



Universidad de Valladolid



Cognizant



## BASES REGULADORAS “HACKERFEST 2020”

### PRIMERA. – OBJETO

El objeto de las presentes bases es el de regular la participación, por parte de las personas o equipos interesados, en la actividad denominada **“HACKERFEST 2020”** organizada por el Ayuntamiento de Segovia, la Universidad de Valladolid, el PCUVa, el CPIICyL, COGNIZANT y ATICSE los próximos días 5, 6 y 7 de marzo de 2020 en el Campus María Zambrano de Segovia.

El Hackathon es una competición o evento presencial de desarrollo colaborativo de software o de producto en un corto periodo de tiempo, que, en este caso, está centrado en el desarrollo de nuevas ideas, servicios o aplicaciones innovadoras que ayuden a resolver problemas sociales.

Para poder participar, el interesado (persona individual, pareja o equipo) deberá cumplir con los requisitos establecidos en las presentes bases de participación, cumplimentar debidamente y enviar en tiempo y en forma su inscripción, siguiendo las instrucciones que vienen recogidas a continuación.

### SEGUNDA. – REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Podrán participar todas aquellas personas mayores de 18 años que dispongan de DNI/NIF o pasaporte, en vigor, u otro documento que, conforme a la legislación española, acredite la identidad y edad del participante. En este sentido, la organización excluirá del Hackathon a aquellos participantes cuyos datos no se ajusten a su identidad real o que incumplan cualquier condición exigida.

Los participantes podrán inscribirse de forma individual, por parejas o en grupo.

Para poder inscribirse en grupo se exigirá que en cada equipo converjan los siguientes perfiles:

- Negocio/marketing/publicidad
- Programación

Durante los días previos al inicio del Hackathon, la organización se pondrá en contacto con los participantes inscritos para formar los equipos si fuera necesario.

Los equipos serán de entre 3-5 personas.



Universidad de Valladolid



Cognizant



### TERCERA. – HITOS DE LA CONVOCATORIA

- Apertura plazo de inscripción de participantes/equipos a la actividad: 24 de febrero de 2020
- Cierre plazo de inscripción de participantes/equipos a “HACKERFEST 2020”: 2 de marzo de 2020
- Comunicación a los participantes que formarán parte de la actividad: 2-3 de marzo de 2020
- Celebración de “HACKERFEST 2020”: 5-7 de marzo de 2020

### CUARTA. – PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN

Para participar en el Hackathon, los interesados (por parejas o por equipos) deberán inscribirse empleando el formulario de inscripción (o registro) disponible a tal efecto en la página web de la Escuela de Ingeniería Informática de Segovia ([www.inf5g.uva.es](http://www.inf5g.uva.es)), en la página web de Segovia Activa ([www.segoviaactiva.es](http://www.segoviaactiva.es)) o en la página web de Segovia Joven ([www.segoviajoven.es](http://www.segoviajoven.es)) y rellenar correctamente todos los campos requeridos.

La inscripción será gratuita.

### QUINTA. – RETOS

Las soluciones en las que trabajarán los participantes del Hackathon resolverán retos encuadrados en la temática medioambiental, en particular en alguna de las siguientes líneas: tratamiento de residuos, movilidad sostenible o consumo eficiente de energía y agua.

*RETO 1: Manejo de enseres impropios abandonados*

*RETO 2: Fomento del uso de medios de movilidad alternativos al vehículo particular*

*RETO 3: Acciones de mejora en la gestión de recursos energéticos en un edificio educativo*

### SEXTA. – MEDIOS MATERIALES

Cada participante deberá llevar su propio ordenador o cualquier otro dispositivo que le permita colaborar y trabajar en el diseño del prototipo de su solución. La organización proporcionará acceso a Internet a los participantes durante el transcurso de toda la competición a través de una red Wi-Fi.



Universidad de Valladolid



Cognizant



Durante el desarrollo del evento “Hackerfest 2020” los participantes dispondrán de material de oficina (papel, bolígrafos, etc.) facilitado por las entidades organizadoras de la actividad.

### **SÉPTIMA. – DURACIÓN Y DESARROLLO DEL HACKATHON**

El “Hackerfest 2020” comenzará el jueves 5 de marzo de 2020 por la tarde, y transcurrirá a lo largo de la tarde del jueves, todo el viernes y sábado siguiendo el programa que aparece en el Anexo. Durante la jornada del viernes se dará formación específica para afrontar los retos.

El “Hackerfest 2020” se llevará a cabo en lengua española.

Durante el transcurso del “Hackerfest 2020” se dispondrá de varios miembros de la organización para guiar a los participantes en el proceso de desarrollo (en caso de ser necesario) y apoyar a los equipos en cualquier otra tarea o duda asociada a la competición.

### **OCTAVA. – DESPLAZAMIENTO, ALOJAMIENTO Y COMIDAS**

El desplazamiento y alojamiento de los integrantes de los equipos seleccionados desde su lugar de residencia será sufragado por cuenta de los propios participantes, no incurriendo la organización en ningún gasto de viaje asociado a la celebración del evento

La organización proporcionará un pequeño catering durante el desarrollo de las sesiones de trabajo.

### **NOVENA. – PROCEDIMIENTO ENTREGA DE SOLUCIONES**

Los equipos participantes tendrán hasta el sábado 7 de marzo de 2020 a las 14:00 para entregar la solución en la que hayan trabajado. El procedimiento de entrega y presentación se especificará el primer día del evento.

### **DÉCIMOPRIMERA. – CRITERIOS DE VALORACIÓN**

El 7 de marzo de 2020 a partir de las 17:00 cada uno de los equipos participantes deberá presentar su solución ante un jurado y el resto de equipos participantes. Para la presentación de las soluciones, los equipos contarán con medios informáticos (ordenador y proyector) proporcionado por los organizadores de la actividad. Las soluciones presentadas se valorarán de acuerdo a los siguientes criterios (los cuales tendrán la misma ponderación) hasta un máximo de 18 puntos:

1. Originalidad (hasta un máximo de 3 puntos).



Universidad de Valladolid



Cognizant



2. Usabilidad (hasta un máximo de 3 puntos).
3. Funcionalidad (hasta un máximo de 3 puntos).
4. Viabilidad (hasta un máximo de 3 puntos).
5. Capacidad resolutive al reto planteado (hasta un máximo de 3 puntos).
6. Presentación (hasta un máximo de 3 puntos).

## **DÉCILOSEGUNDA. – COMPOSICIÓN DEL JURADO, RESOLUCIÓN DE LA CONVOCATORIA Y ENTREGA DE PREMIOS**

El jurado estará compuesto por un representante de cada entidad que será determinado en la reunión de seguimiento celebrada al efecto según lo establecido en la cláusula sexta del Convenio de Colaboración entre Ayuntamiento de Segovia, UVA, PCUVa, CPIICyL, COGNIZANT y ATICSE .

En el caso del representante del Ayuntamiento de Segovia será nombrado por Decreto de Alcaldía entre el personal municipal adscrito a las Concejalías de Innovación, Sistemas y Tecnologías de la Información o Juventud.

La decisión del jurado será inapelable.

A los ganadores se les comunicará el fallo del jurado el último día de la actividad.

La entrega de los premios se realizará en el lugar y fecha acordados siendo imprescindible la recogida en persona por, al menos, un miembro de cada equipo premiado.

## **DÉCIMOTERCERA. – PREMIOS**

Los premios consistirán en:

- Primer premio: Regalo valorado en 160€ para cada miembro del equipo hasta un máximo de 800€.
- Segundo premio: Regalo valorado en 100€ para cada miembro del equipo hasta un máximo de 500€.
- Tercer premio: Regalo valorado en 60€ para cada miembro del equipo hasta un máximo de 300€

Todas las soluciones que no sean premiadas serán eliminadas una vez que se haga público el fallo



Universidad de Valladolid



Cognizant



del Jurado.

Los premios podrán ser declarados desiertos, si así lo considera el jurado.

#### **DÉCIMO CUARTA. – PUBLICIDAD DE LAS SOLUCIONES PRESENTADAS**

Las soluciones ganadoras podrán ser objeto de divulgación por parte de los organizadores, en las comunicaciones que realicen de carácter informativo o divulgativo, y tanto en medios de comunicación escritos en soporte físico, como en Internet, citando siempre a los autores

#### **DÉCIMO QUINTA. – PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL**

Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan es de su creación original y que no infringe derechos de terceros.

Los participantes serán titulares exclusivos de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial vinculados con sus respectivos proyectos sin perjuicio de la cesión de uso y utilización a las entidades organizadoras de la actividad “Hackerfest 2020” en la parte proporcional a su aportación.

#### **DÉCIMO SEXTA. – PUBLICIDAD DE LA CONVOCATORIA**

Las presentes Bases y Convocatoria del concurso se publicarán a través de diferentes medios de comunicación local, así como a través de redes sociales y en las páginas web de [www.segoviaactiva.es](http://www.segoviaactiva.es), [www.segoviajoven.es](http://www.segoviajoven.es) y [www.inf5g.uva.es](http://www.inf5g.uva.es)

#### **DÉCIMO SÉPTIMA. – CONFIDENCIALIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS**

Las Partes se comprometen al cumplimiento estricto de lo dispuesto en Reglamento Europeo de Protección de Datos 2016/679, LO 3/2018 de 5 de diciembre de protección de datos y garantía de los derechos digitales, y en cualesquiera otras normas vigentes o que en el futuro puedan promulgarse sobre dicha materia. Así, entre otros, se obligan a no utilizar los datos personales para usos distintos a los autorizados expresamente por los afectados, ni realizar tratamientos o cesiones a terceros no permitidos por la legislación aplicable, comprometiéndose en todo caso a la adopción de las medidas de seguridad requeridas por la legislación aplicable.



Universidad de Valladolid



Cognizant



## DÉCIMOCTAVA. – DISPOSICIONES FINALES

La participación en “Hackerfest 2020” implica la total aceptación por los participantes de estas Bases, así como de la interpretación que de las mismas pueda hacer el Jurado, en su momento.

El Ayuntamiento de Segovia y la Universidad de Valladolid se reservan el derecho de la interpretación de las Bases del presente Hackathon y de la resolución de los casos no contemplados, de acuerdo con su mejor criterio.

La organización no se hace responsable de los objetos personales de los participantes. Así mismo, cada participante será responsable de dejar el espacio de trabajo en el mismo estado en el que se lo encontró.

## DÉCIMONOVENA. – CONTACTO

Para cualquier cuestión relacionada con el Hackathon, los interesados pueden contactar a través del correo: [direccion.euisg@uva.es](mailto:direccion.euisg@uva.es), [segoviactiva@segovia.es](mailto:segoviactiva@segovia.es) y [juventud@segovia.es](mailto:juventud@segovia.es)

## Anexo: PROGRAMACIÓN “HACKERFEST 2020”

**Fechas:** 5-7 de marzo



Universidad de Valladolid



Cognizant



## Agenda:

**Jueves, 5 de marzo:** Sesión de bienvenida/Formación

Lugar: Campus María Zambrano. (Plaza de la Universidad, 1)

15:00-15:30 Recepción de participantes y acreditación. Formación y/o presentación de equipos Apertura institucional.

15:30-20:30 Formación:

- Metodologías ágiles
- Desarrollo de prototipos

**Viernes, 6 de marzo:** Exposición de Retos/ Sesión de trabajo

Lugar: Campus María Zambrano. (Plaza de la Universidad, 1)

09:30-10:00 Exposición de los Retos

10:00 a 21:30 Sesión de trabajo en equipo

**Sábado, 7 de marzo:** Sesión de trabajo

Lugar: Campus María Zambrano. (Plaza de la Universidad, 1)

09:00- 14:00 Sesión de trabajo en equipo

14:00-14:15 Entrega solución

17:00-18:00 Presentación Soluciones

18:00-19:00 Fallo del jurado y comunicación de ganadores

19:30 Clausura