

BASES HACKATHON

UMA 2022



Contenido

1. ¿En qué consiste el Hackathon?	3
2. Destinatarios	3
3. Organizador	3
4. Objetivos	4
5. Fecha y lugar	4
6. Inscripciones	4
7. Calendario	4
8. Proyectos y soluciones	4
9. Selecciones de las propuestas	5
10. Comité evaluador	5
11. Evaluación	5
12. Selección de las mejores propuestas	5
13. Seguimiento de las propuestas	6
14. Premios y reconocimientos	6
15. Logística	6
16. Confidencialidad	6
17. Propiedad Intelectual	6
18. Información adicional	7
19. Datos personales de los participantes	7
20. Obligaciones generales y responsabilidad	7
21. Comunicación	8
22. Idioma	8
23. Aceptación de las presentes bases	8
24. Responsabilidad y litigios	8

1. ¿En qué consiste el Hackathon?

Un Hackathon supone que equipos de profesionales y estudiantes trabajan durante un tiempo limitado para ofrecer una solución novedosa a una pregunta o problema, de ahí el origen de su nombre: 'hack' (solución creativa a un problema) y 'maratón' (que hace alusión a la duración que tienen los equipos para presentar su propuesta).

Esta propuesta se presenta para la realización de un Hackathon cuyo reto principal versará sobre el ámbito ferroviario, más específicamente:

"¿Mejoramos la experiencia de viajar en tren?"

El reto específico se concretará al inicio de la actividad. Se seleccionará un tema atractivo para los estudiantes, que tenga asociados fuertes cargas de creatividad y de innovación y al que los participantes propondrán soluciones.

El sector ferroviario está recibiendo gran atención desde ámbitos nacionales y europeos por las claras ventajas en cuanto a ahorro energético, fiabilidad y seguridad que conlleva. Málaga además dispone de infraestructuras y empresas relevantes en este sector.

La propuesta pretende atraer a estudiantes de cualquier titulación de la Universidad de Málaga hacia este sector con una actividad novedosa, dinámica y atractiva. Los estudiantes deberán dar solución a un reto propuesto en un tiempo determinado, trabajando en colaboración y procediendo posteriormente a la presentación de sus resultados de forma pública. La solución o idea desarrollada será evaluada según los criterios establecidos por la organización por un tribunal conformado por expertos del sector.

2. Destinatarios

No hay restricciones a las titulaciones de los estudiantes involucrados en la actividad.

Se trata de una actividad abierta en la que todo estudiante (matriculado en la Universidad de Málaga en el curso 2021/2022 en los niveles de grado y máster) interesado en ampliar su experiencia y conocimientos sobre la solución de problemas, mediante el empleo de metodologías ágiles y con una clara orientación al emprendimiento.

El número de participantes está limitado a 50, los cuales serán seleccionados y organizados en equipos de 3 a 5 personas por la organización. En caso de superar el número de plazas, se seleccionarán los estudiantes en función de los siguientes criterios de selección:

- Estar cursando el último año de grado/máster (15 puntos)
- Conocimientos relacionados con la convocatoria (15 puntos)
- Disponibilidad para atender a todas las sesiones (15 puntos)
- Orden de inscripción (5 puntos)

3. Organizador

Universidad de Málaga: Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento.

4. Objetivos

- Resolver el reto propuesto por la organización, fomentando las capacidades del trabajo en equipo, de toma de decisiones y gestión de tiempos.
- Favorecer las capacidades de resolución de problemas, utilizando métodos basados en el pensamiento creativo y fomentando el emprendimiento y la innovación.
- Desarrollar el networking entre participantes y representantes de las empresas del sector.

5. Fecha y lugar

12 y 13 de mayo de 2022 en LINK by UMA-ATech (Edificio The Green Ray, Ampliación Campus de Teatinos, Bulevar Louis Pasteur, 47, 29590 Málaga).

6. Inscripciones

Para inscribirse en el Hackathon, los candidatos elegibles deben hacerlo a través de un cuestionario electrónico alojado en la web del vicerrectorado en <https://www.link.uma.es/>. Los candidatos deberán cumplimentar el formulario de inscripción en el plazo establecido.

Los candidatos seleccionados recibirán una confirmación de aceptación. El organizador se reserva el derecho de rechazar cualquier solicitud de registro que esté incompleta o no cumpla con los requisitos.

7. Calendario

Día 1. Jueves, 12 de Mayo de 2022 (Sala Coworking – 4ª planta, The Green Ray)

09:30h – Presentación y desayuno de bienvenida
10:30h – Formación de equipos
11:00h – Charla de apoyo
11:30h – Trabajo en equipo (con pausa libre par almuerzo)
17:00h – Charla de apoyo
17:30h – Trabajo en equipo / sesiones de seguimiento
20:00h – Cena coworking
21:00h – Cierre día 1

Día 2. Viernes, 13 de Mayo de 2022 (Sala Coworking – 4ª planta, The Green Ray)

09:30h – Desayuno y puesta al día
10:00h – Trabajo en equipo/sesiones de seguimiento (con pausa libre para almuerzo)
16:00h – Fin del trabajo en equipos
16:30h – Presentaciones (Salón de actos, 1ª planta, edificio Rayo Verde)
19:00h – Entrega de premios y certificados. Clausura.

8. Proyectos y soluciones

Los proyectos y soluciones de los participantes deben estar relacionados con el tema del hackathon: "¿Mejoramos la experiencia de viajar en tren?"

Todos los proyectos proporcionados por los participantes durante el Hackathon deben ser creaciones originales y personales, que nunca hayan sido objeto de asignación a un tercero, distribución o publicación en ninguna forma y medio.

No se incurrirá en responsabilidad civil o penal del organizador en caso de presentación, por parte de uno de los participantes, de creaciones no originales y/o no personales. Cada participante es responsable de los proyectos que presente.

9. Selecciones de las propuestas

Cada uno de los proyectos o ideas serán evaluados por el Comité de Evaluación del Hackathon de acuerdo con estos criterios:

El proceso de evaluación contempla los siguientes criterios:

- Originalidad y novedad de la idea
- Alineación con la temática del hackathon
- Grado de desarrollo
- Posibilidad de implantación y escalabilidad
- Presupuesto necesario
- Cohesión del equipo
- Calidad de la presentación

10. Comité evaluador

El comité evaluador será elegido por el organizador Hackathon. Los componentes del tribunal serán seleccionados por su formación, experiencia y trayectoria profesional.

El comité evaluará los proyectos presentados de acuerdo con el formato de puntuación establecido. Al final de cada presentación, los miembros del comité cumplimentarán las hojas de puntuaciones, lo que determinará la clasificación de las propuestas.

El comité evaluador es soberano en sus decisiones y su fallo será inapelable.

11. Evaluación

Los equipos presentarán su proyecto al jurado en forma de un "pitch" de 5 minutos al que, seguido de una sesión de preguntas y respuestas de 5 minutos. Los candidatos tienen la libre elección de los medios y formato para presentar su proyecto o idea.

Los proyectos serán evaluados por el comité según los criterios del apartado 9.

12. Selección de las mejores propuestas

Las propuestas seleccionadas por el jurado serán anunciadas el mismo día por los organizadores. Se premiará a los 3 equipos con mejor puntuación.

13. Seguimiento de las propuestas

A lo largo del Hackathon, los mentores, elegidos por su experiencia en diversos campos y capacitados para este propósito por el organizador, estarán disponibles para apoyar y asesorar a cada equipo. Su función será asistir a los equipos y responder a las preguntas y cuestiones de los participantes.

14. Premios y reconocimientos

Todos los participantes recibirán un certificado de aprovechamiento en el Hackathon, para lo que deberán demostrar su participación en al menos un 80% de las sesiones.

Se establecen las siguientes categorías en los premios:

1. Premio a la mejor propuesta
2. Premio al mejor espíritu de equipo
3. Premio al participante más creativo-emprendedor-innovador

El comité evaluador se reserva la posibilidad de declarar algún premio desierto, así como de redistribuir y/o ampliar la dotación de los premios.

15. Logística

La organización pondrá a disposición de los participantes durante la actividad, los medios y la logística necesaria para llevar a cabo su proyecto hasta la finalización del concurso, incluyendo, conexión wifi a través de la red Eduroam, enchufes para dispositivos electrónicos, catering y espacios de trabajo. En su caso, se pondrá a disposición de los participantes herramientas para la impresión 3D.

Se recomienda a los participantes utilizar sus propios equipos informáticos.

16. Confidencialidad

Cada uno de los participantes se compromete a no divulgar ninguna información a la que puedan tener acceso durante el Hackathon, siempre que esta información sea de naturaleza sensible, en particular a nivel financiero, ético, económico, técnico y comercial.

17. Propiedad Intelectual

Los participantes declararán y garantizarán al organizador que son los autores de todos los resultados que han presentado como parte del Hackathon, así como que todas las presentaciones en este contexto cumplen con las leyes y regulaciones vigentes, los derechos de terceros y, en particular, todos los derechos relacionados con la propiedad intelectual (derecho de marcas, nombres de dominio, derechos de autor, derechos conexos, derecho sui generis del productor de la base de datos, etc.) incluyendo el derecho al nombre y la imagen de personas o bienes representados en las propuestas y/o asociadas a las mismas. En consecuencia, se comprometen a mantener totalmente indemne a la organización en caso de producirse reclamación por parte de terceros.

La propiedad intelectual y/o industrial potencialmente derivada de cualquiera de las soluciones presentadas al presente Hackathon pertenecerán a los integrantes de cada grupo proponente. El organizador no negocia ni gestiona los derechos de propiedad intelectual con terceros y no está vinculado por ningún acuerdo realizado por el grupo participante con terceros.

Los organizadores tienen derecho al uso sin restricciones de las fotos y videos grabados durante el evento. Las filiales de propiedad absoluta del organizador del concurso también tienen los derechos anteriores. Si el organizador necesita utilizar los productos o la idea para otros fines, contactará con el equipo participante y obtendrá el permiso.

18. Información adicional

Al inscribirse al Programa, los participantes aceptan las bases aquí presentadas y manifiestan su conformidad con los fallos que emitan los jurados convocados en cada actividad.

En cumplimiento del Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016 (RGPD), así como la L.O. 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales, la Universidad de Málaga informa que los datos personales obtenidos mediante la cumplimentación del formulario de participación se incorporarán en sus ficheros automatizados declarados ante la Agencia Española de Protección de Datos. Dichos datos se utilizarán para el cumplimiento de los fines a los que responde su solicitud y de acuerdo con lo establecido en la LOPD. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación, y oposición, previstos en la Ley dirigiendo un escrito ante la Secretaría General de la Universidad de Málaga en la dirección: Avda. Cervantes, 2, 29071, Málaga.

El organizador se reserva el derecho de modificar estas bases por razones técnicas o de conveniencia académica en cualquier momento del desarrollo de la actividad. Todos los cambios serán comunicados a los participantes a la mayor brevedad posible.

19. Datos personales de los participantes

La información recopilada del formulario de registro de Hackathon estará sujeta a un procesamiento informático por parte de la organización. El propósito de este procesamiento es la gestión administrativa de las inscripciones para el Hackathon, la conformación de los equipos y el envío de información práctica relacionada con las inscripciones o, en general, con la organización del Hackathon.

20. Obligaciones generales y responsabilidad

Los solicitantes son responsables de la información que comuniquen a los organizadores como parte de este Hackathon.

Los participantes se comprometen a cumplir con las normas de seguridad que la organización establezca.

La organización se reserva el derecho de rechazar la participación o de excluir a cualquier persona y/o equipo por razones de seguridad o de incumplimiento de estas reglas y a cualquier persona que perturbe el progreso del Hackathon.

21. Comunicación

Los participantes están autorizados a comunicar sobre los servicios o aplicaciones digitales que produjeron como parte del Hackathon y a publicar sus resultados en cualquier forma o medio (periódicos, impresos, folletos, publicaciones, etc.). Toda publicación deberá hacer referencia a la institución organizadora.

La organización podrá realizar comunicaciones sobre el Hackathon y sobre los servicios o aplicaciones digitales producidos en el marco del Hackathon y a publicar sus resultados en cualquier forma (mediante publicación, periódicos, impresos, folletos, comunicaciones ...) en todos los medios, especialmente electrónicos.

22. Idioma

El español es el idioma preferente del Hackathon. No obstante, las propuestas y documentos asociados podrán estar escritos y presentados en español o inglés. Asimismo, los equipos que así lo deseen podrán trabajar en el idioma que prefieran.

23. Aceptación de las presentes bases

Los participantes se comprometen a cumplir con todas estas reglas y a cumplir con las condiciones relacionadas con el registro y la participación en el Hackathon. Estas regulaciones estarán disponibles en el sitio web del evento durante el período de la actividad. La participación en este concurso implica la aceptación plena y sin reservas de este reglamento y de cualquier modificación.

El Organizador se reserva el derecho a cancelar, suspender y/o modificar la presentación, a cambiar o modificar cualquier condición o requisito del mismo y/o de las presentes bases, a sustituir el premio o cualquier parte del mismo por un premio diferente, así como la facultad de reinterpretar las presentes bases legales o cualquier aspecto del concurso no previsto en las presentes bases legales. Las adiciones o modificaciones a estas regulaciones, en caso de fuerza mayor, se considerarán como anexos a estas bases. En todos los casos citados anteriormente, se informará a los usuarios a través de las páginas web o redes sociales mencionadas. Los participantes se abstienen de cualquier reclamación o solicitud de indemnización a este respecto.

24. Responsabilidad y litigios

En caso de controversia, las partes implicadas se esforzarán por resolver su controversia de manera amistosa. En todo caso, la presente actividad se rige por la legislación española. La organización y los participantes se someten a los Juzgados y Tribunales del lugar de desarrollo de la actividad.

Para la resolución de cualquier conflicto que pudiese surgir entre la organización y los participantes serán competentes los Juzgados y Tribunales españoles en los términos de lo establecido en el artículo 52.3 de la Ley de Enjuiciamiento Civil.