

HACKATHON – MARATÓ DE TV3

BASES LEGALES DEL RETO LA CIGÜEÑA AÑIL

1. INTRODUCCIÓN

El Hackathon de las enfermedades minoritarias **#bitsxlamarató**, es un evento organizado por la Facultat d'Informàtica de Barcelona (FIB), el Barcelona Supercomputing Center (BSC), el Campus Docent de Sant Joan de Déu, Hackers@UPC (organizadores de HackUPC), l'Institut d'Investigació de Sant Joan de Déu, el Centre de Recerca en Enginyeria Biomèdica y rarehacks en el que los participantes buscarán y desarrollarán soluciones a **retos** para hacer frente a las enfermedades y situaciones que personas con enfermedades minoritarias se encuentran, y así poder mejorar su calidad de vida.

El Hackathon tendrá lugar los días 13, 14 y 15 de diciembre de 2019 en la Facultat d'Informàtica de Barcelona (Universitat Politècnica de Catalunya)

Para más información sobre este evento vaya al siguiente enlace:
<https://www.fib.upc.edu/en/la-marato>

2. RETO: “La Cigüeña Añil: anima aquest conte, mames, papes i nanos, que també són superheroïnes i superherois!”

La Cigüeña Añil es una historia acerca de lo que significa para una niña vivir con una hermana pequeña que padece una enfermedad rara, para poner de manifiesto la importancia de ponerse en la piel del otro.

Este cuento se dirige, sobre todo, a los padres que han recibido la visita de una cigüeña añil, para que sepan que no están solos, que hay asociaciones que están a su lado para escucharlos, darles asesoramiento y apoyarlos. Pero también intenta sensibilizar a la sociedad sobre la necesidad de inclusión de todas las personas con diferentes capacidades.

Uno de los **retos** propuestos será crear una animación a partir del cuento La Cigüeña Añil.

Desde un punto de vista tecnológico, la idea es crear una animación (2D o 3D) que se pueda adaptar fácilmente, e incluso, personalizar con una caricatura del niño/ que él/ella misma pudiera crear, o bien que los padres y madres pudieran ser caracterizados con las caras de los padres. Añadir diálogos o escenas a una animación base también es parte de challenge como parte de la adaptación a una enfermedad concreta. Esperamos que esta animación pueda ser internacional, y por tanto, debería poderse seleccionar el idioma, y por supuesto, con la posibilidad de subtítulos. Al menos sería bueno tener la posibilidad de escoger entre: Catalán, Castellano e Inglés. Pero sería genial tenerlo también en Euskera y Gallego, y por supuesto en Chino y otros idiomas que los participantes dominen. Y para que no? Una adaptación Braille o para sordomudos (con lenguaje de símbolos).

Por el lado de la salud, este cuento se dirige, sobre todo, a los padres que han recibido la visita de una cigüeña añil, para que sepan que no están solos, que hay asociaciones que están a su lado para escucharlos, darles asesoramiento y apoyarlos . Pero también intenta

sensibilizar a la sociedad sobre la necesidad de inclusión de todas las personas con diferentes capacidades.

Parte del reto será adaptar la animación para que la explicación de la enfermedad al cuento / animación adapte a una enfermedad minoritaria concreta (Quizá sólo es cambiando diálogos, o tal vez dando la posibilidad de añadir algunas escenas en la animación). Hay que pensar bien cómo debe ser la animación, los personajes y los diálogos en función del cuento de la Cigüeña Añil. Las personas del ámbito de la salud serán muy importantes en el desarrollo de los diálogos que se tengan que hacer nuevos o añadidos a los que aparecen en el cuento. Además, personas que dominen idiomas, braille y el lenguaje de los símbolos pueden ser de gran ayuda!

3.- Bases legales del reto

- La animación deberá incluir el copyright del creador, pero también de forma visible que se basa en un cuento original cuyo autor es Roberto Ferrero Gómez, el ilustrador es Adolfo Ruiz Mendes y Pfizer será titular de los derechos de explotación del mismo.
- Pfizer se reserva el derecho a revisar la versión final de la animación antes de la divulgación de ésta y a no conceder su autorización si considera que vulnera el mensaje o modifica los aspectos esenciales del cuento original.
- La animación también deberá indicar de forma visible que quedan expresamente prohibidas la reproducción, distribución y la comunicación pública, incluida su modalidad de puesta a disposición de la totalidad o parte de los contenidos de la animación o juego **con fines comerciales**, en cualquier soporte y por cualquier medio técnico, sin la autorización del creador de la animación o juego y de Pfizer.
- La Facultat d'Informàtica de Barcelona (FIB) especificará los medios de difusión de la animación.
- Ningún empleado de Pfizer o familiar en primer grado podrá participar en el proyecto.

En Barcelona, a 10 de diciembre de 2019