

# HACKTHON PARKOUR

Colectiva Arte, Comunidad y Equidad A.C., El Gobierno Municipal de Ciudad Juárez y la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez convocan a mujeres y hombres jóvenes agentes de cambio, estudiantes de licenciaturas, ingenierías y maestrías para conformar equipos de trabajo para participar en el Hackaton Parkour, el cual se realizará los días 22, 23 y 24 de marzo del año en curso en el edificio B del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte de la UACJ.

## CONVOCATORIA

### ANTECEDENTES

All For Running, es un grupo de jóvenes juarenses que por más de dos años se ha dedicado a difundir las disciplinas del free running y parkour en esta ciudad. Hace poco menos de un año, Colectiva Arte, Comunidad y Equidad A.C. a través de su proyecto Expresiones Urbanas, tuvo un acercamiento con el grupo All For Running. En esta primera etapa, Colectivarte facilitó de talleres que buscaban contribuir a la mejora de espacios públicos, con el fin de hacerles más seguros y prevenir la violencia a través de la transformación y apropiación comunitaria, reforzando el sentido que la misma comunidad habría resignificado. Gracias a los procesos de participación generados en el trabajo conjunto, se logró conformar la primer Liga Municipal de Parkour y la apertura de las autoridades para la construcción de un espacio para el entrenamiento de estas disciplinas en el sur oriente de la ciudad, específicamente, el teatro al aire libre del Parque Oriente.

La coordinación de Resiliencia del Municipio de Juárez y el Centro de Innovación y Transferencia Tecnológica de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez en su interés por aportar al mejoramiento de las condiciones de vida de nuestra ciudad, se suman e invitan a esta convocatoria.

Estamos convencidos que la participación, el trabajo colaborativo, interdisciplinario y comunitario, pueden ser las base para la transformación de Ciudad Juárez.

### ¿QUÉ ES UN HACKATHON PARKOUR?

Al igual que otros hackathones, este es una competencia de trabajo intensivo y colaborativo, donde diferentes equipos buscarán encontrar soluciones a un problema de manera innovadora, en este caso, la intervención, para la transformación de un espacio público, cuyo significado ha sido modificado por sus usuarios.

Cada equipo contará con capacitaciones, visitas a campo y tiempo de trabajo, dando un total de 48 horas continuas para la elaboración de un proyecto inédito, posteriormente, cada equipo contará con 5 minutos para presentarlo ante el jurado, el cual definirá a los ganadores. El proyecto del equipo ganador será seleccionado para su realización.

### OBJETIVO

Desarrollar un proyecto ejecutivo para la intervención de un espacio público. Atendiendo las necesidades de la comunidad.

### BASES

- Podrán participar todos los y jóvenes estudiantes de esta ciudad, de 17-29 años de edad, que se encuentren estudiando en las áreas de diseño, arquitectura, ingeniería, artes, ciencias sociales o cualquier otro conocimiento que pueda aportar a la consolidación del proyecto.
- Los equipos serán conformados por 4 integrantes.
- Los proyectos concursantes deberán ser innovadores, originales y ser realizados dentro del periodo de tiempo dado para el Hackathon.
- Cada uno de los equipos deberá llevar el equipo que crea necesario para el diseño de su proyecto, como equipo de cómputo o herramientas. Debido a la duración del Hackathon, las personas participantes podrán pasar la noche en

las instalaciones del edificio B del IADA, ya sea con bolsas de dormir (sleeping bags) o cobertores.

- No podrán acceder a las instalaciones personas que no estén registradas en los equipos, únicamente hasta la ceremonia de premiación.
- Toda información facilitada por los y las participantes será tratada con la mayor de las discreciones.

### OBLIGACIONES DE PARTICIPANTES

- Cada uno de los miembros del equipo deberán mantener una actitud profesional, compañerismo y sana competencia.
- Cualquier actitud de discriminación o actividad que llegase a faltar o afectar a la integridad física de alguna otra persona participante e instalaciones será motivo para expulsión.
- No se pueden consumir bebidas alcohólicas o drogas ilegales dentro de las instalaciones del Hackathon.
- Todo proyecto debe ser de autoría propia y no deberá infringir los derechos de autor, patentes u otros derechos de propiedad.
- Si el proyecto fue seleccionado como ganador, deberá el equipo comprometerse a trabajar con un despacho arquitectónico para mejorar el proyecto y llevarlo a cabo.

### COSTOS

La inscripción y participación es completamente gratuita, incluye los alimentos para los tres días.

### FECHAS IMPORTANTES

15 DE MARZO	CIERRE DE CONVOCATORIA
22 DE MARZO	PRIMER DÍA DE ACTIVIDADES, INICIO 6 P.M.
23 DE MARZO	SEGUNDO DÍA DE TRABAJO
24 DE MARZO	PRESENTACIÓN DE LOS PROYECTOS EJECUTIVOS

PREMIACIÓN: 7 P.M.

### PREMIACIÓN

Los equipos que pasen a la final serán acreedores de los siguientes premios:

**3ER LUGAR:** Premios con valor de \$5,000.00 MN

**2DO LUGAR:** Premios con valor de \$10,000.00 MN

**1ER LUGAR:** Premios con valor de \$15,000.00 MN, así como la asesoría y acompañamiento de personal experto para la mejora del proyecto y la realización del mismo transformando el espacio público.

### REGISTRO

Para el registro del equipo es necesario llenar el siguiente formulario <https://goo.gl/forms/CkFGYfDXkQbGn10E3>