PLENO
SECRETARÍA TÉCNICA

REGLAS DE OPERACIÓN

Programa Juventudes en Línea 2016.

I. Diagnóstico

En la actualidad los jóvenes están inmersos en la Sociedad de la Información, a la que se aproximan de forma natural y en la que participan de forma activa aprovechando al máximo sus posibilidades de comunicación y socialización, sin embargo, de forma paralela al avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación han surgido situaciones que pueden constituir riesgos para los menores.

Las Redes Sociales se han establecido en nuestras vidas con permanencia y celeridad. Aportan relaciones sociales que ayudan incluso a cubrir necesidades básicas del ser humano. Sin embargo, la dinámica con la que actúan y las formas de uso de quienes participamos de ellas, en ocasiones generan efectos no deseables relacionados con la privacidad.

De acuerdo a los últimos datos revelados por la AMIPICI (Asociación Mexicana de Internet, A.C.), 65 millones de mexicanos son considerados como población internauta, es decir, el 59% de la población total. Esta población internauta dedica en promedio 7 horas y 14 minutos al día al internet y tres de cada cuatro internautas reconocen que dicha actividad ha modificado sus hábitos personales; el 80% de los internautas utiliza el internet para conectarse a redes sociales, enviar o recibir mensajes instantáneos y/o mensajes. El 77% de los internautas se conecta desde su teléfono y 69% desde su laptop, las principales redes sociales utilizadas siguen siendo Facebook 92%, WhatsApp 79%, YouTube 66% y twitter 55%.

El INEGI menciona que en México, el 80 % de personas con edades de entre 10 y 17 años son los principales usuarios de las nuevas tecnologías y concretamente de internet y redes sociales, asimismo, ha aumentado y se ha diversificado la actividad criminal, sobre todo la relacionada con el uso de internet y los datos personales generando nuevas conductas antisociales como el robo de identidad.

Precisamente por ello y porque el grupo mayormente vulnerable es el de los niños y adolescentes entre los 10 y 17 años es que existe el programa "JUVENTUDES

EN LÍNEA", que pretende difundir los contenidos de la legislación en la materia y el uso adecuado de los datos personales; así como concientizar a la población objetivo sobre el uso responsable de las tecnologías y dispositivos en esta nueva forma de convivencia digital.

II. Marco Legal

El Instituto de Acceso a la Información Pública y Protección de Datos Personales del Distrito Federal (INFODF), de conformidad con el artículo 24, fracciones XI y XIII de la Ley de Protección de Datos Personales para el Distrito Federal, tiene entre sus atribuciones la de organizar seminarios, cursos, talleres y demás actividades que promuevan el conocimiento de dicha Ley, así como los derechos de las personas sobre sus datos personales, y la de promover entre las instituciones educativas, públicas y privadas la inclusión dentro de sus actividades académicas curriculares y extracurriculares, los temas que ponderen la importancia del derecho a la protección de datos personales.

Asimismo, el INFODF tiene atribuciones para llevar a cabo actividades que promuevan el conocimiento de la Ley de Transparencia, Acceso a la información pública y Rendición de Cuentas de la Ciudad de México (LTAIPRC), con el propósito de crear la cultura de la transparencia, acceso a la información, gobierno abierto, rendición de cuentas y Protección de Datos Personales, tal como ha quedado establecido en los artículos 53 fracciones VI y 100 párrafo II y 101 fracciones I, II, VII y VIII, de la LTAIPRC, para lo cual, en colaboración con los Sujetos Obligados por dicha legislación y con instituciones educativas y culturales del sector público o privado, podrá realizar actividades como las que han sido mencionadas en los párrafos anteriores y todas aquellas que fortalezcan el conocimiento de los derechos tutelados por el Instituto.

III. Objetivo

Difundir entre los niños y jóvenes de la Ciudad de México, las funciones y actividades que realiza el INFODF, así como de los derechos que garantiza; el uso de sus datos personales en espacios públicos y virtuales (redes sociales) y como protegerlos correctamente ante las nuevas tecnologías de información y comunicación.

IV. Objetivos Específicos

- Fomentar el conocimiento entre los jóvenes de la Ciudad, del derecho a saber, así como potencializar el ejercicio del Derecho de Acceso a la Información Pública;

- Implementar entre los jóvenes la cultura de la rendición de cuentas, la transparencia, la protección de los datos personales;

- Propiciar la conjunción de esfuerzos entre los padres de familia, autoridades e instituciones escolares, servidores públicos, organizaciones civiles a favor de fomentar el derecho a saber y el ejercicio del derecho de protección de datos personales;

- Proponer a las autoridades educativas competentes que incluyan contenidos sobre la importancia social de la transparencia, el Derecho de Acceso a la Información Pública, gobierno abierto, rendición de cuentas y protección de datos personales en los planes y programas de estudio de educación preescolar, primaria y secundaria;

- Promover, entre las instituciones públicas y privadas de educación media superior y superior, la inclusión, dentro de sus programas de estudio, actividades académicas curriculares y extracurriculares, de temas que ponderen la importancia social de la transparencia, el Derecho de Acceso a la Información Pública, gobierno abierto, rendición de cuentas y protección de datos personales.

V. Población objetivo

Directa:
Niños y jóvenes inscritos en escuelas públicas y privadas, de la Ciudad de México, de educación básica, media, media superior y nivel superior, en su caso.

*Como única excepción, para el caso de los concursos denominados Cosplay y Selfies la participación de los interesados no tendrá límite de edad por las características mismas de la actividad.

Indirecta:
Padres de Familia y personal docente.

VI. Estrategias

a) Impartición de talleres y pláticas con los temas de protección de los datos personales y acceso a la información pública;

b) Concursos de Cosplay (disfraces, accesorios y trajes que representan cómics, anime, manga y videojuegos), en eventos públicos, regionales y/o delegacionales;

c) Concursos de Videoblogger's (por videoblog se considerará a una galería de clips de videos, ordenada cronológicamente, publicados por uno o más autores, con una temática definida, en el cual el Videoblogger's puede demostrar sus conocimientos y habilidades. Generalmente el contenido no tiene vigencia y es útil todo el tiempo como consulta)

d) Elaboración de un Decálogo en conjunto con niños y jóvenes en materia del uso adecuado de los datos personales en la comunidad digital;

e) Firma de carta compromiso entre niños, jóvenes, padres de familia, instituciones académicas, sujetos obligados;

f) Replicadores en Línea.

VII. Metas

- Al menos una convocatoria de concurso de Cosplay.
- Al menos una convocatoria del concurso de *Videoblogger's.*
- Al menos 5,000 estudiantes atendidos mediante pláticas y talleres.
- Un Decálogo.

- Un ejercicio de firma de carta compromiso.
- Al menos 5 replicadores en Línea.

VIII. Recursos

- $125,000.00 (Ciento veinticinco mil pesos 00/100 M.N.), para las convocatorias, la operación y premiación, de todas las actividades referidas en el numeral VI incisos: a, b, c, d, e, f.

IX. Instrumentación

Se generarán los vínculos necesarios (visitas) con las instituciones educativas, Órganos Político Administrativos de la Ciudad de México, padres de familia, sujetos obligados interesados, a fin de efectuar las acciones mencionadas.

Se emitirán convocatorias generales, regionales y/o delegacionales que contendrán las bases, especificaciones técnicas, registro y premiación, para el caso de los concursos de Cosplay y Videoblogger's.

Se hará invitación a organizaciones, instituciones y organismos relacionados con el tema de nuevas tecnologías de comunicación, datos personales y comunicación para participar en la Comisión Evaluadora, para el caso de Videoblogger's.

El concurso de Cosplay, será instrumentado en el marco de la Feria Anual por la Transparencia y/o eventos realizados conjuntamente con otros sujetos obligados de la Ciudad, así como en eventos de gran concurrencia de jóvenes en momentos y espacios diferentes si así lo considera, mediante aprobación de convocatoria el Pleno del INFODF.

X. Promoción de la Convocatoria

Se publicará en las páginas y redes sociales del INFODF; a través de video, convocatorias en las instituciones educativas interesadas; se podrán elaborar carteles que serán colocados en diferentes sitios de encuentro; en el caso de las convocatorias regionales y/o delegacionales, se publicará de igual forma en las páginas de las demarcaciones territoriales de la Ciudad de México.

XI. Criterios Generales de Participación

Concurso de Cosplay

a) Podrán participar los habitantes de la Ciudad de México, sin importar su edad, comprobando su residencia con la credencial para votar o cualquier documento o credencial emitido por alguna instancia de Gobierno de la Ciudad, en el caso de menores de edad, deberán presentar la credencial para votar de cualquiera de sus padres o tutor.

b) Aquellos interesados deberán presentarse el día del evento para el que se haya emitido la convocatoria correspondiente en el lugar que se haya destinado para el registro o en el lugar de reunión de la Comisión Evaluadora,

c) Deberán presentarse caracterizados (disfraces, accesorios y trajes que representan cómics, anime, manga y videojuegos) sin importar si en alguna ocasión anterior se haya utilizado el mismo disfraz en algún otro lugar.

d) Los Cosplays podrán ser de fabricación casera, así como los accesorios, se permitirá el uso de accesorios prefabricados y también será válido el uso de maquillaje profesional.

e) Los participantes deberán incluir de manera creativa un slogan o frase corta pero ingeniosa que haga referencia a la protección de datos personales, misma que deberá portar en su caracterización mediante un cartel, cartulina, anuncio, o bien, que el mensaje se encuentre implícito en la caracterización.

f) Queda estrictamente prohibido el uso de armas de fuego, punzocortantes, como pistolas, catanas, cuchillos, espadas. Únicamente se permitirá a los concursantes portar armas de utilería, siempre que no representen algún riesgo para su integridad o para la de los visitantes al evento.

g) Se prohíbe el uso de cualquier clase de Pirotecnia por la seguridad del participante y de los visitantes al evento.

h) Queda prohibido el uso de lenguaje obsceno, referencias sexuales o pornografía.

i) No podrán participar aquellas personas que aun cuando se encuentren caracterizados, no porten leyenda alguna en su disfraz sobre el tema de Protección de Datos Personales o su caracterización no tenga implícito dicho tema.

J) El INFODF podrá otorgar un incentivo en especie, a las escuelas de la Ciudad de México que alienten a sus alumnos a la participación en las actividades y convocatorias del INFODF, así como aquellas que favorezcan el conocimiento de los derechos que difunde.

Concurso de Videoblogger's

Consta de una primera etapa en la que las escuelas participantes permiten al personal del INFODF impartir una plática a los alumnos (a los que autorice la propia escuela), en la que se explica que es y que hace el INFODF, que es la protección de Datos Personales y como ejercer sus derechos al respecto y se invitará a los alumnos capacitados en los temas, a que realicen un video en un ejercicio de lo aprendido.

Otra forma de instrumentación de la primera etapa, es que los alumnos de escuelas de la región o demarcación convocadas, hagan una consulta a la página del INFODF y adquieran los conocimientos básicos para poder hacer un video.

Los videos recibidos serán colocados en el canal de You Tube del Instituto (Infodf1) en las fechas y tiempos establecidos en cada convocatoria, se seleccionarán de 10 a 15 videos utilizando como indicador el número de visitas y likes (estos no determinaran en ningún momento a los videos ganadores) que obtuvieron cada uno de ellos en el periodo de transmisión, éstos videos formarán parte de la etapa que se menciona a continuación.

En todos los casos, los participantes aceptan la difusión (sin fines de lucro) de su material.

Participarán:

a) Podrán participar los alumnos inscritos a una escuela de nivel básico, media, media superior y superior de la Ciudad de México de acuerdo a la convocatoria.

b) Los participantes deberán llenar formato de registro en el que plasmarán algunos datos personales que deberán ser debidamente protegidos de acuerdo al sistema de datos personales correspondiente, para garantizar su debido resguardo. En el mencionado formato deberá encontrarse la autorización expresa de alguno de los padres, tutor, maestro o director de la Institución educativa en la que se encuentre inscrita o inscrito, tratándose de menores de edad, para poder participar en el concurso de Videoblogger's.

c) Los participantes deberán presentar al concurso, videos inéditos y de su autoría, que no se encuentren o hayan sido presentados en otros concursos o bien expuestos en alguna red social o algún espacio público, so pena de quedar descalificados, y aceptarán, de conformidad que su video pueda ser utilizado por el INFODF para fines de difusión, sin fines de lucro.

d) Cómo parte del ejercicio de protección de los datos personales, todos los videos que participen en los concursos de cualquier convocatoria deberán editarse o utilizar cualquier técnica para evitar exponer el rostro de quienes aparezcan en los videos o bien, utilizar caracterizaciones, máscaras, maquillajes, distorsionar la voz, o bien crear animaciones o personajes.

e) Los temas que deberán tratar los videos para poder participar son: la utilidad de proteger los datos personales en espacios públicos y virtuales, las consecuencias de no proteger adecuadamente los datos personales en espacios públicos y virtuales, la utilidad de las funciones que realiza el INFODF.

f) Los temas relacionados en el inciso anterior, deberán ser abordados de una manera inteligente, creativa, divertida, lúdica cuidando el uso del lenguaje evitando insultos, lenguaje homofóbico o discriminatorio.

h) Los participantes podrán utilizar cualquier herramienta tecnológica para elaborar su video, tales como cámaras de video, teléfono, tablets, etc, debiendo cuidar únicamente que los formatos sean los siguientes: mp4 y wmv y podrán ser entregados en la Dirección de la Institución académica o al personal del INFODF a través de correo electrónico, a las cuentas: infodf.juventudes@gmail.com y arturo.arteaga@infodf.org.mx, o en la Subdirección de Apoyo Ejecutivo en un DVD, CD o memoria USB respetando los formatos mencionados y los tiempos de la convocatoria respectiva.

PLENO
SECRETARÍA TÉCNICA

XII. Recepción de Videos

Deberán presentarse en los lugares y dentro de los tiempos establecidos en cada convocatoria, así como ajustarse a las especificaciones técnicas, de formato, de diseño y a las bases en general, todo ello establecido en las convocatorias de cada concurso, no participaran los videos que incumplan con los requisitos establecidos por las convocatorias y las presentes reglas de operación.

XIII. Proceso de dictaminación

Concurso de Cosplay

Con la finalidad de transparentar el proceso de selección de los tres primeros lugares para el concurso de Cosplay, estará a cargo del total de las dependencias expositoras en la feria anual por la Transparencia, por medio del voto directo de cada una de las instituciones expositoras la premiación, de modo que cada participante realizará un recorrido por los stands y las dependencias emitirán su voto a los partícipes, de suerte que al finalizar el recorrido los tres participantes que acumulen el mayor número de votos, ocuparán los tres primeros lugares respectivamente.

En el caso de que el concurso de Cosplay se implementará en un espacio ajeno a la Feria Anual por la Transparencia, los ganadores serán seleccionados por una Comisión Evaluadora, conformada por dos Comisionados Ciudadanos y tres especialistas externos procedentes de la sociedad civil, el ámbito académico o de la administración pública con base en los siguientes criterios.

a) Creatividad del disfraz o Cosplay, 50%

b) Contundencia del Mensaje o Lema, 50%

Concurso de Videoblogger's

Una vez recibidos todos los videos en los términos establecidos en la convocatoria correspondiente y asegurando por parte del personal de la Subdirección de Apoyo Ejecutivo que la totalidad de los videos cumplen con los requisitos de las reglas de operación, les será asignado un número de folio con el que serán identificados para efectos del concurso.

El número de folio correspondiente a su video, se le hará saber por vía telefónica y/o correo electrónico a cada uno de los participantes y serán subidos a la plataforma de Youtube en el canal Infodf1, por el tiempo que establezca la convocatoria correspondiente (término que podrá variar según las condiciones y tiempos de cada concurso).

Una vez fenecido el plazo en el que los videos estarán concursando en el canal Infodf1 en cada convocatoria, se computará por parte del personal de la Subdirección de Apoyo Ejecutivo el número de visitas y LIKES que recibió cada uno de los videos, de manera que los DIEZ que tengan el mayor número de visitas y LIKES pasarán a la final (periodo de premiación).

Con la finalidad de transparentar el proceso de dictaminación de los proyectos presentados en el marco del Programa "Juventudes en Línea 2016", el INFODF establece que el dictamen final y la selección de los videos, sujetos de apoyo en especie por parte de este Instituto, quedarán a cargo de una Comisión Evaluadora, conformada por dos Comisionados Ciudadanos y tres especialistas externos procedentes de la sociedad civil, el ámbito académico o de la administración pública.

El proceso de dictaminación será coordinado por la Secretaría Ejecutiva del INFODF, mismo que consistirá en una sesión de trabajo por parte de la Comisión Evaluadora, en donde se proyectarán los videos preseleccionados en cada convocatoria, a fin de que sean calificados por los integrantes de la Comisión en relación con los criterios de evaluación adoptados y así definir a los trabajos que recibirán un estímulo por parte del Instituto. Las decisiones de la Comisión Evaluadora se tomarán por mayoría de votos

Los principales criterios que son enunciativos más no limitativos, bajo los cuales la Comisión Evaluadora calificará los trabajos serán los siguientes:

- Contenido: Información correcta. Ortografía, léxico.
- Mensaje: El conjunto del escenario, sonido, caracterización, etc., permiten que llegue la información al receptor.
- Reflexión: Uso de casos, explicaciones y ejemplos para los jóvenes.
- Asesoría y atención: Otros lugares o personas que pueden apoyar a los jóvenes para conocer esta información y resolver sus dudas.
- Difusión del INFODF y sus objetivos.
- Uso de la tecnología: La imagen, el sonido y el mensaje se transmiten idóneamente a través del video.
- Ideas originales
- Atractivo y divertido

Una vez proyectados los videos, cada integrante de la Comisión Evaluadora llenará una ficha de evaluación por cada uno de los videos otorgando la puntuación que crea pertinente a cada video, misma que puede variar, hasta antes de la redacción del acta final y para terminar la sesión, se computarán todas las fichas de cada uno de los integrantes de la Comisión Evaluadora, misma que será firmada por todos los integrantes, de modo que no quede duda a quien otorgan los premios y será constancia inequívoca de su aceptación a los resultados.

El INFODF podrá otorgar un incentivo en especie, a las escuelas de la Ciudad de México que alienten a sus alumnos a la participación en las actividades y convocatorias del INFODF, así como aquellas que favorezcan el conocimiento de los derechos que difunde en cada convocatoria.

XIV. Premiación y Publicación de Resultados

Concurso de Cosplay

Los ganadores del concurso serán publicados en el portal y redes sociales del Instituto en las fechas establecidas en la convocatoria.

Concurso de Videoblogger's

Los ganadores del concurso serán publicados en el portal y redes sociales del Instituto en las fechas establecidas en la convocatoria.

XV. Premiación

Concurso de Cosplay

Se llevará a cabo conforme lo estipulado en cada convocatoria.

Tratándose de la feria anual por la transparencia, los tres primeros lugares serán premiados de acuerdo al número de votos que les hayan sido otorgados por las Instituciones expositoras en la feria de mayor a menor.

Cuando se trate del concurso de Cosplay en cualquier otro evento, la premiación será realizada por la comisión evaluadora bajo los criterios de:

a) Creatividad del disfraz o Cosplay, 50%

b) Contundencia del Mensaje o Lema, 50%

La Comisión Evaluadora se reunirá en el horario acordado en cada convocatoria para deliberar respecto de cada uno de los Cosplays y determinará a los ganadores con base en los criterios mencionados anteriormente.

Para tales efectos, cada uno de los integrantes de la Comisión Evaluadora, deberá llenar una ficha de evaluación en la que plasmará los la puntuación para cada concursante, mismos que podrán variar hasta la firma del acta final de resultados, que será firmada por todos los integrantes, de modo que no quede duda a quien otorgan los premios y será constancia inequívoca de su aceptación a los resultados.

Concurso de Videoblogger's

La Secretaría Ejecutiva del INFODF acordará el lugar, fecha y formato del evento de premiación y se dará a conocer a los ganadores, padres de familia, instituciones educativas, demarcaciones territoriales y sujetos obligados (en su caso) de la Ciudad de México.

XVI. Seguimiento

El acordado con las Instituciones educativas públicas y privadas, padres de familia y en su caso, con los sujetos obligados.

XVII. Evaluación

La evaluación de los resultados del Programa de "Juventudes en Línea" será anual, en el mes de Diciembre, será presentado al Pleno, a través de la Secretaría Ejecutiva, el informe final de actividades a fin de que se verifique el alcance de las metas establecidas, en las Reglas de Operación del año correspondiente.

Para el caso de que algún aspirante o participante en cada una de las actividades del programa tenga una duda inconformidad o queja, podrá dirigirse con el Titular de la Secretaría Ejecutiva Mtra. Ana Lía García García con número telefónico 56 36 21 20 ext. 142 y domicilio en calle La Morena No. 865, Col. Narvarte Poniente, C.P. 03020, Delegación Benito Juárez, Ciudad de México, para que dentro de los cinco días siguientes a la publicación en la página del INFODF de las convocatorias correspondientes o en su caso, dentro de los cinco días posteriores a la premiación correspondiente resuelva y responda.

Los aspectos no previstos en las presentes Reglas de Operación, serán resueltos por el Pleno del Instituto, El Titular de la Secretaría Ejecutiva del INFODF, o en su caso, por la Comisión Evaluadora del Programa, dependiendo de las funciones y responsabilidades correspondientes.