

BASES Y CONDICIONES

HACKATHON

Generación de Datos Sintéticos en Guaraní

Fecha del evento 07 al 9 de agosto de 2026 (presencial)	Sede Campus de la UCAP, Hernandarias, Alto Paraná	Versión v2.0 — mayo 2026
--	--	------------------------------------

El presente documento establece las bases y condiciones que rigen la participación en el Hackathon de Generación de Datos Sintéticos en Guaraní, co-organizado por la Universidad Católica de Alto Paraná (UCAP), el Centro de Ingeniería para la Investigación, Desarrollo e Innovación Tecnológica (CIDIT) y la Universidad de la República (UDELAR), en el marco del programa GuaraníA: Integrando el Idioma Guaraní en el Ámbito Digital para la Inclusión de Poblaciones Rurales y Vulnerables, implementado por el CIDIT y apoyado por el Laboratorio del Banco Interamericano de Desarrollo (BID Lab). La inscripción al evento implica la aceptación plena e incondicional de las presentes bases.

Capítulo I — Disposiciones Generales

Artículo 1. Organización

El Hackathon es organizado conjuntamente por:

- Universidad Católica de Alto Paraná (UCAP) — Facultad de Ciencias y Tecnología.
- Centro de Ingeniería para la Investigación, Desarrollo e Innovación Tecnológica (CIDIT) — Co-organizador e implementador del programa GuaraníA, apoyado por el BID Lab..
- Universidad de la República (UDELAR), Uruguay — Co-organizador y coordinación

Artículo 2. Objeto

El evento tiene por objeto la creación y validación colaborativa de datasets sintéticos de alta fidelidad en lengua guaraní, con el fin de entrenar modelos de Inteligencia Artificial robustos, garantizar la soberanía tecnológica del idioma y preservar la identidad cultural paraguaya en el entorno digital.

Artículo 3. Duración y lugar

El Hackathon se desarrollará los días 7 al 9 de agosto de 2026 en el Campus de la UCAP, ubicado en Hernandarias, departamento de Alto Paraná, República del Paraguay. Las actividades de Pre-Hackathon (Onboarding Week) se realizara del 3 al 5 de agosto de 2026 en modalidad virtual.

Capítulo II — Participantes

Artículo 4. Elegibilidad

Podrán participar en el Hackathon todas las personas que cumplan con al menos uno de los siguientes perfiles:

- Estudiantes activos de carreras tecnológicas de la UCAP o de otras instituciones de educación superior de Alto Paraná y de otros espacios territoriales del Paraguay.
- Docentes y/o estudiantes de lengua guaraní de cualquier institución educativa.
- Cultores de lengua guarani.
- Alumnos del último año del Bachillerato Técnico en Informática (BTI) de colegios de la región.
- Egresados o participantes activos del proyecto Desarrollo Joven.

Requisito para menores de edad

Los participantes menores de 18 años deberán presentar una autorización escrita firmada por su padre, madre o tutor legal al momento de la acreditación.

Artículo 5. Conformación de equipos

El Hackathon contempla dos modalidades de participación: equipos conformados y participantes individuales, según se detalla a continuación.

- Un (1) Data Wrangler.
- Un (1) Lead Dev.
- Un (1) Linguist Hero.

El número límite de equipos es de cinco miembros (5), esto indica que pueden ser más de uno en algunos de los perfiles.

La organización se reserva el derecho de sugerir recomposiciones de equipos antes del cierre de inscripciones para garantizar el perfil interdisciplinario requerido.

Si tienes algún interés de participar y te falta alguno de los perfiles, escribénos para apoyarte.

Artículo 5 bis. Categoría Colegio

Se habilita una categoría especial denominada Categoría Colegio, destinada a equipos conformados exclusivamente por estudiantes y/o docentes de una misma institución educativa de nivel secundario. Los equipos de esta categoría deberán cumplir con los mismos requisitos de conformación, perfiles e interdisciplinariedad establecidos en el Artículo 5. Los premios para los ganadores de esta categoría son:

- Primer Puesto Categoría Colegio: Trofeo institucional para el colegio ganador + Reconocimiento oficial + Premio económico de Gs. 2.000.000 distribuido en partes iguales entre los participantes del equipo.

Artículo 5 ter. Inscripción individual — Categoría Excepcional

De manera excepcional, se habilita la posibilidad de que personas individuales se registren al Hackathon postulando a uno de los tres roles definidos en el Artículo 5 (Data Wrangler, Lead Dev o Linguist Hero). En estos casos, la organización procurará conformar un equipo completo integrando a los participantes individuales que hayan solicitado roles complementarios.

Esta modalidad es de carácter estrictamente excepcional y está sujeta a las siguientes condiciones:

- La organización buscará conformar un equipo con los tres roles solicitados por participantes individuales inscritos. Si no fuera posible conformar un equipo completo con todos los roles requeridos, los participantes individuales no podrán participar del Hackathon, sin que esto genere ningún derecho a compensación o reclamo.
- La organización notificará a los participantes individuales sobre la posibilidad o imposibilidad de conformar el equipo dentro de los cinco (5) días hábiles previos al inicio del Hackathon.
- Los equipos conformados a través de esta modalidad están sujetos a las mismas reglas, derechos y obligaciones que los equipos formados por inscripción directa.

Artículo 6. Restricciones de participación

No podrán participar en el Hackathon:

- Miembros del jurado calificador ni sus familiares directos.
- Personal organizador con funciones de coordinación o logística activa del evento.
- Personas descalificadas en ediciones anteriores del evento por incumplimiento de normas.

Capítulo III — Inscripción

Artículo 7. Proceso de inscripción

Las inscripciones se realizarán en línea y estarán abiertas desde el 23 de abril del 2026 hasta el 25 de julio de 2026 (se realiza en línea), inclusive. El proceso se realizará a través del formulario oficial habilitado en los canales digitales de la UCAP y el CIDIT. Para completar la inscripción, cada equipo deberá presentar:

- Nombre del equipo (único e irrepetible).
- Datos completos de todos los integrantes: nombre completo, documento de identidad, institución educativa, carrera o año cursado, correo electrónico y número de contacto.
- Perfil o rol asignado a cada integrante dentro del equipo.
- Designación del líder o representante del equipo.
- Declaración jurada de aceptación de la presente base.

El vínculo para registrarse en línea es: <https://inscripciones.ciditpy.org/>

Nota: El nombre del equipo debe ser único, irrepetible y elocuente con la naturaleza del proyecto o la identidad del grupo. Los equipos que no cumplan con dicho requisito, la organización podrá asignarle un nombre genérico.

Artículo 8. Confirmación de participación

La organización notificará la aceptación o rechazo de cada inscripción dentro de los tres (3) días hábiles posteriores al cierre del plazo. Los equipos aceptados recibirán por correo electrónico las credenciales de acceso a la Onboarding Week y los materiales de preparación.

Capítulo IV — Onboarding Week (Pre-Hackathon)

Artículo 9. Actividades de pre-hackathon

Entre el 3 al 5 de agosto de 2026 se realizará la Onboarding Week, una semana de preparación virtual coordinada por el equipo técnico de la co-organización (UCAP, CIDIT y UDELAR). Las actividades incluirán:

- **Webinars técnicos sobre herramientas, modelos de lenguaje y metodologías de generación de datos sintéticos.**
- **Sesión de presentación oficial de retos y problem statement.**
- Entrega de datasets base, guías de estilo lingüístico y documentación técnica.

Artículo 10. Obligatoriedad de asistencia al Onboarding

La participación en las actividades del Onboarding Week es de carácter obligatorio conforme a las siguientes reglas:

Webinars técnicos — Asistencia del líder

Es obligatoria la asistencia del líder del equipo o, en su defecto, de un miembro nominado previamente. La ausencia injustificada constituye causal de descalificación del equipo.

Sesión de presentación de retos — Asistencia de todos los integrantes

Es obligatoria la asistencia de todos los miembros del equipo. La ausencia de cualquier integrante —sin justificación aceptada por la organización— habilitará al equipo para participar en el hackathon.

Las justificaciones de inasistencia deberán enviarse por correo electrónico a la coordinación técnica con al menos 24 horas de anticipación, con el motivo y documentación de respaldo correspondiente. La organización resolverá cada caso de forma definitiva e inapelable.

Capítulo V — Desarrollo del Hackathon

Artículo 11. Reglas generales durante el evento

Durante el desarrollo del Hackathon los equipos deberán observar las siguientes reglas:

1. Cada equipo trabajará de forma autónoma. Queda prohibida la colaboración técnica entre equipos distintos durante la competencia.
2. Los participantes podrán consultar a los mentores designados por la organización, quienes estarán disponibles para todos los equipos en igualdad de condiciones.
3. Las soluciones deben ser originales y producidas íntegramente durante el hackathon. No se permite incorporar datasets externos no provistos por la organización, salvo autorización expresa del equipo técnico.
4. Los equipos deberán entregar sus proyectos dentro del horario establecido el día 9 de agosto de 2026. No se aceptarán entregables fuera de término.
5. Los participantes se comprometen a mantener un ambiente de respeto y fair play. Cualquier conducta inapropiada será sancionada con la descalificación inmediata del equipo.

Artículo 12. Entregables

Al finalizar el hackathon, cada equipo deberá entregar a la organización:

1. El dataset sintético en guaraní generado, en el formato indicado en la guía de estilo oficial.
2. Un informe técnico (máximo 5 páginas) describiendo la metodología utilizada, las herramientas empleadas y los resultados obtenidos.
3. El código fuente o scripts de generación utilizados, debidamente documentados, bajo una licencia de código abierto compatible con los fines del proyecto GuaranIA.
4. Una presentación en formato digital (máximo 10 diapositivas) para la exposición ante el jurado.

Artículo 13. Propiedad intelectual

Los datasets generados durante el hackathon serán cedidos por los equipos al programa GuaranIA para su uso en el entrenamiento de modelos de IA, conforme a los fines del proyecto. Los equipos mantendrán el reconocimiento como autores en todas las publicaciones y usos derivados. El código fuente quedará disponible bajo licencia abierta (MIT o CC BY 4.0, a convenir), permitiendo su uso, modificación y distribución con atribución.

Capítulo VI — Jurado y Evaluación

Artículo 14. Composición del jurado

El jurado calificador estará integrado por representantes de las instituciones organizadoras y expertos invitados en Inteligencia Artificial, Procesamiento de Lenguaje Natural y lengua guaraní. La composición definitiva será comunicada a los equipos con anterioridad al evento. Las decisiones del jurado son finales e inapelables.

Artículo 15. Criterios de evaluación

Los proyectos serán evaluados sobre una escala de 100 puntos:

Criterio de evaluación	Puntaje máx.
Calidad y fidelidad lingüística del dataset generado	30 pts
Volumen y diversidad de los datos producidos	20 pts
Innovación en la metodología o técnica de generación	20 pts
Potencial de uso real (académico o de mercado)	15 pts
Presentación, documentación y trabajo en equipo	15 pts
TOTAL	100 pts

Artículo 16. Demo Day — Presentación final

El día 9 de agosto de 2026 cada equipo dispondrá de 10 (diez) minutos para presentar su solución ante el jurado, seguidos de 5 (cinco) minutos de preguntas. La presentación debe incluir una demostración del dataset y explicación de la metodología. La asistencia de todos los integrantes durante la presentación es obligatoria.

Capítulo VII — Premios

Artículo 17. Premios económicos y reconocimientos

La organización entregará los siguientes premios a los equipos ganadores:

Posición	Premio en efectivo	Beneficios adicionales
1.er Puesto	Gs. 2.500.000	Certificado de excelencia + Trofeo + Mención en publicaciones del programa GuaranIA (BID Lab)
2.do Puesto	Gs. 2.000.000	Certificado de reconocimiento + Trofeo
1.er Puesto Categoría Colegio	Gs. 2.000.000	Trofeo institucional para el colegio + Reconocimiento oficial del colegio ganador + Premio económico de Gs. 2.000.000 distribuido entre los participantes del equipo
Todos los participantes	—	Certificado de participación

Premiación

El pago se realizará mediante transferencia bancaria al/la líder del equipo, dentro de los 15 días hábiles posteriores al evento.

Artículo 18. Condiciones para la entrega del premio

Para acceder al cobro del premio, los equipos ganadores deberán:

1. Haber entregado en tiempo y forma todos los entregables requeridos (dataset, informe técnico, código fuente y presentación).
2. Haber suscrito la cesión de derechos sobre el dataset conforme al Artículo 13 de las presentes bases.
3. Acreditar la identidad de todos los integrantes mediante documento de identidad vigente.
4. No encontrarse incurso en ninguna causal de descalificación al momento de la premiación.

La organización se reserva el derecho de declarar desierto cualquier premio si ningún proyecto alcanza un puntaje mínimo de 60 puntos sobre 100, o si se comprueba incumplimiento de las bases por parte del equipo.

Capítulo VIII — Descalificación y Sanciones

Artículo 19. Causales de descalificación

Será causa de descalificación inmediata del equipo, sin derecho a reclamo:

- **La ausencia injustificada del líder o miembro nominado a los webinars técnicos de la Onboarding Week.**
- **La ausencia injustificada de cualquier miembro del equipo a la sesión de presentación de retos.**
- La incorporación de datasets externos no autorizados por la organización.
- El plagio total o parcial de código, datasets o metodologías de otros equipos o fuentes externas no declaradas.
- La conducta irrespetuosa o intimidatoria hacia otros participantes, mentores, jurado u organizadores.
- La falsificación de datos personales en el formulario de inscripción.
- Cualquier intento de influir indebidamente en las decisiones del jurado.

Importante

En caso de descalificación, el equipo no tendrá derecho a reclamo sobre premios ni reconocimientos. La organización podrá reasignar el premio al siguiente equipo en el ranking del jurado.

Capítulo IX — Disposiciones Finales

Artículo 20. Privacidad y uso de datos personales

Los datos personales recopilados durante el proceso de inscripción serán utilizados exclusivamente para la gestión del hackathon y la comunicación con los participantes. La organización garantiza el tratamiento confidencial de dicha información, conforme a la normativa vigente en materia de protección de datos personales de la República del Paraguay. Los participantes autorizan el uso de su nombre e imagen en materiales de difusión del evento y del programa GuaranIA.

Artículo 21. Modificaciones a las bases

La organización se reserva el derecho de modificar, aclarar o complementar las presentes bases en cualquier momento, comunicando los cambios con la debida antelación a través de los canales oficiales del evento. Las modificaciones no podrán afectar derechos adquiridos por los participantes ya inscriptos.

Artículo 22. Jurisdicción y legislación aplicable

Las presentes bases se rigen por la legislación vigente de la República del Paraguay. Cualquier controversia derivada de su interpretación o aplicación será sometida a los tribunales competentes de la ciudad de Hernandarias, departamento de Alto Paraná, con renuncia expresa a cualquier otro fuero que pudiese corresponder.

Artículo 23. Aceptación de las bases

La inscripción al Hackathon implica el conocimiento y la aceptación plena, expresa e incondicional de todas las cláusulas contenidas en el presente documento. La ignorancia de las bases no exime de su cumplimiento.