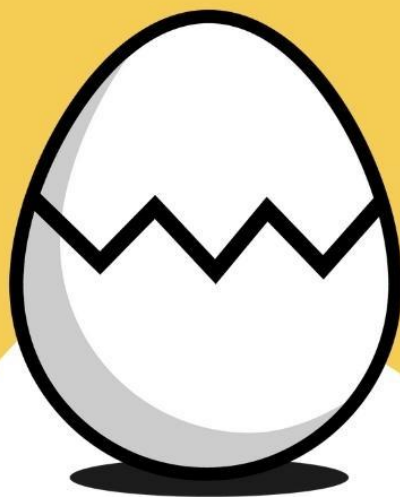


BASES HACKATHON 5-6 mayo 2023



Hackaton **ei!hub**Navarra

Contenido

OBJETO DE LA CONVOCATORIA	2
CLÁUSULAS	2
PRIMERA.- MARCO DE DEFINICIÓN DEL HACKATHON	2
SEGUNDA.- ÁREAS DE IMPACTO - CONOCE LOS DESAFÍOS	2
TERCERA.- INSCRIPCIÓN	3
CUARTA.- CRITERIOS DE SELECCIÓN	4
QUINTA.- METODOLOGÍA DE TRABAJO	5
SEXTA.- BASES DE PARTICIPACIÓN AL HACKATHON	6
SÉPTIMA.- INCUMPLIMIENTO DE LAS BASES	8
OCTAVA.- PREMIOS	8
NOVENA.- EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE VALORACIÓN DEL JURADO	9
DÉCIMA.- JURADO	10
DUODÉCIMA.- PROTECCIÓN Y TRATAMIENTO DE DATOS	11
DECIMOTERCERA.- DERECHOS DE IMAGEN	13

BASES DE PARTICIPACIÓN

OBJETO DE LA CONVOCATORIA

Ei!Hub Navarra es el proyecto piloto de emprendimiento del Centro de Orientación, Emprendimiento, Acompañamiento e Innovación (COE) del Servicio Navarro de Empleo (SNE-NL). Una iniciativa destinada a reforzar y estimular el ecosistema de emprendimiento de la Comunidad Foral de Navarra con acciones 100% colaborativas.

A través de este concurso Hackathon se pretenden alinear tanto los desafíos como los resultados del proceso creativo, con la S4 (Smart Specialisation Strategy for Sustainability) de Navarra, cuyo objetivo es la transformación económica regional para ser una región referente en Europa en economía sostenible, digital y comprometida con el territorio y las personas.

A través de este concurso de ideas y proyectos que hemos denominado Hackathon, las personas participantes generarán soluciones a desafíos reales, relacionados directamente con; la movilidad eléctrica y conectada, la alimentación saludable y sostenible, la industria de la energía verde, la medicina personalizada, el turismo sostenible y la industria audiovisual.

CLÁUSULAS

PRIMERA.- MARCO DE DEFINICIÓN DEL HACKATHON

En el contexto de la transformación económica regional para ser una región referente en Europa en economía sostenible, digital y comprometida con el territorio y las personas, buscamos generar un entorno colaborativo de intercambio de conocimiento y fomento del emprendimiento, el intraemprendimiento y la inserción laboral, poniendo el foco en las personas y en las organizaciones regionales. Generando de este modo, oportunidades reales de emprendimiento e inserción laboral, así como proyectos de intraemprendimiento corporativos.

El Hackathon **tiene una duración de dos días**. En él tendrás la posibilidad de desarrollar tus dotes emprendedoras de la mano de un equipo de personas expertas en las áreas a abordar y donde las personas emprendedoras tendrán la oportunidad de proponer soluciones reales para dar respuesta a los desafíos propuestos, a través de un trabajo cohesionado que incluye las fases de ideación, diseño, validación y prototipado de la solución.

Fechas: 5 y 6 de mayo de 2023.

SEGUNDA.- ÁREAS DE IMPACTO - CONOCE LOS DESAFÍOS

La región de Navarra cuenta con empresas y entidades de referencia, siendo reconocida como región innovadora y estratégica para la experimentación en nuevas tecnologías y soluciones sostenibles. Se espera que para el año 2030, Navarra destaque por la producción de nuevos sistemas para la movilidad eléctrica y conectada, por una cadena de valor sostenible e integración óptima en energías renovables, la producción de alimentos saludables y sostenibles, y liderazgo en la transición energética con soluciones innovadoras, la mejora en la cohesión territorial y la lucha contra la despoblación, apostando por el desarrollo económico de los territorios a través del turismo sostenible, así como un crecimiento y una especialización reconocible en la industria audiovisual.

En E!Hub Navarra, se busca abordar problemas importantes y actuales a través de estos desafíos que son fundamentales en el logro de un desarrollo sostenible en la región. Para la consecución de estos objetivos, es fundamental que los distintos actores se involucren en estos desafíos, trabajando juntos y colaborando para lograr una transición exitosa hacia un futuro más sostenible.

- **DESAFÍO 1. - MOVILIDAD ELÉCTRICA Y CONECTADA.** ¿Cómo podemos beneficiarnos de las ventajas que nos proporcionan las nuevas tecnologías como la inteligencia artificial (IA), el procesamiento de datos a gran escala (big data) o los nuevos softwares de gestión energética, para crear un nuevo modelo de movilidad urbana eléctrica y conectada? ¿Cómo hacerlo implicando además a los diferentes actores (usuarios, turistas, entidades locales, instituciones, fabricantes, etc.) para conseguir que sea un modelo sostenible en el tiempo y respetuoso con el medioambiente en toda su cadena (fabricación, comercialización, uso, reparaciones y reutilización de componentes una vez que haya acabado su vida útil)?
- **DESAFÍO 2. - ALIMENTACIÓN SALUDABLE Y SOSTENIBLE.** ¿Cómo fomentar el espíritu emprendedor de la juventud navarra, generar riqueza y empleo, promoviendo iniciativas y acciones que fortalezcan el sector agroalimentario de Navarra? ¿Cómo promocionar tanto el consumo como la producción, distribución y comercialización de alimentos sostenibles y saludables a nivel local y regional?
- **DESAFÍO 3. - INDUSTRIA DE LA ENERGÍA VERDE.** ¿Cómo implementar soluciones de almacenamiento de energía renovable para aprovechar mejor la energía generada y reducir la dependencia de las redes eléctricas tradicionales, reduciendo las pérdidas y mejorando la estabilidad de las

redes? ¿Cómo mejorar la rentabilidad, garantizando que estas tecnologías sean asequibles y accesibles?

- **DESAFÍO 4. - MEDICINA PERSONALIZADA.** ¿Cómo acercar los avances realizados en medicina personalizada a todo el sistema de salud y dejar de asociarla a caros tratamientos de alta gama? ¿Cómo trabajar en la reducción de los costes y la democratización de la tecnología para garantizar que todas las personas, independientemente de su origen socioeconómico, tengan acceso a diagnósticos y tratamientos personalizados efectivos?
- **DESAFÍO 5. - TURISMO SOSTENIBLE.** ¿Cómo mejorar la gestión de los residuos generados por el sector turístico, enfocado a una estrategia de turismo convivencial compartido? ¿Cómo proponer la reducción de residuos y el uso de materiales reciclables en las empresas turísticas, la mejora de la infraestructura de gestión de residuos, el fomento del turismo responsable y la coeducación de los turistas sobre la importancia de reducir su huella de residuos durante su estancia en Navarra?
- **DESAFÍO 6. -INDUSTRIA AUDIOVISUAL.** ¿Cómo atraer rodajes y actividad audiovisual de mayor envergadura a nuestra región? ¿Cómo potenciar la creación de piezas de animación digital y videojuegos, mejorando así nuestra especialización para diferenciarnos en el mercado internacional?

TERCERA.- INSCRIPCIÓN

Las personas interesadas en participar en el Hackathon realizarán la **inscripción** completando sus **datos en el formulario de inscripción**, disponible en la página web de Ei Hub Navarra:

<https://www.eihubnavarra.es/hackathon/>

La inscripción de cualquier participante en el Hackathon, otorga el derecho a participar en la actividad y a su vez, implica el pleno conocimiento y aceptación de las presentes bases y condiciones de desarrollo de este evento.

Se deja constancia de que no se aceptarán postulaciones contenidas en formularios incompletos, como tampoco condicionadas o contrarias a las presentes bases. El **plazo** máximo para la **inscripción** es hasta las 23:59 hrs. **miércoles , 3 de mayo de 2023.**

La aceptación de la inscripción será notificada vía correo electrónico a las personas postulantes.

Se podrá participar de forma **individual** o **por equipos**. Estos últimos deberán estar conformados por entre 3 y 5 personas. Las personas que se presenten de forma individual, se integrarán en un equipo multidisciplinar de trabajo para el desarrollo de uno de los desafíos planteados. Esta asignación se realizará el primer

día del Hackathon (viernes 5 de mayo) contando con las preferencias de desafíos seleccionados por las/os participantes.

La inscripción al Hackathon no tiene coste. De ser seleccionadas o seleccionados, las personas deberán asumir cualquier coste de viaje, alojamiento o traslado necesario para asistir al evento.

CUARTA.- CRITERIOS DE SELECCIÓN

Podrá optar a participar en este Hackathon cualquier persona sienta inquietud por el emprendimiento como estudiantes universitarias/os y de FP, trabajadoras/es por cuenta propia o ajena, promotoras/es de Startups, técnicas/os de emprendimiento, y profesorado en general.

Así mismo, podrán participar todas aquellas personas que, sin estar vinculadas profesionalmente, muestren interés y pasión en la materia y quieran aplicar sus conocimientos en la resolución de los desafíos planteados.

Amparado en el derecho de admisión a la actividad, la Organización podrá restringir la participación en el concurso por cualquier motivo o circunstancia que pudiese repercutir en el correcto desarrollo del Hackathon.

Todas las candidaturas serán valoradas previamente y, en caso de cumplir los criterios de participación descritos, la organización se pondrá en contacto para confirmar la inscripción e indicar las directrices y normas de funcionamiento del Hackathon.

La edad mínima para participar es de dieciocho años. Aunque los menores con edad comprendida entre dieciséis y diecisiete años, podrán participar con la autorización del/la tutor/a.

QUINTA.- METODOLOGÍA DE TRABAJO

El Hackathon se desarrollará en dos jornadas intensivas de trabajo, repartidas en varias sesiones cada jornada (ver programa del evento). Con la elección de este formato se persigue generar soluciones potencialmente viables a través de actividades experienciales, de simulación y eminentemente prácticas.

El evento propone 6 categorías temáticas, donde se enmarcan los desafíos propuestos. Las personas participantes podrán incluir sus propuestas e ideas dentro de, al menos, una de estas categorías:

- Movilidad eléctrica y conectada
- Alimentación saludable y sostenible
- Industria de la energía verde
- Medicina personalizada
- Turismo sostenible
- Industria audiovisual

Cada participante contará con un tiempo definido para elegir en qué desafío quiere participar y se conformarán los equipos por afinidad y multidisciplinariedad.

- Equipo de *mentoring*

Un equipo de personas expertas estará disponible para la resolución de consultas, dentro de los horarios de las sesiones.

- Ágoras de conocimiento

Las y los participantes recibirán seis píldoras formativas que servirán como herramientas (in)formativas que les permitirán para concretar y desarrollar sus ideas con el fin de poder prototipar una solución al desafío escogido.

Los contenidos de las píldoras son los siguientes:

1. Píldora formativa. DESIGN THINKING. Aprendiendo a pensar de manera diferente.
2. Píldora formativa; IDEACIÓN Y VALIDACIÓN. ¿Cómo sé que somos originales y damos en el clavo?
3. Píldora formativa: PROTOTIPADO. Aprendiendo a transmitir el valor de nuestro proyecto
4. Píldora formativa: CÓMO CONTARLO.
5. Píldora formativa sobre GOOGLE SITE
6. Píldora formativa sobre MODELOS DE NEGOCIO.

- Presentación de las propuestas

Las y los integrantes de cada equipo deberán realizar una presentación final del proyecto ante un jurado ("Elevator Pitch"). Esta presentación constituirá la base para la selección de los equipos ganadores y la asignación de premios. No se valorarán presentaciones de trabajo realizadas de otra forma.

- Acreditaciones

Todas las personas participantes que finalicen el Hackathon dispondrán de:

- Diploma acreditativo de participación en el Hackathon.
- Distintivo Ei Hub Navarra.
- Credencial en LinkedIn.

SEXTA.- REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN AL HACKATHON

Cada proyecto que se desarrolle durante el Hackathon debe cumplir los siguientes requisitos:

- El diseño de las propuestas deberá ser original e inédito y tendrá que inspirarse en los criterios de valoración del jurado, que se detallan en cláusula novena.
- El número de equipos en cada reto estará determinado por el número de solicitudes registradas.
- Los concursantes deberán entregar un panel o presentación digital con la documentación gráfica para la defensa de la propuesta ante el jurado, y el resto de documentos anexos en cualquier formato digital legible por medio de herramientas de uso generalizado.
- Todo el desarrollo de la solución deberá llevarse a cabo en las fechas de duración del evento. Si se va a trabajar sobre algo ya existente, solamente será evaluada la mejora realizada durante el evento y no todo el proyecto, por lo que, durante la demostración ante las personas evaluadoras, se deberá especificar la situación anterior, si fuese el caso.
- Los desafíos pueden abordarse por medio del desarrollo de cualquier herramienta, tecnología, diseño, o dispositivo, pero en cualquier caso debe ser accesible por medio de herramientas de uso generalizado y comunicar los detalles, características y novedades que plantean dichas herramientas.
- No se aceptarán aplicaciones/webs ya publicadas en cualquier medio, o trabajos anteriores ya realizados.
- La solución debe tratarse de un proyecto original, lo cual implica no haber sido presentado en otro concurso de la misma índole. Cada equipo participante deberá asegurar la originalidad de la propuesta para el Hackathon de Ei! Hub Navarra.
- Durante el desarrollo de la competición, el equipo mentor estará disponible en los momentos estipulados por la Organización. Las y los participantes podrán solicitar su ayuda sobre temas concretos.
- No se requerirá que las soluciones estén completamente terminadas durante el Hackathon, aunque se valorará el grado de funcionalidad alcanzada y que se aporten diseños que permitan ver la evolución de los apartados que falten por completar.

- No se aceptarán a concurso, soluciones con contenido sexual explícito, violencia explícita, contenido insultante o de incitación al odio, que vulneren la propiedad intelectual de terceros, que suplanten la identidad de otras personas o empresas, o que promuevan cualquier género de actividades ilegales.
- El proyecto no debe infringir los derechos de autor, patentes, marcas registradas, secretos comerciales u otros derechos de propiedad intelectual de terceros.
- Cualquier infracción de la persona concursante será de su exclusiva responsabilidad y se compromete a mantener indemne al equipo organizador en caso de cualquier reclamación de terceros a este respecto.
- No estará permitido copiar la documentación o imágenes sin permiso expreso de las entidades organizadoras.
- Cada equipo contará con sus propios medios y recursos tecnológicos para el desarrollo de las sesiones/pruebas/proyectos.

SÉPTIMA.- INCUMPLIMIENTO DE LAS BASES

La participación en este Hackathon implica el conocimiento y la aceptación de sus bases y condiciones. Cualquier violación de éstas o de los procedimientos o sistemas establecidos por el equipo organizador para la participación en este concurso implicará la inmediata exclusión del evento y/o la revocación de los premios, y/o la eventual interposición de las acciones judiciales que puedan corresponder.

La aplicación de las bases no dará derecho a reclamación alguna en contra del equipo organizador, las personas trabajadoras, el equipo de personas voluntarias, el equipo de colaboración, las personas invitadas o las entidades patrocinadoras (en el caso de que las hubiese). Especialmente, en el caso en que se proceda a eliminar a alguna de las publicaciones, o se decida no otorgar definitivamente alguno de los premios, por estimarse que al respecto no se han cumplido con los procedimientos, requisitos o espíritu establecidos en las presentes bases.

OCTAVA.- PREMIOS

Los Premios no incluirán ninguna otra prestación, gasto o servicio diferente de los expresamente indicados en el presente apartado, y estarán sujetos a las normas fiscales vigentes.

El Premio no será susceptible de cambio, alteración o compensación a petición de las personas ganadoras. Si un equipo ganador rechaza el Premio, no se le ofrecerá ningún premio alternativo.

La organización podrá adjudicar los premios no entregados a otros proyectos por orden de valoración.

- PREMIOS: hasta 10.000€

**Todos los premios están sujetos a disponibilidad y podrán ser cambiados por premios de la misma categoría y del mismo valor económico.*

- 1º PREMIO: mejor equipo/proyecto 3000 €
- 2º PREMIO: segundo mejor equipo/proyecto 1500 €
- PREMIO A LA MEJOR PERSONA Hackathonera: 500€
- Vales de Servicios: valorados hasta en 5.000€
 - ◆ Servicio de acompañamiento para personas emprendedoras que podrá incluir según las necesidades:
 - Creación del logo y toda la imagen de marca.
 - Creación de una página web profesional.
 - Posicionamiento SEO.
 - Facilitación de la estrategia de contenido de arranque.
 - Creación de una campaña de publicidad por valor de 500€
 - Acompañamiento personalizado por parte de personas expertas durante 3 meses.
 - Acceso directo a La Batidora.

NOVENA.- EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE VALORACIÓN DEL JURADO

El jurado tendrá en cuenta los siguientes criterios para la valoración de las propuestas:

- El grado en el que proyecto se ajusta al reto concreto propuesto.
- Originalidad del proyecto.
- Carácter emprendedor del proyecto.

- Grado de viabilidad creativa y emprendedora acorde con los principios de sostenibilidad de la agenda de transformación económica S4.
- Grado de novedad e innovación del producto, servicio o proceso.
- Grado de sostenibilidad e impacto social y/o económico en el territorio y en las personas.
- Grado de compromiso del equipo promotor para poner en marcha la iniciativa.

Una vez finalizadas las presentaciones finales, habrá un máximo de cinco minutos para preguntas del jurado, al objeto de que sus promotores o promotoras puedan aclarar posibles dudas o aportar mayor información sobre la iniciativa.

En los criterios de evaluación, el jurado tendrá en cuenta tanto las presentaciones finales como el proceso llevado a cabo. Los cinco criterios de evaluación serán:

1. Precisión de las respuestas.
2. Grado de originalidad en la exposición de las respuestas.
3. Presentación de las resoluciones.
4. Uso de diferentes formatos en la exposición de las respuestas.
5. Diseños amigables y uso de herramientas intuitivas.

DÉCIMA.- JURADO

El jurado estará presidido por representantes de las entidades y organismos organizadores y colaboradores.

El fallo del jurado será inapelable y tendrá lugar el sábado, 6 de mayo de 2023, tras la presentación de los proyectos de todos los equipos participantes.

En caso de que exista algún tipo de vínculo de consanguinidad hasta cuarto grado o de afinidad hasta segundo grado entre un miembro del jurado y una persona participante, dicho miembro deberá declararse impedido de calificar ese proyecto. Del mismo modo se procederá con la vinculación laboral directa o en caso de conflicto de interés de cualquier índole.

UNDÉCIMA.- NORMAS GENERALES

El Hackathon es una actividad de carácter formativo organizada Ei!Hub Navarra, con el resto de entidades colaboradoras y participantes, y la dinámica del mismo exige la colaboración entre todas las personas participantes, sin que ello suponga

la existencia de alguna vinculación laboral, administrativa o empresarial entre estas y las entidades organizadoras.

La organización del Hackathon velará en el desarrollo del mismo por igualdad de género, el lenguaje inclusivo, enfoque apolítico y tolerancia hacia la diversidad.

Las personas participantes deberán realizar sus desarrollos en los horarios indicados para el Hackathon, si bien no es necesario que estén dedicados al proyecto todo el tiempo, sí deberán mostrar su progreso en el mismo.

Si una persona participante decide abandonar el Hackathon deberá comunicarlo a la organización.

Dicho abandono implica la renuncia a cualquier premio, compensación o derecho que pueda corresponderle.

No se aceptará mal comportamiento. Todos las personas participantes seguirán las instrucciones de la organización y de las personas responsables en todo momento. Cualquier acto realizado por cualquiera de las o los participantes es su propia responsabilidad. La organización no se hará responsable de cualquier acto inapropiado, realizado por cualquier participante.

Igualmente las y los participantes reconocen que cumplirán con las medidas de seguridad y prevención de riesgos que establezcan las entidades gestoras de los espacios en los que se celebre el Hackathon o cualquier actividad relacionada; y ello, con expresa renuncia a cualquier derecho que tuvieran frente al proyecto EilHub Navarra y sus entidades colaboradoras o los que exonera de cualquier responsabilidad como consecuencia de la utilización de espacios de terceros y comprometen a mantener inalterados..

La organización no se hace responsable de los objetos personales de las personas participantes.

Asimismo, la o el participante será responsable de dejar su lugar en el mismo estado en el que se lo encontró.

La no aceptación de estas bases supondrá la inhabilitación de la persona participante para presentarse al concurso final, así como proceder a su expulsión del evento si las circunstancias lo requieren.

DUODÉCIMA.- PROTECCIÓN Y TRATAMIENTO DE DATOS

El Hackathon de Ei!Hub Navarra es un proyecto de laboratorio gamificado de emprendimiento creativo. Las ideas, los proyectos y sus derivados pertenecen a los equipos que lo desarrollen.

Cada equipo de participantes que se configure será titular exclusivo de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial vinculados con sus respectivos proyectos.

De conformidad con la normativa vigente de protección de datos (Reglamento UE 2016/679 y L.O. 3/2018) le facilitamos la siguiente información sobre el tratamiento de datos:

Responsable del tratamiento: Centro de Orientación, Emprendimiento, Acompañamiento e Innovación (COE) del Servicio Navarro de Empleo (SNE-NL).

Legitimación y fines del tratamiento:

Art. 6.1.a) RGPD. Consentimiento de la persona interesada.

- Gestionar el Hackathon y valorar su participación en el mismo.

Art. 6.1.c) RGPD. El tratamiento es necesario para el cumplimiento de una obligación legal aplicable al responsable del tratamiento.

- Verificar la inexistencia de actuaciones o participaciones fraudulentas o contrarias a las Bases Legales reguladoras.
- Comunicar su condición de personas premiadas a través de la web promocional en la que el mismo se desarrolla.
- Dar cumplimiento a las obligaciones legales y/o fiscales que pudieran corresponder a la entidad organizadora del presente evento.
- Gestionar la entrega y/o facilitar el acceso y disfrute del premio otorgado a las personas ganadoras.

Criterios de conservación:

Mientras perdure la vigencia de la relación establecida, los plazos establecidos legalmente por la normativa y, en todo caso, mientras no prescriban las posibles acciones legales derivadas de la finalidad y del tratamiento.

Comunicación de los datos:

No se realizarán cesiones de los datos, salvo obligación legal o requerimiento judicial.

Derechos que asisten al interesado:

Puede ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, supresión, portabilidad, limitación, oposición y retirada del consentimiento, enviando su solicitud junto con un documento acreditativo de su identidad a coordinacion@eihubnavarra.es así como el derecho a presentar una reclamación ante la Autoridad de control (<https://www.eihubnavarra.es>), si considera que el tratamiento no se ajusta a la normativa vigente.

ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La concurrencia competitiva al presente Hackathon supone la aceptación por los y las participantes de las bases y de su resolución, que será inapelable, así como la renuncia a cualquier tipo de reclamación.

El SNE-NL se reserva el derecho de interpretar las siguientes bases, así como de su modificación, comprometiéndose a informar de las modificaciones introducidas a las personas participantes a través de la página web oficial.

DECIMOTERCERA.- DERECHOS DE IMAGEN

Mediante la aceptación de las Bases y la participación en el Hackathon usted consiente libre, expresa y explícitamente a que sus datos personales consistentes en imágenes y/o vídeos sean tratados por Centro de Orientación, Emprendimiento, Acompañamiento e Innovación (COE) del Servicio Navarro de Empleo (SNE-NL), con la finalidad de publicarlas en distintos medios de comunicación al objeto de promocionar las actividades y eventos realizados o desarrollados por el proyecto.

Sus imágenes/vídeos no serán comunicados o cedidos a terceros. Los datos serán conservados durante el tiempo necesario para alcanzar la finalidad del tratamiento y mientras tanto la persona interesada no revoque su consentimiento. Le recordamos que podrá revocar su consentimiento en cualquier momento al objeto de que el video o la fotografía no se utilice con la finalidad indicada.