

BASES DEL CONCURSO - ECOHACKUC 2024

Página web: <http://ecohackuc.unican.es/>

¿Quiénes pueden participar?

1. La participación en el hackathon se realizará de manera grupal con un número máximo de 4 integrantes por equipo.
2. Una misma persona no puede estar integrada en más de un grupo.
3. La inscripción de las personas participantes podrá ser grupal, en el caso de que tengan definidas las personas integrantes del grupo, o individual. En este último caso, la organización formará grupos con dichas inscripciones individuales comunicando a cada participante el grupo en el que ha quedado integrado, siendo en cualquier caso indispensable la aceptación explícita de dicho agrupamiento por las personas participantes.
4. Es un requisito que las personas participantes sean estudiantes con matrícula universitaria en la fecha de inscripción. No se permiten inscripciones de empresas.

Duración

5. El evento se desarrollará durante 48 horas.

Registro o inscripción al evento

6. El registro se realizará exclusivamente a través del formulario de inscripción disponible en la plataforma web <http://ecohackuc.unican.es/inscripcion>, donde se deberá proporcionar, entre otros datos, el nombre, los apellidos y la identificación de las personas integrantes del grupo participante.
7. Una vez realizada la inscripción no podrán realizarse modificaciones en la composición de los grupos.
8. En el momento de la inscripción, las personas participantes deberán aceptar las bases y términos legales del evento, así como las políticas de protección de datos personales.

Publicación de los retos empresariales

9. Los retos serán publicados en la plataforma web <http://ecohackuc.unican.es/retos> de acuerdo al calendario oficial del evento.
10. Los grupos participantes seleccionarán el reto que les interese desarrollar, diseñar y proponer su solución. Una vez publicados los retos cada grupo participante podrá presentar su propuesta para un único reto.

Desarrollo del evento

11. Al menos una persona integrante de cada grupo deberá participar telemáticamente en algún momento de las sesiones síncronas que se planificarán para cada día del evento.
12. Durante las sesiones síncronas se activarán cuestionarios a modo de seguimiento (*check points*).
13. La no comparecencia o justificación de ausencia en alguna de las sesiones síncronas, podrá suponer la descalificación del equipo.
14. Los grupos participantes deben contar con el equipamiento informático u otros materiales y elementos que consideren necesarios para la búsqueda de información, si fuera necesario, al tomar decisiones sobre su reto.

15. Todas las personas participantes se comprometen a cumplir los plazos establecidos en las distintas fases del concurso. En particular, las propuestas enviadas fuera del plazo establecido serán automáticamente anuladas.

Envío de la propuesta

16. Los equipos participantes, antes del cierre del periodo establecido, deberán enviar la propuesta a través de la plataforma web (<https://ecohackuc.unican.es/>). El envío debe contener los siguientes elementos mínimos:

- a. **Reporte de insights y estrategias:** Un informe donde se describa de forma resumida la propuesta y la metodología utilizada para llegar a esa propuesta. Se utilizará la metodología *Design Thinking* para proponer soluciones a los retos empresariales. Los elementos entregables son los siguientes:

Entregable	¿En qué fase se utiliza?	¿Para qué?
1. Mapa de empatía	Empatizar	Se utiliza para investigar el problema o reto para el que se quiere buscar una solución
2. Diagrama de Ishikawa (opcional)	Definir	En la fase de definición, se puede crear una imagen de todas las causas de un determinado problema
3. Mind map (opcional)	Idear	Es una técnica de creatividad que sirve para organizar y analizar ideas
4. Business Model Canvas	Idear	Sirve para visualizar y planificar cómo se puede materializar una idea
5. Mapa de impacto	Prototipar	Con un mapa de impacto podrás definir y planificar la idea en función del impacto (social, económico, medioambiental).
6. Prototipo (opcional)	Prototipar	Permite convertir las ideas en modelos tangibles, permitiendo visualizar y explorar cómo podrían funcionar en la práctica.

Se enviará un documento en formato PDF que incluya, **al menos**, los entregables 1, 4 y 5 anteriormente citados. Es necesario incluir un apartado de bibliografía o referencias que incluya todos aquellos materiales/fuentes de información utilizadas.

- b. **Vídeo (máximo 2 minutos):** Presentar un vídeo conciso en formato mp4, en el que se destaquen los elementos más importantes de la propuesta (los equipos deben ser capaces de sintetizar su propuesta para convencer a posibles inversores sobre la oportunidad que ofrece la propuesta (*Elevator Pitch*)).

Evaluación y selección de los equipos ganadores

17. El jurado se encargará de evaluar todas las propuestas presentadas y seleccionará al equipo ganador. Este equipo será galardonado con los premios descritos en la sección correspondiente.

18. El jurado evaluador estará compuesto por representantes de las empresas participantes y retadoras, y un grupo de personas expertas académicas y/o consultoras; los cuales dictaminarán de manera consensuada los ganadores en cada premio.

Criterios de valoración de las propuestas

19. Los criterios de valoración para una propuesta en el hackathon “EcoHackUC24” son los siguientes:
 - a. **Calidad del proyecto presentado (50%):** Se evaluará la calidad global del proyecto presentado, que puede desglosarse en varios subcriterios:
 - Impacto económico y grado de innovación: Se analizará cómo la solución propuesta podría afectar positivamente a la economía, ya sea a través de la generación de ingresos, la eficiencia en el uso de recursos financieros o la creación de nuevas oportunidades comerciales.
 - Impacto medioambiental: Se evaluará cómo la solución propuesta aborda los problemas ambientales y promueve la sostenibilidad.
 - Creatividad y originalidad: Se examinará el carácter de innovación de la solución propuesta en comparación con las soluciones existentes.
 - Facilidad y viabilidad de implementación: Se considerará la viabilidad y la practicidad de implementar la solución en el mundo real, teniendo en cuenta factores como la tecnología disponible, los recursos necesarios y las barreras potenciales.
 - b. **Presentación del “elevator pitch” (50%):** Se evaluará la habilidad del equipo para comunicar de manera clara, concisa y persuasiva la esencia de su propuesta en el breve período de tiempo designado (2 minutos como máximo). Se prestará atención a la claridad del mensaje, la capacidad para destacar los puntos clave y el nivel de entusiasmo y convicción transmitido durante la presentación.

Premios

20. Se otorgarán tres premios repartidos de la siguiente forma a los equipos ganadores:
 - **Primer premio:** 800 euros
 - **Segundo premio:** 350 euros
 - **Premio otorgado a la propuesta mejor valorada por los participantes en el evento:** 350 euros. Cada grupo participante realizará una valoración de las propuestas presentadas por los restantes grupos.
21. Si a juicio del jurado ninguna de las propuestas tiene una calidad suficiente, el correspondiente premio podrá quedar desierto.
22. Todos los gastos relativos a transferencias de los premios y posibles cambios de divisas serán retraídos del importe del premio.
23. En el caso de que las personas no ganadoras no residan en España, a los premios se les aplicarán las retenciones fiscales de acuerdo a la legislación vigente.
24. Las personas ganadoras han de firmar un documento de recepción del premio.

Publicación de los equipos ganadores

25. El plazo máximo de aceptación del premio y comunicación de los datos que sean requeridos para su recepción, será de 7 días hábiles. Una vez expirado el plazo, perderán el derecho a su premio.

Formación y recursos para el proyecto

26. Por parte de la universidad organizadora, no hay ningún compromiso de entrega de materiales o equipos necesarios para la realización del trabajo. Es responsabilidad de los grupos participantes de disponer de los mismos.
27. Se proporcionará el acceso a un conjunto de herramientas (talleres y materiales online) necesarios para la definición de las propuestas a los retos presentados. Estarán disponibles en la plataforma web (<https://ecohackuc.unican.es/recursos-y-herramientas>).

Aceptación de las bases legales

28. Al registrarse, las personas participantes aceptan las presentes bases y declaran que las ideas y/o prototipos que desarrollen durante el hackathon son originales y producto exclusivamente de su propio intelecto. Por lo tanto, garantizan que dichas creaciones no infringirán ni violarán derechos de autor de terceros, y que no existe ningún conflicto relacionado con derechos de propiedad intelectual y/o industrial (marcas, patentes, derechos de autor, etc.) sobre la solución presentada.
29. Las personas participantes se comprometen a mantener indemne a la organización ante cualquier posible reclamación relacionada con la propiedad intelectual de la propuesta presentada, que pudiera ser realizada por terceros. En caso de que surjan tales reclamaciones, las personas participantes asumen la total responsabilidad por los costos derivados, incluidos los costos legales de representación.
30. Asimismo, las personas participantes acuerdan ceder de manera exclusiva, irrevocable, perpetua y para todos los países del mundo, todos los derechos de explotación sobre la aplicación e ideas desarrolladas durante el hackathon, incluyendo cualquier adaptación que las organizaciones retadoras puedan realizar sobre las mismas.
31. Las personas participantes, en el momento de su inscripción, están autorizando a la Universidad de Cantabria para que su nombre aparezca en los listados de equipos participantes que se harán públicos en la web del evento.
32. Todos los datos serán tratados conforme al Reglamento de Protección de Datos (RGPD), de 25 de mayo de 2018, y la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales.