

# Hackatón: Diseña una Universidad

**Construir, desde Bucaramanga, una universidad que entienda la educación como experiencia, como práctica, como colaboración y como posibilidad de transformación social.**

## 1. Objeto de la hackatón

Convocar a estudiantes de últimos ciclos y recién egresados de diversas Instituciones de Educación Superior del ecosistema educativo santandereano para participar en un laboratorio intensivo e interdisciplinario de innovación, de cuatro (04) días de duración, orientado al desarrollo de propuestas arquitectónicas para el reciclaje, acondicionamiento y revitalización de la primera sede institucional de la **Universidad Latinoamericana de Educación Dual**.

La hackatón tendrá como eje principal la formulación de soluciones arquitectónicas innovadoras para la adecuación funcional, espacial y conceptual del inmueble, incorporando de manera complementaria propuestas preliminares de identidad visual institucional articuladas con la visión educativa, la experiencia espacial y el impacto urbano del proyecto.

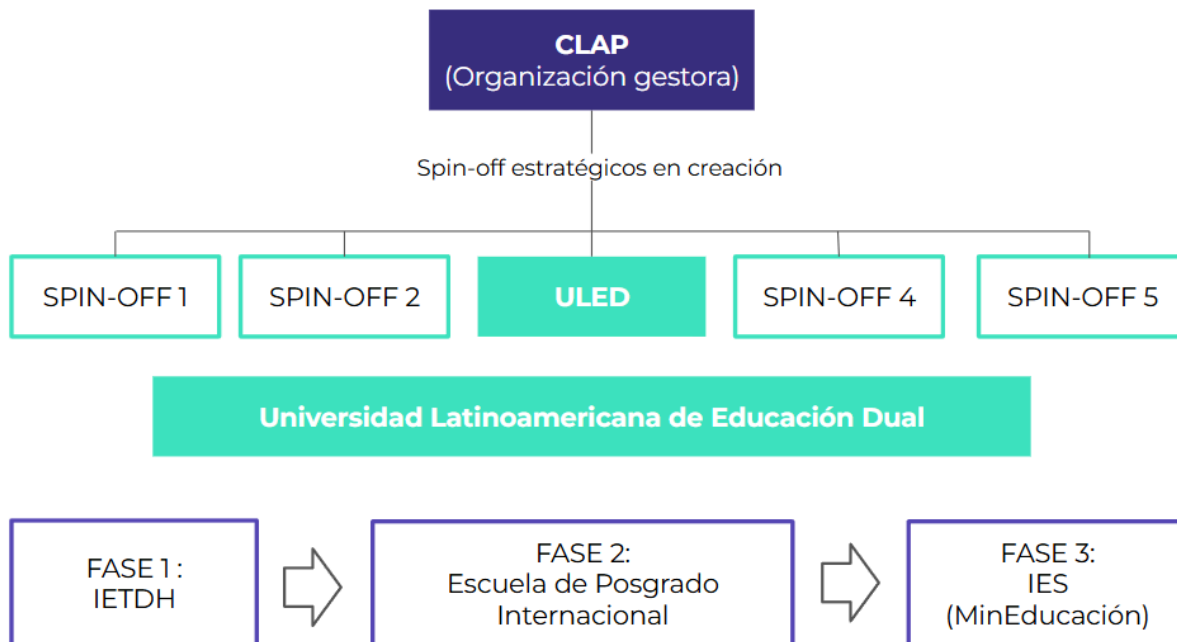
## 2. Antecedentes:

El Centro Latinoamericano del Propósito (CLAP) es una organización sin ánimo de lucro establecida en Bucaramanga, cuya misión es formar líderes y crear escenarios para que dichos líderes resuelvan problemas complejos de la sociedad latinoamericana. Desde su origen, CLAP ha desarrollado una apuesta educativa centrada en la transformación social, la innovación aplicada y la articulación entre educación, proyectos y alianzas estratégicas. Esta visión institucional reconoce que los desafíos contemporáneos de América Latina requieren modelos educativos capaces de conectar el conocimiento con la acción, la formación con el territorio y el aprendizaje con la solución de problemas reales.

En desarrollo de esta trayectoria, CLAP impulsa la creación de la **Universidad Latinoamericana de Educación Dual**, una iniciativa académica e institucional que busca consolidar en Bucaramanga un nuevo referente de formación superior, orientado a responder a las necesidades del contexto regional, nacional y latinoamericano. Esta universidad nace como una evolución natural del propósito



educativo de CLAP: formar talento humano con capacidades técnicas, profesionales, ciudadanas y humanas, preparado para participar activamente en los sectores productivos, sociales, comunitarios e institucionales. Su creación representa una apuesta por una educación pertinente, situada y conectada con los retos del mundo del trabajo, la innovación y el desarrollo territorial.



El modelo educativo de la **Universidad Latinoamericana de Educación Dual** estará basado, como su nombre lo dice, en la metodología de educación dual. Este modelo parte de la premisa de que el aprendizaje no debe limitarse a la transmisión de contenidos en el aula, sino articularse con experiencias prácticas, proyectos de campo, espacios de aplicación y escenarios reales de trabajo. En este sentido, la educación dual combina dos dimensiones complementarias. Por un lado, la formación académica, conceptual y teórica, que permite desarrollar conocimientos sólidos, pensamiento crítico, capacidad investigativa y comprensión profunda de los fenómenos. Por otro lado, la formación práctica, situada en contextos reales o simulados de trabajo, que permite aplicar lo aprendido, desarrollar competencias, resolver problemas concretos y fortalecer la preparación para el desempeño profesional.

Desde la perspectiva de CLAP, la educación dual constituye una forma de educación realista, activa y transformadora. Su valor radica en que el estudiante no solo aprende sobre una disciplina, sino que aprende a actuar dentro de ella; no solo recibe información, sino que construye soluciones; no solo se prepara para el futuro laboral, sino que empieza a relacionarse con los problemas, lenguajes, herramientas y dinámicas propias de su campo de formación. Por ello, el Proyecto Educativo Institucional de CLAP reconoce la educación dual como uno de sus pilares educativos, junto con la educación para el trabajo y la educación basada en proyectos.

La educación dual también fortalece la relación entre institución educativa, sector productivo, sector social y territorio. Al promover experiencias formativas en dos escenarios, el centro de formación y el contexto de aplicación, este modelo permite que los estudiantes comprendan de manera más directa las necesidades de su entorno, desarrollen competencias pertinentes y construyan trayectorias de aprendizaje más cercanas a la realidad profesional. Así, la universidad que CLAP proyecta no se concibe únicamente como un espacio de enseñanza, sino como un ecosistema de aprendizaje, colaboración, experimentación y creación de valor para la sociedad.

En coherencia con este enfoque, la primera sede institucional de la **Universidad Latinoamericana de Educación Dual** debe expresar espacialmente los principios del modelo educativo que la inspira. Más allá de la adecuación de un inmueble, la iniciativa de la hackatón implica imaginar un espacio que haga visible una nueva manera de aprender. La infraestructura universitaria debe propiciar la articulación entre formación académica y experiencia práctica, el aprendizaje colaborativo, la interacción interdisciplinaria, la flexibilidad espacial y la innovación aplicada, principios que ya han sido establecidos como orientadores del programa arquitectónico del proyecto.

A través de este proceso, CLAP busca abrir un espacio para que el talento emergente de Santander participe en la materialización de una institución llamada a transformar la relación entre educación, trabajo, territorio y desarrollo. La sede que se proyecte deberá ser funcional, sostenible y viable, pero también deberá ser simbólica: un lugar capaz de representar una universidad abierta, flexible, interdisciplinaria, práctica y profundamente conectada con los desafíos de América Latina.

En consecuencia, los presentes términos y condiciones se inscriben en una apuesta institucional más amplia: **construir, desde Bucaramanga, una universidad que entienda la educación como experiencia, como práctica, como colaboración y como posibilidad de transformación social**. La hackatón es el primer paso para imaginar colectivamente el espacio físico donde esa visión tomará forma.

### 3. Objetivos

#### 3.1 Objetivo general

Desarrollar una propuesta integral de reciclaje y acondicionamiento arquitectónico para la sede institucional de la **Universidad Latinoamericana de Educación Dual**, mediante un proceso colaborativo e interdisciplinario de innovación que permita plantear soluciones espaciales, funcionales, urbanas y conceptuales acordes con el modelo de educación dual, la sostenibilidad y la revitalización del centro urbano.

#### 3.1 Objetivos específicos

- Desarrollar una propuesta arquitectónica integral para el reciclaje y acondicionamiento de la sede institucional de la Universidad Latinoamericana de Educación Dual, a nivel de anteproyecto arquitectónico, incorporando criterios preliminares de viabilidad técnica y económica para su posible implementación.
- Diseñar una propuesta preliminar de identidad gráfica institucional y de marca, articulada con el concepto arquitectónico y la visión educativa de la universidad.
- Propiciar un espacio colaborativo e interdisciplinario de innovación y cocreación, acompañado por procesos de mentoría y supervisión técnica especializada.
- Promover ideas innovadoras de reciclaje arquitectónico, revitalización urbana, sostenibilidad y optimización de recursos y procesos para edificaciones localizadas en el centro de la ciudad de Bucaramanga.
- Explorar modelos espaciales innovadores que articulen ambientes de aprendizaje, colaboración y formación práctica acordes con los principios de la educación dual.
- Fortalecer la participación del talento emergente del ecosistema universitario santandereano en procesos reales de innovación arquitectónica y transformación educativa.



## 4. Metodología

La hackatón se desarrollará del bajo una metodología de laboratorio intensivo de innovación y cocreación interdisciplinaria, orientada al desarrollo colaborativo de propuestas arquitectónicas integrales para la Universidad Latinoamericana de Educación Dual.

Los equipos participantes trabajarán de manera continua durante el desarrollo del evento, promoviendo dinámicas de diseño colaborativo, análisis técnico, conceptualización espacial y producción gráfica.

El proceso combinará espacios de trabajo autónomo, sesiones de mentoría especializada, revisiones técnicas y presentación pública de resultados.

### 4.1 Duración

La hackatón se realizará del 8 al 12 de junio de 2026 con una duración total de cuatro (04) días continuos de trabajo intensivo, de los cuales la última jornada será destinada a la presentación final y evaluación de propuestas.

Todas las actividades se desarrollarán de manera presencial en las instalaciones del Centro Latinoamericano del Propósito, ubicado en: Carrera 22 #39-21

### 4.2 Modalidad de trabajo

La participación será completamente presencial.

Los equipos contarán con acceso a las instalaciones del Centro Latinoamericano del Propósito durante el desarrollo de la hackatón, incluyendo jornadas extendidas y trabajo nocturno dentro de los espacios habilitados por la organización.

Las instalaciones cuentan espacios propicios para el trabajo en escritorio, con mobiliario de oficina, acceso a internet y baños.

Todos los integrantes de los equipos recibirán un almuerzo durante los cuatro días de la hackatón. Asimismo, podrán consumir café, aromática y agua durante su estadía en la sede de CLAP.



### 4.3 Mentorías y acompañamiento técnico

Durante el desarrollo de la hackatón se realizarán sesiones programadas de mentoría y acompañamiento técnico a cargo de profesionales y especialistas invitados en áreas afines al reto de diseño.

Las mentorías tendrán como propósito orientar conceptualmente a los equipos, fortalecer la viabilidad de las propuestas y acompañar los procesos de toma de decisiones arquitectónicas, técnicas, urbanas y gráficas.

La programación específica de mentorías y acompañamientos será definida en el cronograma oficial de actividades.

### 4.4 Perfil de los mentores.

André Velásquez: Arquitecto con estudios de posgrado en metodologías de diseño participativo, vivienda popular y organizaciones de la sociedad civil. Maestrando en Hábitat y Pobreza Urbana en América Latina.

Julian Amorocho: Comunicador Social y Periodista. Magíster en Comunicación transmedia.

Santiago Montoya: Ingeniero Civil por la Universidad Industrial de Santander con experiencia en planeación y ejecución de obra.

### 4.4 Revisión de avances

La organización realizará al menos una jornada de revisión intermedia de avances, con el fin de evaluar el estado de desarrollo de las propuestas y brindar retroalimentación técnica a los equipos participantes.

### 4.5 Presentación final

Al cierre de la hackatón, los equipos deberán realizar una exposición y sustentación final de sus propuestas ante el jurado calificador designado por la organización.

La presentación deberá comunicar de manera integral los componentes arquitectónicos, técnicos, presupuestales y de identidad gráfica desarrollados durante el evento.



## 4.6 Cronograma

DIA	ACTIVIDAD	HORARIO	DESCRIPCIÓN
1	1. Presentación e inducción al Hackatón	9:00 am - 10:00 am	Apertura oficial del evento, presentación de objetivos, lineamientos generales, metodología y criterios de evaluación.
	2. Visita al inmueble de intervención	10:00 am - 11:00 am	Reconocimiento del inmueble objeto de intervención y análisis preliminar de su contexto urbano y espacial.
	3. Laboratorio de ideas / jornada de trabajo autónomo	11:00 am - 5:00 pm	Inicio del desarrollo conceptual y técnico de las propuestas por parte de los equipos participantes
	4. Primera ronda de mentorías	5:00 pm - 7:00 pm	Espacios de acompañamiento y retroalimentación por parte de mentores especializados.
	5. Laboratorio de ideas / jornada de trabajo autónomo	7:00 pm - 12:00 pm	Desarrollo conceptual y técnico de las propuestas por parte de los equipos participantes
2	1. Laboratorio de ideas / jornada de trabajo autónomo	1:00 am - 12: 00 md	Continuación del desarrollo arquitectónico, técnico y conceptual de las propuestas.
	2. Presentación parcial	5:00 pm - 7:00 pm	Socialización preliminar del estado de avance de las propuestas ante mentores y equipo organizador. Revisión técnica y orientación interdisciplinaria de avances.
	3. Laboratorio de ideas / jornada de trabajo autónomo	7: 00 pm - 12: 00 pm	Continuación del desarrollo arquitectónico, técnico y conceptual de las propuestas



DIA	ACTIVIDAD	HORARIO	DESCRIPCIÓN
3	1. Laboratorio de ideas / jornada de trabajo autónomo	1:00 am - 5:00 pm	Continuación del desarrollo arquitectónico, técnico y conceptual de las propuestas
	2. Segunda ronda de mentorías	5:00 pm - 7:00 pm	Retroalimentación final y acompañamiento técnico para ajustes de cierre
	3. Laboratorio de ideas / jornada de trabajo autónomo	7:00 pm - 12:00 pm	Desarrollo final y consolidación de entregables arquitectónicos, gráficos y presupuestales.
4	1. Laboratorio de ideas / jornada de trabajo autónomo	1:00 am - 10: am	Desarrollo final y consolidación de entregables arquitectónicos, gráficos y presupuestales.
	1. Presentación y sustentación de propuestas	10:30 am - 12:00 md	Exposición formal de las propuestas ante el jurado calificador
	2. Deliberación del jurado	12:00 md - 1:00 pm	Evaluación final de propuestas y selección de resultados.
	3. Premiación y reconocimiento	1:00 pm - 2:00 pm	Anuncio de resultados, entrega de reconocimientos y cierre oficial del hackatón.

## 5. Alcance del reto de diseño

### 5.1 Alcance arquitectónico

Los equipos participantes deberán desarrollar una propuesta integral de reciclaje arquitectónico y acondicionamiento espacial para la primera sede institucional de la Universidad Latinoamericana de Educación Dual, considerando criterios de funcionalidad, innovación, sostenibilidad, identidad institucional y adecuación contextual.

La propuesta deberá responder a las necesidades espaciales, académicas y colaborativas propias de un modelo de educación dual, incorporando ambientes flexibles de aprendizaje, interacción y formación práctica.



## 5.2 Nivel de desarrollo esperado

Las propuestas deberán desarrollarse a nivel de proyecto arquitectónico conceptual, integrando criterios de viabilidad técnica, constructiva, funcional y presupuestal que permitan visualizar una posible implementación futura del proyecto.

Asimismo, las propuestas deberán articular integralmente:

- Componentes arquitectónicos
- Criterios de reciclaje y reutilización adaptativa
- Estrategias de sostenibilidad y optimización de recursos
- Lineamientos de identidad institucional
- Procesos de desarrollo constructivo por etapas

## 5.3 Alcance técnico y presupuestal

Las propuestas deberán incluir criterios preliminares de viabilidad técnica y presupuestal, contemplando estimaciones generales de costos asociados a materiales, mano de obra, logística y demás componentes necesarios para la implementación del proyecto.

## 5.4 Alcance de identidad institucional y gráfica

Los equipos deberán desarrollar una propuesta preliminar de identidad gráfica y de marca para la Universidad Latinoamericana de Educación Dual, articulada conceptualmente con la propuesta arquitectónica y la experiencia espacial planteada.

La propuesta deberá contemplar lineamientos básicos de identidad visual y aplicaciones espaciales integradas al proyecto arquitectónico.

## 6. Requisitos de postulación

Los aspirantes a participar en el hackatón deben inscribirse a través de este formulario digital: <https://forms.gle/jLTeZBpD8PAyx46N6>

### 6.1 Perfil de participantes

La convocatoria está dirigida a estudiantes de últimos ciclos académicos (70% de su carrera) y recién egresados de universidades pertenecientes al ecosistema educativo santandereano.



Podrán participar estudiantes y egresados de las siguientes áreas:

- Arquitectura
- Ingeniería civil
- Diseño gráfico
- Diseño industrial
- Diseño de Interiores
- Técnicos o Tecnólogos en Áreas afines a las anteriores

Los participantes que se presenten en calidad de egresados deberán contar con un máximo de dos (02) años desde la obtención de su título al momento de la postulación.

Todos los postulantes deberán presentar documentación que valide su nivel de formación académica o condición de egresado.

## **6.2 Conformación de equipos**

Los equipos deberán estar conformados por un mínimo de dos (02) participantes y un máximo de cinco (05).

El mínimo de dos (02) participantes deberá estar obligatoriamente conformado por estudiantes o recién egresados de arquitectura.

Se recomienda altamente que los equipos estén conformados de manera interdisciplinaria con la siguiente configuración:

- Tres (03) participantes del área de arquitectura.
- Un (01) participante del área de ingeniería civil.
- Un (01) participante del área de diseño.

La conformación interdisciplinaria de los equipos será valorada por el jurado como criterio de calificación.

## 7. Entregables

### 7.1 Expediente arquitectónico y técnico

Cada equipo deberá presentar un expediente arquitectónico y técnico de la propuesta desarrollada, el cual deberá incluir como mínimo:

- Plantas arquitectónicas generales: Una por cada piso (03)
- Plano de ubicación y plano de techos
- Cortes y/o secciones arquitectónicas. : 03 transversales y 02 longitudinales
- Elevaciones o fachadas.
- Vistas tridimensionales y renders: 01 de exterior y 04 de interiores
- Diagramas conceptuales y funcionales.
- Isometrías o recursos gráficos explicativos.
- Estrategia de intervención y reciclaje arquitectónico.
- Explicación del proceso constructivo por etapas.
- Presupuesto preliminar de obra, incluyendo materiales, mano de obra y logística.

La organización podrá establecer posteriormente especificaciones complementarias respecto al formato, escala, cantidad y estructura de los documentos técnicos requeridos.

### 7.2 Paneles de presentación

Los equipos deberán presentar dos (02) paneles impresos en formato A1, los cuales deberán contener de manera sintética y gráfica la información más relevante de la propuesta arquitectónica.

Los paneles deberán permitir la comprensión integral de la propuesta conceptual, estrategias de diseño, desarrollo arquitectónico - espacial, identidad institucional, aspectos técnico/constructivos y demás aspectos que consideren necesarios los equipos.

La composición gráfica, narrativa visual y recursos de representación utilizados serán de libre desarrollo por parte de cada equipo.

### **7.3 Propuesta de identidad gráfica institucional**

Cada equipo deberá desarrollar una propuesta preliminar de identidad gráfica e identidad de marca para la Universidad Latinoamericana de Educación Dual.

La propuesta deberá incluir:

- Concepto general de marca,
- Logotipo y sistema visual básico,
- Criterios básicos de aplicación gráfica,
- Aplicaciones preliminares en el espacio arquitectónico,
- Manual básico de identidad institucional.

### **7.4 Reseña conceptual de la propuesta**

Los equipos deberán presentar una reseña conceptual escrita que explique de manera clara, sintética y argumentada el concepto general de la propuesta, las estrategias de intervención arquitectónica planteadas, la relación del proyecto con los principios de la educación dual y los principales criterios técnicos, espaciales y conceptuales desarrollados durante la hackatón. La reseña deberá tener una extensión mínima de ochocientas (800) palabras y máxima de mil doscientas (1.200) palabras.

### **7.6 Presentación para sustentación final**

Cada equipo deberá elaborar una presentación digital en formato PowerPoint (PPT) para la exposición y sustentación final ante el jurado calificador.

La presentación deberá sintetizar los aspectos más relevantes de la propuesta arquitectónica, técnica y conceptual desarrollada durante la hackatón.

Cada presentación tendrá una duración máxima de quince minutos con un espacio de preguntas de parte del jurado de cinco a diez minutos.

## **8. Insumos**

### **8.1 Información técnica del inmueble**

La organización del hackatón suministra a los equipos participantes la siguiente información base del inmueble objeto de intervención, con el propósito de facilitar el desarrollo de las propuestas arquitectónicas:



- [Planos arquitectónicos](#) existentes en formato PDF.
- [Registro fotográfico](#) preliminar del inmueble,
- [Información general de localización](#) y contexto urbano,

Asimismo, durante la jornada inicial de la hackatón se realizará una visita guiada al inmueble de intervención .

## 8.2 Información programática e institucional

El programa arquitectónico del proyecto consiste en lo siguiente.

### 1. Espacios formativos:

A. Técnico laboral en Auxiliar administrativo:

- Laboratorio de Gestión Documental
- Laboratorio de Sala de Juntas

B. Técnico laboral en Atención a la primera infancia:

- Ludoteca
- Laboratorio de psicomotricidad
- Aula de Desarrollo Infantil: (sala de 0 a 5 años)

C. Técnico laboral en Auxiliar Judicial y de Tribunales:

- Sala de conciliación y Métodos Alternativos de Resolución de Conflictos (MARC)
- Sala de Audiencias Simuladas (Moot Court)
- Laboratorio de criminalística

D. Técnico laboral en Recreación y Deportes:

- Salón de Expresión corporal
- Cancha deportiva o espacio deportivo múltiple
- Gimnasio y sala de acondicionamiento físico

### 2. Espacios institucionales:

- Biblioteca
- Espacio de trabajo/estudio



- Auditorio y complementarios
- Sala de Usos Múltiples

### **3. Espacios recreativos:**

- Cancha deportiva
- Cafetería
- Comedor
- Zonas de estudio libre
- Coworking

### **4. Espacios administrativos:**

- Sala de juntas para 20 personas
- Rectoría
- Sala de profesores
- Oficinas para capacidad mínima de 6 trabajadores
- Atención al alumno

### **5. Espacio público e ingreso:**

- Lobby / recepción
- Caseta y centro de seguridad
- Locales comerciales para arrendamiento x2
- Tratamiento de espacio público

### **6. Servicios:**

- Sala de sistemas
- Enfermería
- Sala de lactancia
- Servicio higiénicos alumnado
- Servicios higiénicos para personas de movilidad reducida
- Servicios higiénicos zona administrativa
- Almacenes

El presente programa arquitectónico considera los mínimos indispensables para el desarrollo del proyecto arquitectónico. No obstante, los equipos podrán proponer



adiciones, modificaciones o complementos programáticos de acuerdo con lo que consideren pertinente, viable y coherente con la naturaleza de sus propuestas.

Los espacios planteados deberán promover la materialización de los principios fundacionales de la educación dual, orientados a:

- La articulación entre formación académica y experiencia práctica
- El aprendizaje colaborativo
- La interacción interdisciplinaria
- La flexibilidad espacial
- La innovación aplicada

### **8.3 Lineamientos técnicos y presupuestales**

Las propuestas deberán considerar criterios de reciclaje arquitectónico, sostenibilidad, optimización de recursos y viabilidad técnica de implementación.

Para ello, se contemplan los siguientes lineamientos:

- Conservar los elementos estructurales del edificio en su totalidad.
- Evitar la remoción de muros o tabiques internos, cerramientos y elementos de circulación existentes, tales como escaleras.
- Economizar y optimizar el uso de elementos arquitectónicos y espaciales existentes en el inmueble.
- Priorizar estrategias de reutilización adaptativa y aprovechamiento de las condiciones actuales de la edificación.
- Considerar soluciones funcionales, flexibles y progresivas que permitan futuras adaptaciones y crecimiento institucional.
- Incorporar criterios de sostenibilidad ambiental, eficiencia espacial y racionalización de recursos constructivos.
- Garantizar la viabilidad técnica y constructiva de las propuestas planteadas.

La organización establecerá como referencia un presupuesto base estimado de quinientos millones de pesos colombianos (\$500.000.000 COP) para el desarrollo de las propuestas de intervención. La misma debe incluir gastos en materiales, mano de obra y logística.



La propuesta deberá desarrollarse considerando un proceso constructivo por etapas, que permita el uso progresivo y escalonado del inmueble durante su implementación.

En consecuencia, los equipos deberán explicar de manera clara y precisa las etapas de intervención, priorización de obras y secuencia constructiva planteada como parte integral de la propuesta arquitectónica.

## 9. Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PONDERACIÓN
Calidad arquitectónica y espacial	Calidad conceptual, funcional y espacial de la propuesta arquitectónica y su capacidad para responder a las necesidades de la Universidad Latinoamericana de Educación Dual.	30%
Viabilidad técnica, constructiva y optimización de recursos	Factibilidad técnica y económica de la propuesta, racionalidad constructiva, sostenibilidad, reutilización de elementos existentes y coherencia con el presupuesto base establecido	30%
Innovación y articulación con el modelo de educación dual	Capacidad de la propuesta para incorporar ambientes flexibles, colaborativos e innovadores acordes con los principios de la educación dual.	15%
Reciclaje arquitectónico e impacto urbano	Capacidad de la propuesta para reutilizar, reinterpretar y transformar adecuadamente el inmueble existente en relación con su contexto urbano	10%
Identidad gráfica e integración conceptual	Calidad de la propuesta de identidad visual y su integración con el concepto arquitectónico, espacial e institucional del proyecto.	10%
Conformación del equipo	Capacidad del equipo participante de generar un intercambio interdisciplinario para la generación de ideas.	5%



## 10. Reconocimientos e incentivos

Todos los participantes que culminen satisfactoriamente el desarrollo de la hackatón y realicen la entrega completa de sus propuestas recibirán certificado oficial de participación.

La organización realizará acciones de promoción, publicación y difusión institucional de la hackatón y de las tres mejores propuestas seleccionadas por el jurado calificador, a través de los medios y canales institucionales que considere pertinentes.

Asimismo, los participantes tendrán la posibilidad de interactuar y articular sus propuestas con especialistas de distintas disciplinas que hacen parte del equipo del Centro Latinoamericano del Propósito, fortaleciendo así los procesos de conceptualización, viabilidad y desarrollo técnico de las propuestas.

El principal incentivo de la hackatón será la posibilidad de que la propuesta arquitectónica ganadora pueda servir como base para la materialización y construcción de la primera sede institucional de la Universidad Latinoamericana de Educación Dual.

En este sentido, la hackatón busca constituirse como un espacio de innovación aplicada con impacto real sobre el desarrollo institucional, arquitectónico y educativo del proyecto.

### 10.1 Premios

#### Primer lugar

- Reconocimiento económico por valor de seis millones de pesos colombianos (\$6.000.000 COP).
- Diploma de reconocimiento oficial.
- Difusión de propuesta en redes institucionales

#### Segundo lugar

- Reconocimiento económico por un valor de dos millones y medio de pesos colombianos (\$2. 500.000 COP).
- Diploma de reconocimiento oficial.
- Difusión de propuesta en redes institucionales.



### Tercer lugar

- Reconocimiento económico por un valor de un millón y medio de pesos colombianos (\$1. 500.000 COP)
- Diploma de reconocimiento oficial.
- Difusión de propuesta en redes institucionales.

También se contempla **la posibilidad de que el equipo ganador haga parte del equipo técnico ejecutor para la ejecución del proyecto.** Los términos y condiciones serán definidos posterior a la realización de la hackatón.

## 11. Consideraciones sobre implementación y propiedad intelectual

La selección de una propuesta ganadora no implica la contratación directa del equipo participante para el desarrollo definitivo o ejecución del proyecto arquitectónico.

Todos los documentos, propuestas, piezas gráficas, planos, imágenes y demás materiales desarrollados como parte de la hackatón pasarán a ser propiedad de la Universidad Latinoamericana de Educación Dual, la cual podrá hacer uso, modificación, adaptación o desarrollo posterior de los mismos según lo considere pertinente para fines institucionales y de implementación del proyecto.

Asimismo, el equipo ganador deberá comprometerse a participar en espacios de ajuste, revisión y retroalimentación de la propuesta arquitectónica, durante un plazo de un mes y medio posterior a la hackatón, con el fin de contribuir a su viabilidad técnica y futura materialización.

Estos espacios serán convocados de manera ocasional y a demanda por parte del equipo del Centro Latinoamericano del Propósito.

