

CONVOCATORIA PARA PROPUESTAS
HACKATHON PARA LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA JUVENIL
PROYECTO PARA LA REDUCCIÓN DE LA VIOLENCIA JUVENIL MEDIANTE EL USO DE LAS TIC EN EL
SALVADOR, GUATEMALA Y HONDURAS - UNESCO

I. Marco general del proyecto

El proyecto para la reducción de la violencia extrema de las y los jóvenes mediante el uso de las TIC en El Salvador, Guatemala y Honduras, de UNESCO, tiene como propósito general que las y los jóvenes en situación de vulnerabilidad de estos tres países fortalezcan sus competencias, habilidades y valores digitales para vivir en paz y prevenir la violencia. En sintonía con esto, también busca contribuir a que los gobiernos incorporen y utilicen eficientemente –en un marco de respeto a los derechos humanos y el Estado de derecho- las TIC como herramientas para prevenir la violencia juvenil.

Este proyecto es el punto de partida de una estrategia regional de la UNESCO para América Latina y el Caribe para promover la participación ciudadana de la juventud, prevenir la violencia y mejorar las capacidades para el uso de las TIC. En su ejecución se trabajará con asociaciones diversas; agencias de Naciones Unidas, gobiernos nacionales y locales, sociedad civil, organizaciones juveniles, iniciativa privada, medios de comunicación y demás fuerzas vivas que se encuentren trabajando en sintonía con los objetivos del proyecto.

II. Hackathon para la prevención de la violencia juvenil

La UNESCO se encuentra en búsqueda de alianzas para la realización de una Hackathon con amplia participación de las juventudes organizadas y de liderazgos juveniles, durante la cual se diseñen APPs para la prevención de la violencia juvenil, que sea útiles, fáciles de usar y atractivas para los usuarios, y que además se encuentren en sintonía con los estándares internacionales de derechos humanos para la privacidad y protección de datos y considerando una perspectiva de equidad entre mujeres y hombres.

Para el diseño y ejecución de dicha Hackathon, UNESCO proveerá una contribución financiera por un total de 11,000 USD por país, pero buscando el aporte significativo de las contrapartes que resulten ganadoras de dicha subvención y cuyas alianzas puedan sumar a la iniciativa. En tal sentido, estamos en la búsqueda de aliados o socios cuyos objetivos y trabajo se encuentren en nuestro mismo afán de construir una sociedad más pacífica, con disposición de aportar un sustancial valor agregado a la Hackathon que cuenten con la capacidad, experiencia y disposición para diseñarlo y ejecutarlo involucrando el alto potencial de conocimiento y liderazgo juvenil.

Producto esperado:

Diseño e implementación de una Hackathon, de 36 horas, para el desarrollo de aplicaciones que utilicen datos relacionados con la violencia juvenil en El Salvador, Honduras y Guatemala, según corresponda.

Esta convocatoria es para presentar una propuesta de Hackaton por país. En caso que una entidad tenga la experiencia y capacidad de presentar propuestas para realizarlo en los tres países, también serán tomadas en cuenta de esa manera. Pero siempre deberá contemplarse la realización una Hackathon por país.

Resultado esperado:

Jóvenes desarrollan APPs o herramientas digitales para prevención de la violencia.

Elementos Clave:

- Involucrar a organizaciones juveniles (de sociedad civil y académicas) y liderazgos juveniles que están trabajando en aspectos de seguridad pública, derechos humanos y prevención de la violencia;
- Identificar e involucrar entidades que necesiten y puedan adoptar las APP creadas para la prevención de la violencia (municipalidades, policía, OSCs, medios de comunicación, etc.);
- Identificar los posibles accesos a entidades clave que puedan proporcionar información y datos relacionados con juventud y prevención de la violencia, que puedan alimentar a las y los competidores de la Hackathon.
- Una innovadora estrategia de comunicación previa, durante y posterior a la realización de la Hackathon.
- Una significativa contrapartida económica de los postulantes.

III. Perfil y requisitos para postular

Se recibirán propuestas de entidades privadas, organizaciones de sociedad civil, universidades, ya sea de forma individual, pero también como alianzas o redes formales y no formales de OSC, entidades privadas, públicas y de cooperación, con capacidades y experiencias complementarias en las áreas de TIC, prevención de la violencia, juventud y realización de Hackathones. Se recomienda altamente postular como alianzas o redes multi-actores. Para ello deberán presentar un documento de propuesta que contenga al menos los siguientes aspectos:

3.1 Breve descripción de la entidad o entidades postulantes, en la que destaquen sus experiencias anteriores en la realización de Hackathones; su experiencia en el uso o creación de herramientas digitales para la paz y el desarrollo, preferiblemente relacionadas con prevención de la violencia, juventud y TICs. También los antecedentes de subvenciones recibidas para actividades similares. Es importante demostrar el trabajo y relación que tienen con jóvenes líderes y organizaciones juveniles, así como su capacidad de acceder a entidades clave que puedan proporcionar información y datos relacionados con juventud y prevención de la violencia para la realización del Hackathon.

3.2 Propuesta metodológica del Hackathon, en cuyo proceso o etapas se recomienda altamente la inclusión o involucramiento de otras entidades juveniles. Por otra parte, deberán apuntarse las posibles fuentes de información (datos de oficinas públicas, redes, entidades privadas, etc.) a las

que los organizadores pueden recurrir o tener acceso para facilitar o indicar a las y los participantes de la Hackathon (incluir links u otra información en caso de ser pertinente). Se valorarán aquellas propuestas con mejores y más elementos de innovación en la metodología del Hackathon, orientada a obtener resultados de alto impacto social a mediano y largo plazo.

3.3 Detallar los montos o especies (indicando su costo económico) que las entidades postulantes o sus alianzas, se comprometen a agregar para la realización del Hackathon (por ejemplo: dinero, instalaciones, equipos tecnológicos, personal destinado para la realización del Hackathon, montos adicionales para transporte, viáticos de participantes u otros fines, subvenciones para el seguimiento de las APP ganadoras, premios para los APP ganadoras, etc.

3.4 En relación con lo anterior, el documento de postulación deberá contener una propuesta de presupuesto de la Hackathon, en el que se sume el aporte de UNESCO junto con la contrapartida económica de la entidad postulante o sus alianzas, detallando una propuesta de rubros y montos del proyecto. Se solicita dejar claramente explícitos los rubros y montos relativos a movilización, alimentaciones y viáticos (pasajes, hospedajes, servicios de alimentación, etc.)

3.5 Especificación de quién administrará la contribución económica proporcionada por UNESCO, precisando quién será la organización o entidad contratante (en el caso de alianzas o redes), así como su experiencia en la administración de estos recursos y los atestados de inscripción formal como entidades legalmente establecidas. En el caso de las alianzas o redes, sólo se deberá precisar estos aspectos la organización que administrará los recursos proveídos por UNESCO.

3.6 El documento de postulación no deberá exceder de 10 páginas, incluyendo las referencias bibliográficas en caso de ser utilizadas y los atestados legales; y deberá ser enviado al correo electrónico: mi.hernandez-anzora@unesco.org a más tardar el 30 de junio de 2018.

3.7 Las postulaciones que se hagan en el formato de redes o alianzas multi-actores deberán anexar al documento de postulación una carta de compromisos, firmada por cada uno de los representantes de las entidades aliadas y deberán contar con los respectivos sellos institucionales.

IV. Fecha de límite de presentación de propuestas

Hasta el 30 de junio de 2018.

V. Tiempos para la realización del Hackathon

Septiembre-Noviembre de 2018

VII. Monto de la contribución y desembolsos

El monto total del aporte económico de UNESCO es de \$11,000.00 USD (once mil dólares estadounidenses) por país. Los montos se desembolsarán en tres momentos: el primero con la firma de la carta de asignación de la subvención, el segundo contra entrega y aprobación del plan de trabajo, y un tercero contra entrega y aprobación de los informes finales (narrativos y financieros) de la Hackathon. Los desembolsos se harán a través de transferencia bancaria.

IX. Registro de las APP creadas durante la Hackathon

Todas las partes involucradas en esta Hackathon deberán ser advertidas y deberán estar de acuerdo en que todas las APP creadas durante la Hackathon serán inscritas bajo la política de *Open Access* de la UNESCO, respetando siempre la autoría de sus creadores.