proyecto.
- Comunicación con los rectores de cada universidad.



5.2. Comité operativo:

Encargado de la ejecución de las acciones aprobadas por el comité directivo y establecidas en el plan de trabajo.

Asignaciones:

- Convocatoria y selección de estudiantes de cada universidad.
- Propuesta de cada universidad para la selección de jurados.
- Propuesta de cada universidad para la selección de invitados especiales de la sesión inaugural.
- Convocatoria y selección de facilitadores.
- Enlace para las oficinas de comunicación de cada universidad.
- Seguimiento de las acciones del proyecto en cada universidad.
- Enlace para los invitados a la sesión inaugural de cada país.
- Enlace para los jurados de cada país.

Cada uno de estos comités tiene encuentros periódicos para evaluar el estado de avance del proyecto y para la toma de decisiones necesarias para su continuidad.



Jorge Humberto Peláez Piedrahita S.J.
Pontificia Universidad Javeriana Bogotá

Claudio Elórteguí Raffo
Pontificia Universidad
Católica de Valparaíso

Gabriel María Pérez Alcalá
Universidad Loyola Andalucía

Rodolfo Gallo Cornejo
Universidad Católica de Salta

David Fernández Dávalos S.J.
IBERO

Luis Felipe Gómez S.J.
Pontificia Universidad
Javeriana de Cali



Pontificia Universidad Javeriana

Jairo Humberto Cifuentes
Secretario General

Martha Juliana Díaz León
Secretaría privada Rectoría

Efraín Ortiz Pabón
Director
Departamento de Ingeniería de Sistemas

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Karina Toledo Cabezón
Directora General de Vinculación
con el Medio de la Universidad

Universidad Católica de Salta
Federico Colombo Speroni
Vicerrector de Investigación y Desarrollo

Pontificia Universidad Javeriana de Cali
Diego Agudelo Grajales
Director de Departamento Humanidades
Facultad de Humanidades
y Ciencias Sociales



Pontificia Universidad Javeriana

Juanita Arango Marín
Asesora de la coordinación de contenidos

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
Gianfranco Arata Yunisic
Director de Gestión de la Rectoría

Universidad Loyola Andalucía
Raúl Díez
Asesor de emprendimiento

Universidad Católica de Salta
Daniel Sánchez
Director de Innovación

IBERO
Karla Contreras
Comunicación estratégica

Pontificia Universidad Javeriana de Cali
Diana Isabel Riveros Ospina
Directora
Centro Javeriano de Innovación y Emprendimiento





6. Página web

Para esta **hackathon** virtual se decide desarrollar una página de aterrizaje dedicada exclusivamente al evento². A través de ella se establece la comunicación con los posibles participantes, así como con el usuario que necesite más información.

La página se publica con las siguientes secciones:

- a. Sección de inicio con los textos:
 - ¿Qué es una **hackathon**?
 - ¿Qué queremos lograr?
 - ¿Por qué es importante tu aporte?
 - Texto: "Nada en este mundo nos resulta indiferente. La encíclica **Laudato Si'** sobre el cuidado de la casa común".
- b. Galería: fotografías con nombres y cargos de los rectores de las universidades socias, así como de todos los miembros de los comités directivos y operativos.
- c. Quienes somos: organigrama con los rectores y miembros de los comités directivos y operativos.
- d. Metodología de trabajo: infografía con el desglose de la forma de trabajo propuesta:
 - Preparación metodológica.
 - Desarrollo de la **hackathon**.
 - Votación, deliberación y premiación.

Durante los días previos a la **hackathon** y su desarrollo, se publica una nueva sección con las fotos de los equipos participantes.

Una vez finalizado el día tres del evento y de que el equipo organizador recibiera las propuestas de los equipos, se publican en la web los 20 proyectos participantes y se abren las votaciones por parte del público con dos días como plazo para hacer efectiva su elección.

2 En línea: <https://www.javeriana.edu.co/hackathon-laudato-si/>





Finalmente, después de la clausura del evento, la página se convierte en un repositorio con las memorias de la **hackathon**. La información allí almacenada incluye:

- Metodología.
- Bibliografía.
- Galería.
- Texto: “Nada en este mundo nos resulta indiferente. La encíclica **Laudato Si'** sobre el cuidado de la casa común”.
- Noticias.
- La **hackathon** en los medios.
- Las propuestas.
- Quienes somos.

7. Diseño metodológico

La metodología de esta **hackathon** tiene 4 etapas:

7.1. Etapa 1. Preparación Metodológica

7.1.1. Convocatoria y selección de estudiantes participantes

La forma de selección depende de cada institución y los criterios mínimos para elegir a los estudiantes son comunes a todas:

- Estudiantes de pregrado que estén cursando cualquier nivel de su programa académico.
- Cada Universidad deberá garantizar la participación de veinte (20) estudiantes.
- Al menos cinco (5) estudiantes deberán pertenecer a programas de las ciencias sociales y humanidades.
- Al menos cinco (5) estudiantes deberán tener experiencia en diseño y desarrollo de programación de software.





7.1.2. Conformación de los equipos

Una vez confirmados los participantes se conforman los equipos garantizando la multidisciplinariedad. Son ciento veinte (120) participantes organizados en veinte (20) equipos de seis (6) integrantes cada uno.

7.1.3 Asignación y capacitación de facilitadores

Por grupo es asignado un facilitador como asesor metodológico y enlace entre los participantes y el comité operativo de la **hackathon**. Son veinte (20) facilitadores designados por las universidades así:

- Diez (10) facilitadores de la Pontificia Universidad Javeriana Bogotá.
- Dos (2) facilitadores de cada una de las universidades socias.

La comunicación entre los integrantes de cada equipo se realiza a través de un grupo de mensajería instantánea creado por el facilitador. También tienen un aula virtual para los encuentros de trabajo autónomo en el horario que determine cada grupo de manera autónoma.

Con el fin de establecer con claridad el rol, las actividades y el alcance de los facilitadores, se hace un encuentro previo para presentar a estos la metodología de trabajo durante la **hackathon**.

En este encuentro se presenta en detalle:

- El perfil, las características y el objetivo de este rol.
- Las actividades que debe realizar durante los tres días del evento y los entregables de cada equipo que debe garantizar al finalizar las jornadas.
- El cronograma de actividades.
- Las rutas de comunicación con el equipo a su cargo y con el comité operativo de la **hackathon**.

Esta información está consolidada en un instructivo para facilitadores, que les es enviado junto a los formatos que cada equipo debe diligenciar y entregar al finalizar las jornadas de los días uno (1) y dos (2) de la **hackathon**.





7.1.4. Comunicación de bienvenida a los participante

La bienvenida a la **hackathon** se hace mediante un correo electrónico a todos los participantes indicando:

- Su participación oficial como **hackathonero**.
- El vínculo de la página web donde encontrará la información del evento.
- El cronograma de actividades.
- La bibliografía recomendada sobre la carta encíclica **Laudato Si'**.
- La invitación a sumarse y participar con las cuentas y etiquetas de redes sociales de la **hackathon**.

7.1.5. Primer encuentro con los participantes

En esta etapa de preparación se realiza un encuentro con los participantes y el comité operativo para revisar la metodología del encuentro –enviada previamente– y aclarar las inquietudes de los participantes. En este encuentro se presenta en detalle:

- La metodología día por día.
- Los formatos para diligenciar por parte de los equipos.
- El rol de los facilitadores que acompañan a los equipos.
- La asignación de salas de videollamada para el trabajo sincrónico de los equipos.
- Cómo deben entregar el proyecto final –Video **Pitch**–.
- Bibliografía previamente enviada.
- Cronograma de actividades.

Finalmente, se responden las inquietudes de los participantes, en esta oportunidad centradas en el alcance de la solución, las herramientas tecnológicas y los formatos permitidos.





7.1.6. Sesión inaugural

Este encuentro se realiza un día antes del inicio de la **hackathon**. Se busca que la asistencia de los participantes sea masiva pues en esta sesión se propone dar pistas claves sobre el reto y lo que se espera como resultado del evento. Asimismo, se propone un evento público diseñando como centro de este un contenido de interés general, no solo sobre los desafíos que como sociedad existen para cuidar la casa común, sino también sobre el aporte que la tecnología puede hacer en esta labor.

La agenda de la sesión es la siguiente:

1. Saludo de los rectores de las seis (6) universidades.
2. Intervención **speaker** inspiracional.
3. Panel de expertos sobre la Carta encíclica **Laudato Si'**.
4. Intervención de expectativa sobre el inicio de la **hackathon** y la revelación del reto.

7.1.7. Saludos de los rectores

Para dar la bienvenida a los participantes y como inicio de esta maratón creativa, los rectores de las seis (6) universidades socias acompañan este encuentro con sus discursos para celebrar la iniciativa, expresar lo que significa para cada universidad la hackathon Laudato Si' en medio de un escenario mundial como el que se vive en la actualidad e invitar a los participantes a la reflexión y la acción.

Algunas frases de sus intervenciones:

“Cada vez es más urgente encontrar soluciones integrales que, como también lo advierte el Papa, consideren las interacciones de los sistemas naturales entre sí y con los sistemas sociales. No podemos olvidar una verdad de a puño: todo está relacionado con todo, planteamiento que es considerado como la primera como ley de la ecología. En efecto, el equilibrio del mundo, la armonía en el planeta depende de todos sus habitantes, y por tanto de todos sus países”.

Jorge Humberto Peláez Piedrahíta, S.J.
Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia





“Es realmente una alegría poder saludar a los 120 jóvenes que participan en este encuentro: interuniversitario, iberoamericano, de carácter intercultural e interdisciplinar. (...) ellos son los herederos de estas tierras, y el trabajo conjunto que puedan realizar para responder el desafío planteado en esta hackathon, es un signo visible para todos.”

Claudio Hipólito Elórtegui Raffo

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

“Cada participante del ejercicio, viniendo de universidades y países diferentes y sin conocimiento previo, hace parte de esos equipos de seis personas con la invitación a superar el estilo individualista con que abordamos muchos de los problemas de nuestra humanidad. La diversidad de nacionalidades les otorga también un horizonte de comprensión privilegiado sobre los retos del cuidado de nuestra casa común.”

Luis Felipe Gómez S.J.

Pontificia Universidad Javeriana de Cali, Colombia

“Solo el trabajo consciente, racional y multifacético puede aportar soluciones reales a problemas también reales. Deseamos que esta iniciativa fructifique, que los jóvenes se sientan verdaderamente atraídos hacia esa idea de que construir un mundo nuevo y sostenible es posible.”

Ing. Rodolfo Gallo Cornejo

Universidad Católica de Salta, Argentina

“Son tiempos de ser valientes, imaginativos, creativos; de estar conectados con los problemas reales de nuestro tiempo. La conservación de la casa común requiere de un liderazgo responsable que sea capaz de transformar utilizando la tecnología y con la ayuda de todos. Nadie puede quedar excluido”.

Dr. Saúl Cuautle Quechol, S.J.

Universidad IBERO de México

“La sostenibilidad de nuestra casa común, el uso responsable de los bienes que la componen, la preservación para las generaciones futuras son valores equivalentes, aunque apelen a tres planos morales diferentes. Valores que deben estar permanentemente presentes en nuestro discurso y en nutra acción.”

Gabriel María Pérez Alcalá

Universidad Loyola Andalucía





7.1.8. El speaker motivacional

Con el fin de dar pistas sobre el reto y de persuadir a los participantes para aprovechar la oportunidad que constituye la **hackathon Laudato Si'** para incidir de forma positiva en la realidad que les rodea como actores de cambio, acompaña el encuentro Alfonso Gómez Palacio –Presidente Ejecutivo (CEO) de Telefónica Hispam Norte –, quien presenta su charla: “**Un pacto digital para reconstruir mejor nuestras sociedades y economías**”

7.1.9. El panel de expertos en la encíclica Laudato Si'

Se realiza este panel con la intención de ampliar los conceptos y consideraciones expresados en la carta encíclica **Laudato Si'** desde una perspectiva práctica y en relación con los contextos sociales y culturales de los países participantes en la **hackathon**. A continuación, los invitados:

Moderadora:

María Adelaida Falah, Decana de la Facultad de Estudios Ambientales y Rurales de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Panelistas:

Matías Pedro Jerez, licenciado en Teología Moral. Universidad Católica de Salta, Argentina.

Doctor Alejandro Guevara Sanginés, especialista en **Laudato Si'**. Universidad IBERO de México.

Doctor Juan Antonio Senent de Frutos, profesor titular de Filosofía del Derecho Moral y Política. Universidad Loyola, Andalucía, España.

Padre Cristian Echin. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile.

Para ver la sesión inaugural completa puede [seguir este enlace](#)

7.2. Etapa 2. Desarrollo de la Hackathon

7.2.1. Los hackathoneros

Una vez establecidos los criterios de selección de los participantes, cada una de las universidades socias procede a realizar la convocatoria interna para alistar los 20 estudiantes correspondientes. Para dichas convocatorias se llevan a cabo distintos criterios de selección:





- a. Universidad Católica De Salta: convocatoria cerrada, a través de un proceso de preinscripción con el apoyo de las Facultades.
- b. IBERO: convocatoria cerrada para los estudiantes de Diseño y Desarrollo de Software y para los programas de Ciencias Sociales. Convocatoria abierta para los otros 10 cupos con el apoyo de las asociaciones estudiantiles relacionadas con el cuidado del medio ambiente.
- c. Universidad De Loyola Andalucía: convocatoria abierta a través del envío masivo de un formulario de inscripción vía correo electrónico, además de otro envío específico a estudiantes identificados.
- d. Pontificia Universidad Católica De Valparaíso: convocatoria abierta, y convocatoria dirigida a estudiantes identificados.
- e. Pontificia Universidad Javeriana Cali: convocatoria abierta para estudiantes de Diseño y Desarrollo de software y para estudiantes de Comunicación. Convocatoria cerrada para estudiantes identificados conoedores de la encíclica.
- f. Pontificia Universidad Javeriana Bogotá: convocatoria cerrada con el apoyo de las Facultades de Ciencias Económicas y Administrativas, Ciencias Sociales, Teología, Comunicación, Arquitectura y Diseño, Ciencias, Estudios Ambientales y Rurales e Ingeniería.

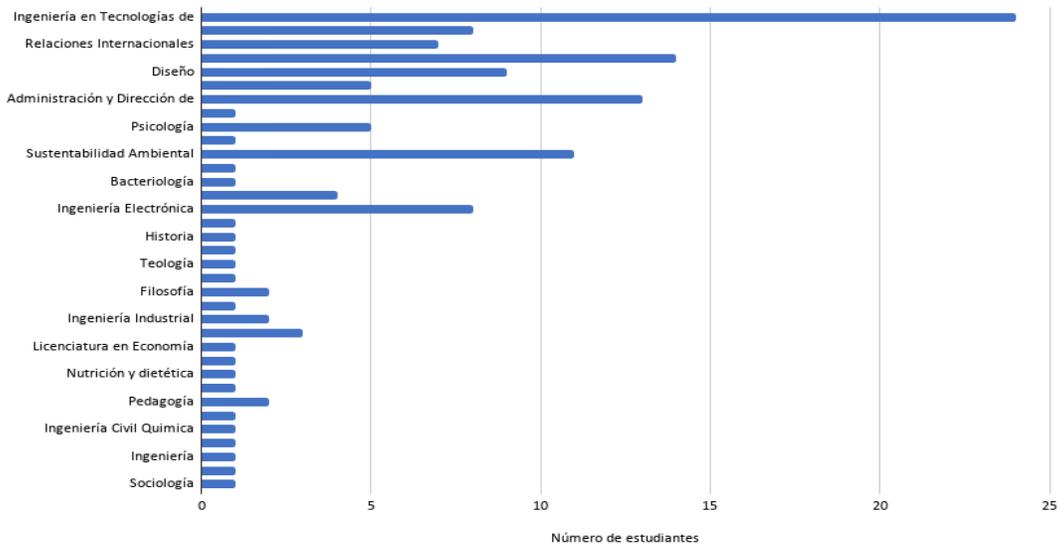




Con la información completa de los 120 estudiantes de las seis universidades se logran identificar los siguientes datos:

Total, de disciplinas: 25

Disciplinas presentes en la Hackathon Laudato Si'



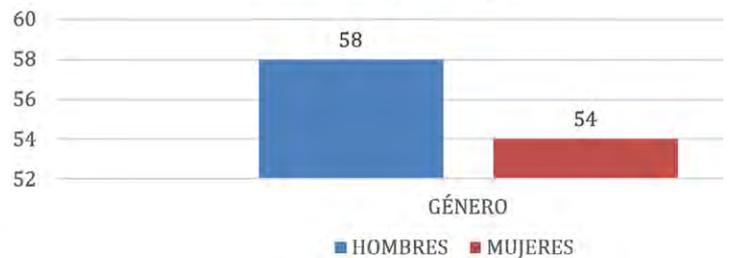
Semestres cursados

SEMESTRE CURSADO



- 1er y 2do semestre
- 3er y 4to semestre
- 5to y 6to semestre
- 7mo y 8vo semestre
- 9no y 10mo

GÉNERO



7.2.2. Los facilitadores

El facilitador metodológico es la persona encargada a ayudar al equipo a entender el reto, a identificar los objetivos que se deben lograr y orientarlos para trazar un plan de trabajo sin intervenir en el proceso.

Durante los días de trabajo el facilitador debe permanecer neutral y en los momentos de bloqueo creativo debe procurar que se reactive la discusión resaltando las mejores ideas.³

Características del facilitador:





- Debe tener la capacidad de conciliar en el equipo, promover el respeto por las ideas y alentar el buen ánimo.
- Capacidad de comprensión para resumir y juntar diferentes ideas
- Debe favorecer la interacción en un modo más efectivo, enfocándose en el plan de trabajo trazado y ayudando al equipo a desarrollar los objetivos planteados.

A continuación, se presentan los perfiles de los facilitadores seleccionados por cada una de las universidades:

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile.

- Isabel Palacios Díaz: Ingeniera Comercial, coordinadora de proyectos de la misma Universidad.
- Werner Jara Montecinos: Ingeniero Civil Eléctrico. Profesor asociado.

Universidad Loyola, España.

- Jesús Duarte Merelo: doctor en Ciencias Económicas y Empresariales. Profesor titular del Departamento de Gestión Empresarial.
- Fuensanta Galán Herrero: profesora titular de Gestión Empresarial.

Universidad Católica de Salta, Argentina.

- Viviana Santinón Alonso: licenciada en Administración y Contadora Pública. Asesora de diversos sectores y ONG.
- Mauricio Cardozo: profesor en Administración Agropecuaria.

Universidad IBERO de México.

- Dulce Ramos: licenciada en Biología por la Facultad de Ciencias de la UNAM. Desde el año 2000 encabeza el Programa de Medio Ambiente.
- Juan Manuel Núñez Hernández: investigador asociado del CentroGeo (Centro de Investigación en Ciencias de Información Geoespacial) desde 2006.

Pontificia Universidad Javeriana de Cali, Colombia.

- Juan Manuel Pérez Asseff: Biólogo, Teólogo, Bioeticista. Profesor del Departamento de Humanidades.
- Andrés Sandoval Sarrias: profesor del Departamento de Humanidades. Director del semillero de investigación sobre Filosofía Política.

Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia.





- Astrid Castrillón: Cineasta de la Universidad Nacional de Colombia, coordinadora de contenidos del Centro Ático.
- Juan Felipe Restrepo: Comunicador, candidato a Magister en Creación Literaria, profesor de la Facultad de Comunicación, realizador audiovisual del Centro Ático.
- Susana Rodríguez Velásquez: Comunicadora, candidata a Magíster en Estudios Culturales de la PUJB. Gestora de contenidos del proyecto Campus Virtual Javeriana.
- Andrés Laverde Ortiz: Comunicador. Coordinador de proyectos digitales en el Centro Ático. Profesor de Estrategia Digital y Redes Sociales en la EICTV en San Antonio de los Baños, Cuba.
- Cesar Vélez: profesor asociado de la Facultad de Comunicación.
- Paula Bravo: profesional senior en la coordinación de ambientes educativos y virtuales.
- Yolima Hurtado: profesional senior en la coordinación de ambientes educativos y virtuales.
- Leonardo Leal: Diseñador Visual y artista 3D del Centro Ático.
- Lina Santiago: Comunicadora, profesional en capacitación del Centro Ático.
- Alexander Buitrago: profesional en capacitación del Centro Ático

7.2.3. Los asesores temáticos

Durante el transcurso de la preparación del evento surge la idea por parte del comité directivo de tener asesores temáticos en distintas disciplinas que puedan estar disponibles para dar consejo o sugerencias a los equipos si estos lo consideran pertinente en su momento. Dichos asesores se ponen a disposición de los equipos a través de los facilitadores durante los días de la **hackathon**, el facilitador con el apoyo del equipo organizador coordina el encuentro del asesor y el equipo. Las disciplinas a las que pertenecen los asesores temáticos son:

- 40 estudiantes del programa de ingeniería de sistemas de la PUJ.
- 5 docentes de la Facultad de Estudios Ambientales y Rurales.
- 2 docentes de la Facultad de Comunicación.
- Una docente de la Facultad de Ciencias Sociales.

Todos los asesores mencionados pertenecen a la Pontificia de la Universidad Javeriana de Bogotá.

7.2.4. Saludos





Como parte de la metodología de las **hackathones**, está pensando un espacio en medio del desarrollo de la maratón en el que se realiza una presentación o espectáculo –que puede ser una charla, un monólogo o una intervención artística, entre otras opciones–. Esta tiene como objetivo servir como pausa activa para todos los participantes que “se desconectan” de la intensa jornada, recuperan energía y mejoran su desempeño. En esta oportunidad y teniendo en cuenta que es una **hackathon** virtual, las universidades gestionaron distintos saludos pregrabados de personajes que les querían compartir un mensaje a los participantes en el que resaltan la importancia de su participación en esta **hackathon**.

Los personajes son los siguientes:

Alicia Bárcena

Secretaría Ejecutiva de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) de las Naciones Unidas.

Ricardo Lozano

Exministro de Ambiente y Desarrollo Sostenible de Colombia.

Fernando Iwasaki

Escritor. Docente del Departamento de Comunicación y Educación de la Universidad Loyola, Andalucía.

Marcelo Mena

Exministro de Medio Ambiente de Chile. Director del Centro de Acción Climática de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

7.2.5. Las jornadas

7.2.5.1. Día 1

- De manera simultánea se revela el reto a los equipos mediante los grupos de mensajería instantánea creados por los facilitadores. Esta es la hora cero (0) de la hackathon.
- Después de revelado el reto empieza el trabajo por equipos, cada uno decide su metodología de trabajo. Puede ser de forma sincrónica, asignando tareas a cada miembro o mediante documentos elaborados de forma colaborativa, entre otros.
- Al final del día, nueve (9) horas después de revelado el reto, cada





facilitador recibe de su equipo, el primer formato de entrega diligenciado y lo envía al correo establecido para consolidación de los entregables de todos los equipos.

La jornada transcurre de manera normal, cada equipo de manera autónoma y decide su metodología de trabajo y de encuentros.

Cada uno de los facilitadores envía los formatos diligenciados por sus respectivos equipos a la hora acordada.

Formato día uno

NOMBRE DEL PROYECTO: Nombre del producto, servicio, solución o contenido		DESTINATARIO: Audiencia, usuario, prosumidor, o público al que queremos llegar. ¿Qué necesidades tiene?, ¿cuáles son sus limitantes?, ¿qué espera obtener de nuestro producto o servicio?	
CONFLICTO O TEMA ESPECÍFICO A RESOLVER: Enfoque específico de este equipo frente al tema de Laudato Si'			
OBJETIVO O INTENCIÓN DE SENTIDO: ¿Qué queremos que haga o que pase en el destinatario luego de ver, usar o experimentar nuestro producto o solución?, ¿cuál es nuestra intención?, ¿qué queremos lograr?			
SINOPSIS NARRATIVA: Descripción de la historia que se cuenta dentro del producto o solución paso a paso. ¿Para qué sirve?, ¿cómo se usa?, ¿en qué beneficia al destinatario?, ¿cómo y dónde comienza su interacción o consumo?, ¿dónde termina?, ¿en qué resulta?	PLATAFORMA: ¿Con qué medios se van a alcanzar a los destinatarios y al objetivo planteado?, ¿dónde se aloja nuestra solución o producto?, ¿cómo llega un usuario o audiencia a este?, ¿ocupa un lugar real (físico)?, ¿cómo se entera un destinatario de la pertinencia de este producto? (Se trata de una descripción preliminar. Esto será desarrollado a fondo en el informe del día 2).	PARTICIPACIÓN ESPERADA: ¿Cómo se involucra el destinatario en este proyecto?	FORMAS DE PARTICIPACIÓN Marca todas las opciones esperadas: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Observación <input type="checkbox"/> Exploración <input type="checkbox"/> Producción <input type="checkbox"/> Juego <input type="checkbox"/> Juego de rol <input type="checkbox"/> Solitario <input type="checkbox"/> En equipo <input type="checkbox"/> En comunidad <input type="checkbox"/> En competencia <input type="checkbox"/> En colaboración <input type="checkbox"/> Acciones públicas <input type="checkbox"/> Acciones privadas

Adaptada de la plantilla para diseño de narrativas transmitida de Anahí Lavato (2018) Universidad Nacional de Rosario Argentina. (CC)

7.2.5.2. Día 2

- Los equipos continúan su trabajo de forma autónoma con el seguimiento





del facilitador.

- Al final del día, treinta y tres (33) horas después de revelado el reto, cada facilitador recibe de su equipo, el segundo formato de entrega diligenciado y lo envía al correo establecido para consolidación de los entregables de todos los equipos.

La jornada transcurre de manera normal. Durante este día estuvieron a disposición los asesores temáticos y presentaron sus asesorías a los equipos que las solicitaron.

Cada uno de los facilitadores envió los formatos diligenciados por sus respectivos equipos a la hora acordada.

Formato día dos

<p>NOMBRE DEL PROYECTO: Nombre del producto, servicio, solución o contenido</p> <p>INNOVACIÓN O DIFERENCIAL FUNCIONAL DEL PRODUCTO O SOLUCIÓN En una frase o un párrafo, exponga las características que hacen de esto una solución innovadora al conflicto planteado en el informe del día 1 y cómo esta resulta relevante para sus destinatarios.</p>	<p>PLATAFORMAS Y SERVICIOS WEB Liste las plataformas que hacen parte de su solución y de su estrategia de difusión. (E: aplicación móvil, juego VR, cuenta de facebook, web del proyecto, etc.).</p>	<p>¿EXISTE O DEBE SER CREADO/A? Existe (E) o Debe Crearse (DC)</p>	<p>ACCESO Y DISTRIBUCIÓN Gratis, pago, freemium, libre, (CC), por suscripción, otros.</p>	<p>FUNCIÓN Qué uso se le da a esta plataforma en la solución diseñada. (PyC) promocional y comunicativa, (Ex) Explorativa, (Par) participativa, (EyC) experimental y/o colaborativa, (T) transaccional (O) Otra</p>
<p>MAPA DE INTERACCIONES Haga un diagrama o mapa conceptual libre (puede elegir la metodología o tipo de gráfico que mejor le parezca) que sirva para mapear el recorrido del destinatario por su producto o solución tecnológica principal. ¿Dónde empieza su interacción?, ¿dónde termina?, ¿en qué puntos hay decisiones o participación del usuario?, ¿cómo se valora la participación de estos?</p>				

7.2.5.3. Día 3

Continúa el trabajo autónomo con el seguimiento del facilitador.





- Se realiza un encuentro virtual con todos los participantes para recibir indicaciones sobre la presentación del **pitch** o exposición de la propuesta al público y al jurado.
- Preparación del **pitch**: cada equipo debe presentar su propuesta de solución en un video de entre 3 y 5 minutos de duración. Todos los videos se publican en la página de la **hackathon** para su visualización y votación del público. El resultado de la votación tiene un peso del 30% en la decisión final.
- Al final del día, cincuenta y siete (57) horas después de ser revelado el reto, cada facilitador recibe de su equipo, el video **pitch** con la presentación de su proyecto y lo envía al correo establecido para consolidación de los entregables de todos los equipos.

Se reciben las propuestas de los 20 equipos a la hora acordada.

7.2.5.4. Las soluciones presentadas:

1. Equipo N1: Latir Si
 - Propuesta: Latir Si
 - Video Pitch <https://youtu.be/q0RDbafs9e0>
2. Equipo N2: INTERVIRTUALS o INTERCULTURALS
 - Propuesta: Social Bridge
 - Video Pitch: <https://youtu.be/jms3TcLx9fQ>
3. Equipo N3: Serendipia
 - Propuesta: Veci
 - Video Pitch: <https://youtu.be/8j2RuclOg9Y>
4. Equipo N4: Raceva Team
 - Propuesta: Raceva
 - Video Pitch: <https://youtu.be/2ft8oISkxmQ>
5. Equipo N5: Green Goals
 - Propuesta: LauDi
 - Video Pitch: <https://youtu.be/cyhpwaqO4wQ>
6. Equipo N6: Magis App
 - Propuesta: Magis
 - Video Pitch: <https://youtu.be/eTyuzTGcWuM>
7. Equipo N7: Revolución uno para todos





- Propuesta: Nextgen Recycling
 - Video Pitch: https://youtu.be/HmG2O_y-kFs
8. Equipo N8: Nathuhackers
- Propuesta: Terrícolas
 - Video Pitch: <https://youtu.be/Hfhh5rqywOg>
9. Equipo N9: Los Ecoimpostores
- Propuesta: Aria
 - Video Pitch: <https://youtu.be/5bhyqH6P2BE>
10. Equipo N10: Los indistintos
- Propuesta: Grávata
 - Video Pitch: <https://youtu.be/zS1IFtXKvRA>
11. Equipo N11: Green Hack
- Propuesta: Grin Match
 - Video Pitch: <https://youtu.be/0-3aW-pnBWQ>
12. Equipo N12: WAFOUS (Water for us)
- Propuesta: Wafous
 - Video Pitch: <https://youtu.be/ZGobriT5zic>
13. Equipo N13: Sin fronteras
- Propuesta: Hidrotempus
 - Video Pitch: <https://youtu.be/VYnP7C6zOHA>
14. Equipo N14: Fénix
- Propuesta: Fénixapp
 - Video Pitch: <https://youtu.be/Cnc1QhEb9L8>
15. Equipo N15: Recyclus
- Propuesta: Recyclus
 - Video Pitch: <https://youtu.be/q8uRzLWM5Dc>
16. Equipo N16: PUPA
- Propuesta: PUPA
 - Video Pitch: <https://youtu.be/NAbCPovdVTc>
17. Equipo N17: Eco Jaguar
- Propuesta: Eco Balance





- Video Pitch: <https://youtu.be/de4HlCdQ3H0>
18. Equipo N18: Sembrando Oportunidades
- Propuesta: Sembrando Oportunidades
 - Video Pitch: <https://youtu.be/eBVAa-EN6Go>
19. Equipo N19: Terramunia
- Propuesta: Terramunia App
 - Video Pitch: https://youtu.be/nnVB6GK_Pvs
20. Equipo N20: Thindereco
- Propuesta: Mespier
 - Video Pitch: <https://youtu.be/ODG7xz2Z06U>

7.3. Etapa 3: Selección de ganadores

- Los veinte (20) videos con las propuestas son publicados en la página web y son sometidos a votación por parte del público. El resultado de esta





votación tiene un valor del 30% en la decisión final.

- La selección final está a cargo del jurado designado por el comité directivo. Este jurado es conformado por un representante de cada una de las universidades socias y tiene el compromiso de valorar los proyectos para elegir dos ganadores: primer y segundo lugar. Sus decisiones son autónomas e inapelables.
- El jurado contempla en su decisión el resultado de la votación del público.
- Cada miembro de jurado hace una evaluación de forma individual de las veinte (20) propuestas y posteriormente participa en una evaluación grupal para poner en común las consideraciones de cada uno, la votación del público y finalmente, tomar la decisión de primer y segundo lugar.
- Adicionalmente, el jurado propone una clasificación de los diez (10) primeros lugares.

7.3.1. Las votaciones

Las 20 propuestas estuvieron publicadas en la página web de la **hackathon** habilitadas para votar durante dos días, estos son los resultados:

PROPUESTA	VOTOS
LatirSí	2140
Proyecto: Social Bridge	354
Proyecto: CeciApp	679
RACEVA Team	203
Proyecto: LauDeal	166
MAGISapp	276
Proyecto: Next Gen Recycling	556
Proyecto: TERRÍCOLAS	416
Proyecto: A.R.I.A.	59
Proyecto: GRÁVATA	285
Proyecto: Grin match	189
WAFOUS	317
Proyecto: Hidro-Tempus	471
Fénix	497
Proyecto: Recyclus	657
PUPA	1005
Proyecto: EcoBalance	491





Sembrando oportunidades	90
TERRAMUNIA	335
Proyecto: MESPY	501
VOTOS TOTALES	9687

7.3.2. Jurados y la deliberación

Cada una de las universidades designa a un jurado representante para evaluar las propuestas:

- Adriana Carolina Flores, Universidad IBERO de México. Académica e investigadora del Centro Transdisciplinar Universitario para la Sustentabilidad (CENTRUS).
- Andrés del Toro Acosta, Universidad Loyola, Andalucía, España. Director del Máster en Dirección de Comunicación Corporativa y Digital de Loyola.
- Sebastián Miguel, Universidad Católica del Salta, Argentina. Arquitecto-Urbanista. Especialista en Diseño Bioclimático, desarrollo urbano sustentable e implementación de energías renovables en diferentes escalas de proyecto.
- José Alejandro Aguilar Posada S.J., Pontificia Universidad Javeriana, Cali, Colombia. Asistente del Rector.
- Pablo César Zamora, Universidad Católica de Valparaíso, Chile. Coordinador del área de formación de la Universidad. Candidato a Magister en Educación de Adultos y Procesos Formativos.
- Alexandra Pomares, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Directora de la carrera de Ingeniería de Sistemas. Facultad de Ingeniería.

A cada uno de los jurados se les envía una tabla tabulada con los criterios de evaluación donde se suma el valor de cada criterio. Un modelo puede verse en la página siguiente.

CRITERIO	PUNTAJE (PUEDE CALIFICAR DE 1 A 10 CADA UNO DE LOS CRITERIOS)	VALOR
----------	---------------------------------------------------------------	-------





<p>Pertinencia: la solución identifica claramente el reto propuesto y plantea una solución efectiva y oportuna. Está planteada de manera que considera a los destinatarios (usuarios/audiencias) para incidir en ellos y/o en sus contextos, problemáticas y realidades. Evidencia temática como resultado de la reflexión en torno a la Carta encíclica.</p>		<p>15%</p>
<p>Solidez: valora la coherencia que guardan entre sí los principales elementos de la solución. (problemática, usuario/audiencia, desarrollo, usabilidad, pitch, entre otros)</p>		<p>15%</p>
<p>Innovación: la solución presentada es novedosa. Se identifica claramente cuál es el valor diferencial de la propuesta en relación con otros productos similares.</p>		<p>15%</p>
<p>Viabilidad: propone una solución realizable en las condiciones de la competencia y con los recursos existentes (tiempo, equipo humano, herramientas digitales, entre otros). La propuesta se puede implementar logrando resultados más allá de la hackathon.</p>		<p>10%</p>
<p>Funcionalidad: la solución es útil desde el punto de vista de cada una de las tareas (o funciones) que la componen. Es decir, cada una de sus funciones se realiza de manera exitosa, cumpliendo con el propósito con el que fueron desarrolladas. Ej., si la ventana no cierra, el botón de cerrar no funciona. Por lo tanto, la tarea de cerrar la ventana no se cumple y el botón no es funcional.</p>		<p>15%</p>
<p>TOTAL</p>		<p>70%</p>

7.3.2.1. La deliberación

El jurado compuesto por los miembros arriba listados se reunió de manera virtual un día después del cierre de las votaciones con el propósito de realizar la evaluación





grupal de los proyectos participantes. Lo siguiente se extrae en buena parte del acta de evaluación.

Para esta selección, el jurado tuvo en cuenta el resultado de la votación del público con un valor del 30% en la decisión final. A continuación, los tres primeros lugares en la votación del público:

1. **Proyecto: Latir Sí**
2. **Proyecto: PUPA**
3. **Proyecto: Veci App**

En esta sesión grupal el comité puso en común las evaluaciones individuales y a continuación se discutió si los proyectos cumplían con criterios de evaluación anteriormente señalados.

Posteriormente, se definió el primer y segundo lugar:

Primer lugar

Para un trabajo dedicado con una imagen, un concepto y una solución funcional muy fuerte, que busca promover desde temprana edad un estilo de vida consciente del impacto de nuestras acciones en la casa común.

Equipo Natuhackers - Proyecto Terrícolas

Segundo Lugar

Para un proyecto que, a partir de una idea sencilla pero poderosa, desarrolló una solución viable y consistente para fortalecer la conciencia en el medio ambiente y su impacto en nuestras vidas.

Equipo Serendipia - Proyecto Veci App

A continuación, los diez primeros lugares. Cada uno recibe un Programa de Formación Internacional compuesto por seis talleres de dos horas cada uno, organizados por los Centros de Emprendimiento de las universidades socias para





el desarrollo de su proyecto:

1. Natuhackers – Proyecto Terrícolas
2. Serendipia – Proyecto Veci App
3. WAFIOUS (Water for us) – Proyecto WAFIOUS
4. GreenGoals – Proyecto Sistema LauDeal
5. Sin Fronteras – Proyecto Hidro-Tempus
6. RACEVA Team – Proyecto Raceva
7. Latir Sí – Proyecto Latir Sí
8. Fénix – Proyecto Fénix App
9. MAGISApp – Proyecto MAGISApp
10. Los Ecolmpostores – Proyecto A.R.I.A

Además, los seis primeros lugares reciben la invitación a participar de mentorías personalizadas al término del Programa de Formación.

De manera adicional y para cerrar, el jurado o comité evaluador realiza las siguientes consideraciones generales:

- En primer lugar, un reconocimiento a todos los equipos participantes por asumir este gran reto de trabajar de manera intensa para reducir la indiferencia frente a los problemas y desafíos socioambientales plasmados en la encíclica **Laudato Si'**.
- Todas las ideas se materializaron en productos muy concretos, que representan no solo la mirada de una realidad sino la integración de seis realidades, cinco culturas, cinco países, diferentes formaciones y distintos puntos de partida.
- Al analizar los resultados, es evidente cómo somos más cuando logramos consensuar y trabajar de forma sinérgica en beneficio de nuestro planeta.
- Valoramos la diversidad de temas abordados, de destinatarios a los que se dirigen las soluciones y de aproximaciones desde lo tecnológico, así como aquellas propuestas con modelos de negocios muy acertados y con un gran potencial emprendedor.
- Finalmente, se recomienda enriquecer sus propuestas, continuar con la investigación y búsqueda de iniciativas relacionadas, para lograr identificar y resaltar su propio diferencial e interactuar con usuarios potenciales para establecer de forma más concreta las estrategias para hacerlas viables en el mediano y largo plazo.

7.4. Etapa 4: Premiación





En esta sesión se dan a conocer los ganadores de la **hackathon** y se realiza la clausura del evento.

La agenda de la sesión es la siguiente:

1. Reflexión final como cierre de la iniciativa.
2. Información sobre los premios.
3. Presentación del jurado evaluador.
4. Anuncio de los ganadores.

Desarrollo:

Se inicia con la reflexión final a cargo de Jairo Cifuentes Madrid, Secretario General de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá.

Fragmento de su intervención:

“Ningún aspecto ninguna realidad de la humanidad y de este mundo nos resulta indiferente. Y por eso construyeron propuestas para superar esta indiferencia que a veces nos acoge y está presente en tantas personas del mundo

Sus propuestas y proyectos hicieron referencia directa a la crisis del ambiente y al sufrimiento de los excluidos, así como reclaman los jóvenes un cambio, son generadores de ese cambio.”

Jairo Cifuentes Madrid,
Secretario General de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá

Luego de la presentación del panel de jurados, interviene Alexandra Pomares, directora de la carrera de Ingeniería de Sistemas de la Facultad de Ingeniería y representante del panel de jurados con una reflexión final sobre las propuestas evaluadas.

Posteriormente se realiza la premiación al primer y segundo puesto, interviniendo un estudiante representante de cada uno de los dos grupos ganadores del segundo y primer puesto en ese orden.

Finalmente, el evento cierra con una despedida general y la proyección del video resumen de la **hackathon**.

7.4.1. Premios

Primer puesto: Cada uno de los integrantes del equipo ganador recibe un bono





de 400USD de una tienda de tecnología de su país.

Segundo Puesto: Cada uno de los integrantes del equipo ganador del segundo puesto recibe un bono de 200USD de una tienda de tecnología de su país

NOTA: Los proyectos que ocuparon los diez primeros lugares reciben durante el mes de octubre talleres de formación internacional organizados por los centros de emprendimiento de las universidades socias para el desarrollo de su proyecto. Los seis primeros equipos, además, cuentan con mentorías personalizadas una vez finalizados los talleres. Asimismo, los centros de emprendimiento de las universidades levantaron un documento para cada uno de los 20 proyectos con una retroalimentación de las debilidades y fortalezas de su propuesta.

Para ver la sesión de premiación y clausura puede hacer clic [en este enlace](#).

8. Estrategia de comunicación digital





El evento se acompaña de una fuerte activación digital con presencia en redes sociales, medios de comunicación y mensajería directa con participantes, facilitadores, comités y asesores. Dicha activación estuvo principalmente movilizadora por el comité operativo de la **Hackathon**, el Centro Ático y la dirección de Comunicaciones de la PUJ en Bogotá. A continuación, se listan las acciones realizadas antes, durante y después del evento.

8.1. Cubrimiento del evento (antes y durante)

8.1.1. Activación y gestión de insumos:

Se hace envío de correos electrónicos a la dirección de comunicaciones, al comité operativo, a los estudiantes elegidos para participar y a los representantes de las universidades socias para:

- a) Recopilar, producir y enviar material sobre piezas, textos y plan de publicaciones al área de Comunicaciones de la PUJ.
- b) Hacer el enlace entre la operación de la estrategia en el Centro Ático, los comunicadores del Área de Comunicaciones de la Universidad Javeriana para intercambiar insumos, contenidos y mensajes generados por los **speakers**, invitados, asesores y participantes.
- c) Obtener material para alimentar la estrategia de participación e intercambio con los estudiantes en cuenta de Instagram de la **hackathon**.

8.1.2. Reportería y producción de contenido

Además de establecer un canal de comunicación permanente con los participantes, el comité operativo y las diferentes áreas de comunicaciones involucradas, como se especifica en el punto anterior, se realizan actividades de reportería y creación de nuevos contenidos específicamente pensados para dinamizar la interacción de los participantes del evento. Para conseguir lo anterior se realizan las siguientes acciones:

- a) Asistencia a la capacitación de facilitadores y a la primera reunión con los estudiantes con el fin de general contenido para publicar en el sitio web y redes sociales de la Hackathon y del Centro Ático.
- b) Realización de entrevistas a los estudiantes durante los días de la





hackathon.

- c) Administración del material generado durante los diferentes encuentros (grabaciones y capturas de pantalla, fragmentos de los eventos, creación de piezas derivadas para redes sociales)
- d) Cubrimiento en la cuenta de Twitter del Centro Ático de la Sesión inaugural de la **hackathon**.
- e) Producir y editar los textos de la página web de la **hackathon Laudato Si'** (verificación del tono, cumplimiento de criterios de relevancia del contenido para los usuarios), así como la conceptualización y corrección general de contenidos, así:
 - Conozca los proyectos ganadores de la Hackathon.
 - Claves para hacer un buen pitch: Tips de la Hackathon Laudato Si'.
 - Los equipos de la hackathon ya completan 40hs de trabajo en el reto.
 - Vuelve a ver la sesión inaugural.
 - Los facilitadores internacionales ya están listos para acompañar a los equipos.
 - Ellos serán los encargados de seleccionar el proyecto ganador de la Hackathon Laudato Si'.
 - Los 120 estudiantes de la hackathon ya están listos para el reto Laudato Si'.
- f) Producir, gestionar, editar y publicar contenidos digitales de la página web de la **hackathon Laudato Si'**. (Artículos, fotografías, videos, entre otros).
 - Publicación de los videos del contenido: **4 personajes de la política y la cultura iberoamericana le envían un mensaje a los hackathoneros**.
 - Actualización de la galería fotográfica de los rectores.
 - Publicación de la bibliografía para descarga por parte de los estudiantes.
 - Publicación de las galerías de los equipos participantes con sus respectivos créditos.
 - Publicación de los **videopitch** para la etapa de votación con sus respectivas descripciones.
 - 20 mosaicos de los equipos para publicación en sitio web y redes sociales (y publicar veinte galerías fotográficas una por cada equipo).
 - Video memoria de la hackathon
 - Creación de historias de Instagram para comunicar agenda y cubrimiento de actividades.

8.1.3. Gestión y distribución de contenido

Finalmente, el contenido producido se gestiona y difunde a través de diferentes canales que deben ser supervisados (web, correo y redes sociales). Las acciones específicas se dividen así:





- a) Envío de correos electrónicos con información durante los días de **hackathon** a la base de datos de participantes.
- b) Respuesta a través de correo electrónico de las solicitudes puntuales por parte de las universidades.
- c) Seguimiento de la votación del público y análisis de los resultados.
 - Video tutorial para las votaciones
 - Creación de los 20 módulos del complemento **Democracy** (complemento de votaciones instalado en la página web) para las votaciones.
 - Seguimiento del comportamiento de la votación y realización del respectivo reporte
 - Definición de la escala de calificación según los votos recibidos.
 - Publicación del módulo de votaciones durante los tiempos establecidos.
 - Publicación en redes sociales para incentivar la votación.
- d) Creación de historias de Instagram para comunicar agenda y cubrimiento de actividades.
- e) Publicación de los 20 videopitch en el canal de YouTube del Centro Ático con su respectiva **playlist**, descripción y enlace al sitio web de la **hackathon**, así como la publicación de estos en el módulo respectivo del sitio web.

8.2. Informe de actividad en redes sociales

8.2.1. Instagram

Se elige la red social Instagram como canal principal de interacción con los **hackathoneros**, principalmente por ser la de mayor interacción en el público ubicado entre los 16 y los 25 años. Se crea la cuenta **@hackathonlaudatosi** y se vincula con el **hashtag** o etiqueta de redes sociales del mismo nombre. A continuación, un informe de la actividad de dicha cuenta.

- a) Entre el 1ro y el día 30 del mismo mes se activa una comunidad pequeña pero comprometida de 288 seguidores. Lo anterior se evidencia en el alcance de las publicaciones, las cuales llegan a más de **1.412 cuentas** extra los últimos siete días del mes (coincidiendo con las fechas de mayor actividad del evento). Así mismo las impresiones (o número de veces





- que se ven las publicaciones) **suman 28.147**; y las interacciones con los contenidos (reacciones, comentarios o guardados) **llegan a 754**.
- b) Las actividades asociadas a la administración de esta cuenta incluyen:
 - o Producción de piezas gráficas a partir de los insumos entregados por el diseñador del Centro Ático. Se incluyen en estas piezas memes y portadas para Instagram TV.
 - o Redacción de textos para publicaciones (copies) y etiquetado de universidad socias y estudiantes.
 - c) A partir de los datos entregados por los estudiantes, invitación directa a seguir la cuenta de la **hackathon**.
 - d) Generación de contenido en formato historia (**stories**) y reposteo de aquellas elaboradas por los estudiantes o por las universidades socias.
 - e) Creación de historias destacadas con sus respectivos iconos.
 - f) Respuesta oportuna de los mensajes directos.

8.2.2. Facebook:

Se realizan un total de **14 publicaciones** con un **alcance promedio de 395 usuarios alcanzados** por publicación. El **público total suma un alcance de 5.526 usuarios** y 5.996 impresiones (veces que una persona pasa por la publicación). Lo anterior está levemente por encima del promedio mensual alcanzado por la página del Centro Ático en dicha red social durante el 2020 (345 usuarios alcanzados por publicación en septiembre de este año).

El número menor, en contraste con lo alcanzado en Instagram, demuestra que esta última fue la red social preferida por los **hackathoneros** durante el encuentro mientras que Facebook fue el espacio de interacción de la comunidad tradicional del Centro.

Se adjuntan pantallazos de las siete publicaciones más importantes.





Centro Atico - Pontificia Universidad Javeriana
21 de septiembre a las 11:25 · 🌐

🎉 ¡Estamos de fiesta porque arrancan los días de la Hackathon Laudato Si'! 🎉 Hoy fue nuestro primer encuentro con los 120 estudiantes de [Pontificia Universidad Católica de Valparaíso](#) (Chile), [Ucasal - Universidad Católica de Salta](#) (Argentina), [La Ibero](#) (México), [Universidad Loyola](#) (España), [Javeriana Cali](#) y [Pontificia Universidad Javeriana](#), que del 23 al 25 de septiembre estarán buscando soluciones innovadoras a un reto relacionado con la crisis que hoy atravesamos en nue... [Ver más](#)

👍👍👍 17 5 veces compartido

👍 Me importa 💬 Comentar ➦ Compartir

Rendimiento de tu publicación

1063 Personas alcanzadas		
4 Me gusta, comentarios y veces que se compartió		
114 Clics en publicaciones		
80 Visualizaciones de fotos	4 Clics en el enlace	30 Clics de otro tipo
COMENTARIOS NEGATIVOS		
0 Ocultar todas las publicaciones	0 Ocultar publicación	
0 Reportar como spam	0 Ya no me gusta esta página	
4 Me gusta, comentarios y veces que se compartió		
DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDO DE MARCA		
1063 Alcance total	1063 Alcance orgánico	0 Alcance pagado
1115 Impresiones totales	1116 Impresiones orgánicas	0 Impresiones pagadas

Centro Atico - Pontificia Universidad Javeriana
2 d · 🌐

#HackathonLaudatoSi | 🏆 ¡Este martes es la premiación de nuestra hackathon! 🎉 120 jóvenes se le midieron al reto de crear, en solo 3 días, iniciativas innovadoras de base tecnológica que pudieran combatir la indiferencia con respecto a la crisis que atraviesa nuestro planeta 🌍.

Conozcan los 20 proyectos y únanse a esta celebración: <https://youtu.be/qQRDbafs9e0>

Este video en vivo finalizó.

📺 **AYER A LAS 9:00**
Sesión de premiación y cla... [Ver ahora](#)
Ya se puede ver este video

Pontificia Universidad Javeriana transmitió en vivo.
5 d · 🌐

👍 3 1 comentario

👍 Me gusta 💬 Comentar ➦ Compartir

Rendimiento de tu publicación

258 Personas alcanzadas		
5 Me gusta, comentarios y veces que se compartió		
4 Clics en publicaciones		
0 Visualizaciones de fotos	0 Clics en el enlace	4 Clics de otro tipo
COMENTARIOS NEGATIVOS		
0 Ocultar todas las publicaciones	0 Ocultar publicación	
0 Reportar como spam	0 Ya no me gusta esta página	
5 Me gusta, comentarios y veces que se compartió		
DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDO DE MARCA		
258 Alcance total	258 Alcance orgánico	0 Alcance pagado
263 Impresiones totales	263 Impresiones orgánicas	0 Impresiones pagadas



HACKATHON

Laudato Si'



Detalles de la publicación

Centro Atico - Pontificia Universidad Javeriana
1 d · 🌐

#HackathonLaudatoSi | Los proyectos ganadores, además de premios que incluyen tecnología, recibirán talleres de emprendimiento para convertir sus iniciativas en productos a mediano y largo plazo.



JAVERIANA.EDU.CO

Conozca los proyectos ganadores de la Hackathon Laudato Si' - Hackaton...

👍👎🗨️ 9

Me gusta Comentar Compartir

Comentar como Centr...

Rendimiento de tu publicación

337 Personas alcanzadas

9 Me gusta, comentarios y veces que se compartió

8 Clics en publicaciones

0 Visualizaciones de fotos	6 Clics en el enlace	2 Clics de otro tipo
----------------------------	----------------------	----------------------

COMENTARIOS NEGATIVOS

0 Ocultar todas las publicaciones	0 Ocultar publicación
0 Reportar como spam	0 Ya no me gusta esta página

9 Me gusta, comentarios y veces que se compartió

DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDO DE MARCA

Ver desglose

337 Alcance total	337 Alcance orgánico	0 Alcance pagado
355 Impresiones totales	355 Impresiones orgánicas	0 Impresiones pagadas

Centro Atico - Pontificia Universidad Javeriana
5 d · 🌐

#HackathonLaudatoSi | 120 estudiantes, 20 equipos, 6 universidades de 5 países resolviendo un reto: "Crear una solución con mediación tecnológica que ayude a superar la grave indiferencia personal o social frente a algunos de los problemas o desafíos socioambientales descritos en la Laudato Si'"

Participan: **Pontificia Universidad Javeriana - Ucasal - Universidad Católica de Salta - Javeriana Cali - Pontificia Universidad Católica de Valparaíso - Universidad Loyola - La Ibero...** **Ver más**



8 Me gusta 3 veces compartido

Me gusta Comenta Compartir

Rendimiento de tu publicación

561 Personas alcanzadas

1 Me gusta, comentarios y veces que se compartió

6 Me gusta, comentarios y veces que se compartió

51 Clics en publicaciones

24 Visualizaciones de fotos	4 Clics en el enlace	23 Clics de otro tipo
-----------------------------	----------------------	-----------------------

COMENTARIOS NEGATIVOS

0 Ocultar todas las publicaciones	0 Ocultar publicación
0 Reportar como spam	0 Ya no me gusta esta página

1 Me gusta, comentarios y veces que se compartió

DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDO DE MARCA

Ver desglose

561 Alcance total	561 Alcance orgánico	0 Alcance pagado
638 Impresiones totales	638 Impresiones orgánicas	0 Impresiones pagadas

Detalles de la publicación

Centro Atico - Pontificia Universidad Javeriana
4 d · 🌐

¡Votaciones abiertas! 🌐 Los 20 video-pitch de los proyectos resultantes de la #HackathonLaudatoSi ya están disponibles para recibir el apoyo del público.

Cierre: domingo 27, 6:00 p.m. 🇨🇴

---->
<https://www.javeriana.edu.co/hackathon-laudato-si/>

U... **Ver más**

JAVERIANA.EDU.CO

Hackathon Laudato Si' 2020 - Hackaton Laudato Si'

👍👎🗨️ 2 1 vez compartido

Me gusta Comenta Compartir

Comentar como C...

Rendimiento de tu publicación

359 Personas alcanzadas

4 Me gusta, comentarios y veces que se compartió

3 Clics en publicaciones

0 Visualizaciones de fotos	2 Clics en el enlace	1 Clics de otro tipo
----------------------------	----------------------	----------------------

COMENTARIOS NEGATIVOS

0 Ocultar todas las publicaciones	0 Ocultar publicación
0 Reportar como spam	0 Ya no me gusta esta página

4 Me gusta, comentarios y veces que se compartió

DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDO DE MARCA

Ver desglose

359 Alcance total	359 Alcance orgánico	0 Alcance pagado
384 Impresiones totales	384 Impresiones orgánicas	0 Impresiones pagadas

Centro Atico - Pontificia Universidad Javeriana
21 de septiembre a las 17:00 · 🌐

#RetoLaudatoSi | ¡Están todos muy invitados a la sesión inaugural de la Hackathon Laudato Si'! Un evento de innovación y creatividad que este año tiene un alcance internacional gracias a la alianza de la **Pontificia Universidad Javeriana, La Ibero, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Ucasal - Universidad Católica de Salta, Universidad Loyola y Javeriana Cali.**



📺 22 DE SEPTIEMBRE A LAS 9:00

Sesión Inaugural Hackatho... **Ver ahora**

Ya se puede ver este video

Pontificia Universidad Javeriana transmitió en vivo.
17 de septiembre a las 17:15 · 🌐

¿Cómo estamos construyendo nuestro futuro? Esa es la pregunta que nos hace la Encíclica Laudato Si' del Papa Francisco y la que convoca esta Hackathon en la que... **Ver más**

👍👎🗨️ Tú y 7 personas más

Rendimiento de tu publicación

253 Personas alcanzadas

8 Me gusta, comentarios y veces que se compartió

7 Clics en publicaciones

0 Visualizaciones de fotos	0 Clics en el enlace	7 Clics de otro tipo
----------------------------	----------------------	----------------------

COMENTARIOS NEGATIVOS

0 Ocultar todas las publicaciones	0 Ocultar publicación
0 Reportar como spam	0 Ya no me gusta esta página

8 Me gusta, comentarios y veces que se compartió

DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDO DE MARCA

Ver desglose

253 Alcance total	253 Alcance orgánico	0 Alcance pagado
263 Impresiones totales	263 Impresiones orgánicas	0 Impresiones pagadas



8.2.3. Twitter:

Desde la cuenta del Centro Ático se realiza la publicación y búsqueda de posicionamiento de la etiqueta **#HackathonLaudatoSi** durante el evento a través de la interacción y el etiquetado de las universidades socias.

En imagen los datos de alcance de la etiqueta en los principales días de participación.



Algunas publicaciones en esta red:



Centro Ático PUJ @centroatico · 22 sept.
#HackathonLaudatoSi | "Lo que vemos hoy es una muestra de que esta casa común ha recibido mucho daño, pero no todo está perdido. Debemos entrar a una "conversión ecológica", escuchar el grito de la Tierra y también de los más pobres": Luis Felipe Gómez, Rector @javerianacali

Centro Ático PUJ @centroatico · 22 sept.
#HackathonLaudatoSi | "El cambio cultural es hoy, dado que la depreciación del planeta avanza e impacta a los menos favorecidos. Ustedes, jóvenes estudiantes, están llamados a liderar este cambio": Claudio Hipólito Elórtegui, Rector @pucv_cl

Centro Ático PUJ @centroatico · 22 sept.
#HackathonLaudatoSi | "Esta pandemia está generando nuevas olas de pobreza, injustia y desempleo que urgente atender a nivel global. En esta circunstancia es una alegría saludar a los jóvenes que participan en este encuentro...": Claudio Hipólito Elórtegui, Rector @pucv_cl

[Mostrar este hilo](#)



HACKATHON Laudato Si'



Centro Ático P.U.J. @centroatico · 22 sept.
#HackathonLaudatoSi | Empieza el panel acerca de la Encíclica Laudato Si' del Papa Francisco (@Pontifex_es) con representantes de las 5 universidades que participan en esta Hackathon
facebook.com/watch/live/?v=...



3 replies 3 likes



Centro Ático P.U.J. @centroatico · 22 sept.
#HackathonLaudatoSi | "En medio de la urgencia sanitaria y la crisis económica actual, debemos escuchar la voz de la Creación y recordar que ninguna solución será efectiva si no tenemos en cuenta la sostenibilidad de este planeta": Gabriel María Pérez, Rector @LoyolaAnd

1 reply 1 like



Centro Ático P.U.J. @centroatico · 22 sept.
#HackathonLaudatoSi | "O sumamos esta misión de cuidar la casa común a nuestro proyecto de vida o quizás no volveremos a tener esta oportunidad de ser mejores seres humanos que cuidan su planeta para vivir mejor": Dr. Saúl Cuautle Quechol, Rector @IBERO_mx

2 replies 1 like



Centro Ático P.U.J. @centroatico · 22 sept.
#HackathonLaudatoSi | "El hacer que nuestro planeta siga siendo habitable demanda de nosotros nuevos modelos de desarrollo y estilos de vida que sean compatibles con nuestra propia naturaleza, la humanidad y todos los seres vivos": Dr. Saúl Cuautle Quechol, Rector @IBERO_mx

1 reply 1 like



Centro Ático P.U.J. @centroatico · 22 sept.
#HackathonLaudatoSi | "Son tiempos de ser valientes, imaginativos, creativos, de estar conectados con los problemas reales de nuestro tiempo. El cuidado de la casa común requiere de un liderazgo responsable capaz de transformar": Dr. Saúl Cuautle Quechol, Rector @IBERO_mx

1 reply 1 like



Centro Ático P.U.J. @centroatico · 22 sept.
#HackathonLaudatoSi | "Estamos llamados a cambiar la lógica del usar y del tirar, a generar políticas públicas que beneficien a todos y, sobre todo, a nuestra casa común": Dr. Saúl Cuautle Quechol, Rector @IBERO_mx

1 reply 1 like



Centro Ático P.U.J. @centroatico · 29 sept.
 La **#HackathonLaudatoSi**, liderada por @UniJaveriana, alcanzó su último día, premió 2 proyectos y entregó asesorías en emprendimiento para 8 más ---> javeriana.edu.co/hackathon-laud...

@UcasalOficial @puvc_cl @IBERO_mx @IBEROinvestiga @LoyolaAnd @IN_Loyola @javerianacali



Conozca los proyectos ganadores de la Hackathon Laudato Si' - Hac...
 "Terrícolas", el proyecto presentado por el Equipo Natuhackers, fue el que se robó el corazón del jurado. Consiste en una app dirigida a ...
javeriana.edu.co

1 reply 4 likes



Centro Ático P.U.J. @centroatico · 22 sept.
#BuenosDías Están cordialmente invitados a la sesión inaugural de la **#HackathonLaudatoSi**, 3 días de innovación y creatividad en los que 120 estudiantes crearán una solución tecnológica relacionada con la crisis actual 🌍

🇺🇸 9:00 a.m. en: facebook.com/unijaveriana



10 replies 13 likes



Centro Ático P.U.J. @centroatico · 29 sept.
#HackathonLaudatoSi | Este martes (9:00 a.m. 🇺🇸) se realizará la premiación de los proyectos desarrollados por los **#hackathoneros** durante los 3 días de ideación. Sigán el evento en vivo a través del canal de YouTube de @UniJaveriana ---> youtube.com/watch?v=VgH7BM...



2 replies 5 likes





Centro Ático PUJ @centroatico · 26 sept.

#HackathonLaudatoSi | Los 20 proyectos desarrollados por los estudiantes durante los 3 días de Hackathon ya están disponibles para recibir el apoyo del público. Los invitamos a conocerlos y a votar por sus favoritos:

--> javeriana.edu.co/hackathon-laud...

*Plazo: Domingo 27 (6:00 p.m. 🇨🇴)

VOTA POR TU PROYECTO FAVORITO

Equipo 18: Sembrando oportunidades

Descripción de video: Dado que es inminente que personas tengan que dejar sus hogares por la degradación ambiental en el futuro, es de lo más pertinente generar conciencia de la problemática, y qué mejor que en medio de una campaña de difusión de la permacultura con voluntarios universitarios, trayendo restauración ecológica y diversidad de alimentos, apoyando a la salud del planeta. Como innovación, se creó una base de datos de concimientos de disponibilidad pública, que permitirá ahorrar mucho tiempo para el policultivo (permacultura).

Vota si te gusta este proyecto:

Sembrando oportunidades

1 comment, 3 retweets, 3 likes

Centro Ático PUJ @centroatico · 25 sept.

#HackathonLaudatoSi | Los 20 equipos que están participando en la hackathon ya completan 40hs de trabajo en el reto. Esta tarde entregarán los video-pitch de sus proyectos y a partir de este sábado (8:00 a.m.) estarán disponibles para votación ---> javeriana.edu.co/hackathon-laud...

El Reto

Crear una solución con mediación tecnológica que ayude a superar la grave indiferencia personal o social frente algunos de los problemas o desafíos socioambientales descritos en la Laudato Si'.

1 comment, 3 retweets, 7 likes





8.2.4. YouTube

La plataforma Youtube fue utilizada principalmente como banco de contenidos. En esta plataforma bajo la cuenta del Centro Ático se publican 25 videos con su respectiva información: **videopitches**, resumen de la **hackathon**, saludos de las personalidades invitadas y streaming de los eventos abiertos.

Se adjuntan pantallazos de los videos publicados.

<input type="checkbox"/> Video	Visibilidad	Restricciones	Fecha ↓	Visualizac...	Comentarios	Me gusta (vs. No me gusta)
<input type="checkbox"/>  Equipo 2: Intervitwals #RetoLaudatoSi #Hackathon Proyecto: Social Bridge Es una plataforma que permit...	 Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	162	0	100,0 % 5 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 18: Sembrando oportunidades #RetoLaudatoSi #Hackathon Dado que es inminente que personas tengan que dejar...	 Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	116	0	100,0 % 8 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 17: Eco Jaguar #RetoLaudatoSi #Hackathon EcoBalance es una solución planteada ante la necesidad d...	 Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	255	1	100,0 % 31 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 5: GreenGoals #RetoLaudatoSi #Hackathon Proyecto: LauDeal LauDeal es un movimiento de apoy...	 Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	135	0	100,0 % 7 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 12: WAFIOUS - Water For Us #RetoLaudatoSi #Hackathon WAFIOUS Es un aplicativo móvil que estará conectado a su...	 Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	65	0	100,0 % 1 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 13: Sin fronteras #RetoLaudatoSi #Hackathon Hidro-Tempus ya está aquí. Preparada para el cuidado de l...	 Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	63	0	-
<input type="checkbox"/>  Equipo 20: THINDERECO #RetoLaudatoSi #Hackathon MESPY es una aplicación desarrollada por el equipo...	 Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	73	0	100,0 % 1 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 16: PUPA #RetoLaudatoSi #Hackathon ¿TE IMAGINAS QUE LOS DESECHOS PLÁSTICOS DE TU...	 Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	414	6	100,0 % 33 Me gusta





<input type="checkbox"/> Video	Visibilidad	Restricciones	Fecha ↓	Visualizac...	Comentarios	Me gusta (vs. No me gu
<input type="checkbox"/>  Hackathon Laudato Si' - Resumen #RetoLaudatoSi Así vivieron los estudiantes esta hackathon liderada por la Universidad...	<input checked="" type="radio"/> Público	Ninguna	29 sept. 2020 Publicado	30	0	100,0 % 1 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 1: LatirSi #RetoLaudatoSi #Hackathon Es un prototipo tecnológico desarrollado para la captación...	<input checked="" type="radio"/> Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	238	0	100,0 % 2 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 10: Los Indistintos #RetoLaudatoSi #Hackathon Proyecto: GRÁVATA Darle un segundo uso a los objet...	<input checked="" type="radio"/> Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	91	1	66,7 % 2 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 4: RACEVA Team #RetoLaudatoSi #Hackathon La aplicación móvil permite a los usuarios acceder a la...	<input checked="" type="radio"/> Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	107	0	100,0 % 2 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 7: Revolucion 1 para todos #RetoLaudatoSi #Hackathon Proyecto: Next Gen Recycling Next Gen Recycling webapp,...	<input checked="" type="radio"/> Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	184	2	100,0 % 23 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 6: MAGISapp #RetoLaudatoSi #Hackathon ¿Sabías que nos quedan 8 años para salvar al planeta? S...	<input checked="" type="radio"/> Público	Reclamación de ...	26 sept. 2020 Publicado	74	0	-
<input type="checkbox"/>  Equipo 15: Recyclus #RetoLaudatoSi #Hackathon Recyclus es una empresa preocupada por el cuidado al...	<input checked="" type="radio"/> Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	138	3	100,0 % 12 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 19: TERRAMUNIA #RetoLaudatoSi #Hackathon ¿Sabías que miles de personas haciendo pequeñas obra...	<input checked="" type="radio"/> Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	102	0	100,0 % 9 Me gusta
<input type="checkbox"/> Video	Visibilidad	Restricciones	Fecha ↓	Visualizac...	Comentarios	Me gusta (vs. No me gu
<input type="checkbox"/>  Equipo 8: NATUHACKERS #RetoLaudatoSi #Hackathon Proyecto: TERRÍCOLAS Somos NATUHACKERS y te...	<input checked="" type="radio"/> Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	157	0	85,7 % 6 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 14: Fénix #RetoLaudatoSi #Hackathon En esta Hackathon 2020 el grupo Fénix presenta la...	<input checked="" type="radio"/> Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	81	0	100,0 % 3 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 3: Serendipia #RetoLaudatoSi #Hackathon Proyecto: veciApp HOLAAA A TODOS, nuestro proyect...	<input checked="" type="radio"/> Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	252	5	100,0 % 14 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 9: Ecolmpostores #RetoLaudatoSi #Hackathon Te presentamos A.R.I.A. (Aplicación Reductora...	<input checked="" type="radio"/> Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	73	0	100,0 % 2 Me gusta
<input type="checkbox"/>  Equipo 11: GRIN MATCH #RetoLaudatoSi #Hackathon Grinmatch es una plataforma útil para las universidades y...	<input checked="" type="radio"/> Público	Ninguna	26 sept. 2020 Publicado	88	1	100,0 % 6 Me gusta





8.3. La hackathon en los medios

En Colombia la hackathon aparece como noticia en siete medios de comunicación masiva nacionales: de radio, televisión, prensa y web.

Adicionalmente se publica un artículo en IJU News de la Asociación Internacional de Universidades Jesuitas.

A continuación, se relacionan las publicaciones realizadas

- **Noticias Caracol**

http://www.ftcomunicaciones.com/ftportal/web/ver_mas_javeriana/Tv/13318/2020-09-23/1

- **La República**

http://www.ftcomunicaciones.com/ftportal/web/ver_mas/Internet/123958/2020-09-15/42

- **W Radio**

http://www.ftcomunicaciones.com/ftportal/web/ver_mas/Radio/15446/2020-09-22/42

- **Las2Orillas**

<https://www.las2orillas.co/la-hackathon-que-busca-mejorar-el-planeta/>

- **Noticias Uno**

http://www.ftcomunicaciones.com/ftportal/web/ver_mas/Tv/13215/2020-09-19/42

- **Noticias Tunja**

http://www.ftcomunicaciones.com/ftportal/web/ver_mas/Internet/123960/2020-09-15/42

- **Canal Capital**

(se emitió dos veces)

<https://conexioncapital.co/estudiantes-buscaran-soluciones-innovadoras-a-problemas-ambientales-del-planeta/>

- **Noticias Pasto**

http://www.ftcomunicaciones.com/ftportal/web/ver_mas/Internet/123993/2020-09-15/42





9. Logros y retos

Logros:

- Multiculturalidad.
- Efectividad de los comités directivos y operativos.
- Acompañamiento y participación permanente por parte de los facilitadores.
- Visibilización general de la **hackathon** y de las propuestas.
- Retroalimentación a cada una de las propuestas.
- Mentorías y talleres para los 6 y 10 primeros puestos.

Retos:

- Innovación en las propuestas.
- Presentación del Pitch de manera interactiva con los jurados.
- Intervenciones motivacionales para inspirar a los participantes.
- Tiempo extra para que los participantes logran buscar referentes.





10. Encuesta a los participantes

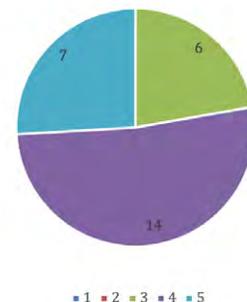
Total encuestados: 28

Pregunta 1:

Califique de 1 a 5 la metodología de la *hackathon*, donde 1 es muy mala, 2 mala, 3 aceptable, 4 buena y 5 muy buena.

Resultados:

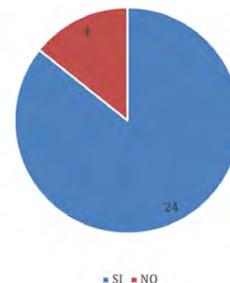
Metodología



Pregunta 2:

El objetivo de la *hackathon* fue acorde con el reto planteado.

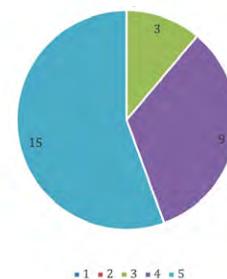
Coherencia



Pregunta 3

Califique de 1 a 5 el acompañamiento de los facilitadores, donde 1 es muy malo, 2 malo, 3 aceptable, 4 bueno y 5 muy bueno.

Facilitadores



Pregunta 4

En una frase ¿para usted qué fue lo mejor de la *hackathon* y qué se podría mejorar.? (Siguiendo página)





Compartir y crear experiencias con personas de otros países, se podría mejorar para que no haya tanta diferencia horaria y la forma en que se deben entregar las plantillas.

Lo mejor y más enriquecedor fue la interculturalidad que tuvo esta versión. Una mejora notable sería estandarizar los recursos que se pueden ocupar para desarrollar la idea para que así tenga más peso la idea que la manera en que se exhibe.

Lo mejor fue compartir experiencias con otros estudiantes y de otras nacionalidades.

La posibilidad de trabajar en grupo con alumnos de otros países.

Lo mejor es el trabajo en equipo y lo que se podría mejorar es mayor tiempo en los breakout rooms

Lo mejor fue trabajar con personas de diferentes países y se podría mejorar la gestión de tiempo ya que la mayoría tuvo que compatibilizar pruebas de nuestras carreras con la hackathon.

Conocer varias posturas y personas para trabajar. El manejo por correo, redes para hacer darle mayor fuerza a la Hackaton.

Fue un espacio de mucho aprendizaje, sin embargo, en el diseño del reto siento que debió ser mucha más específico, la conformación de los equipos más equitativas según los requerimientos y las habilidades.

Me gustó mucho el entusiasmo, pero deberían existir más capacitaciones previas.

Las personas que he conocido.





Tener más en cuenta soluciones sociales

Lo mejor la posibilidad de conocer a personas de otros lugares, lo peor el horario de todo

La comunidad tan increíble que construí con mi equipo, tener una comunicación más directa con el comité.

Todo absolutamente perfecto. Muy buena organización. Tal vez, facilitaría un poco más de información en cuanto al método de realización de las tareas.

Compartir y crear experiencias con personas de otros países, se podría mejorar para que no haya tanta diferencia horaria y la forma en que se deben entregar las plantillas.

Lo mejor fue compartir experiencias con otros estudiantes y de otras nacionalidades.

Compartir y crear experiencias con personas de otros países, se podría mejorar para que no haya tanta diferencia horaria y la forma en que se deben entregar las plantillas.

¡Mi equipo fue lo mejor para mí!

Trabajar con compañeros de diferentes nacionalidades y profesiones.



Lo mejor fue el trabajo interdisciplinario e internacional.

La posibilidad de entender problemas mundiales desde diferentes perspectivas de diferentes naciones.

La interdisciplina y el intercambio fue lo mejor.

Lo mejor fue la diversidad cultural por ser cada miembro de un país diferente y creo que se podría las disciplinas (las carreras) de los alumnos escogidos para formar los equipos, es decir, que no todos los miembros del equipo estudien carreras tan similares.

Lo mejor ha sido la convivencia dentro de los equipos, aunque pienso que podrían haber actividades de integración entre diferentes equipos.

Creo que cada idea, y en especial las ideas para cuidar al medio ambiente, son muy buenas y la retroalimentación no ayudó en nada para crear inspiración y sobre todo corregir errores para seguir trabajando en ello.

Lo mejor fue la multiculturalidad y lo que se podría mejorar es explicar mejor el enfoque que se quiere tener con el reto.

Lo mejor de la Hackaton fue dar sentido a que se puede afectar el mundo (la realidad), ahora, ahora precisamente. Eso de que no tenemos que esperar, sino que hay que actuar. Sería mucho mejor que a los participantes antes de empezar y empezando tuvieran una mejor idea de lo que realmente era la Hackathon, como ejemplos de lo que sería o lo que fue en Hackatones pasadas de ahora en adelante. Esto a fin de tener un conocimiento certero y no tener imaginarios que de pronto impiden que se actúe como realmente se requiere.

