

BASES REGULADORAS ALTEN HACK 2019

PRIMERO. OBJETO

Este documento tiene por objeto establecer las bases reguladoras de ALTEN hack 2019, que se celebrará los días 26 y 27 de abril en la Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Valladolid (UVa).

ALTEN hack 2019 surge de la iniciativa de ALTEN S.P.A.IN, en colaboración con la Universidad de Valladolid, Adidas y Block Impulse. Se trata del primer hackathon que organiza ALTEN para impulsar y fomentar el talento joven en materia de innovación con el planteamiento de diferentes retos que deberán resolverse en un máximo de 24 horas.

SEGUNDO. PERFIL DEL PARTICIPANTE

Los participantes deberán haber cumplido los 18 años de edad en el momento que realicen su inscripción.

Se permitirá la participación a estudiantes o graduados universitarios y/o de formación profesional, con no más de dos años de experiencia desde la finalización de sus estudios.

Perfiles recomendados: ingenieros informáticos, ingenieros QA, desarrolladores software, desarrolladores de móviles (front y/o back). Además, será necesario el conocimiento de algún lenguaje de programación (java, javascript, python...).

TERCERO. REGISTRO Y ADMISIÓN DE PARTICIPANTES

Los participantes deberán registrarse a través del microsite habilitado para este fin: www.altenhack.es.

El plazo de inscripción comienza el día 25 de marzo y finaliza el 15 de abril. El participante recibirá un correo de confirmación de recepción de su solicitud. Y, a partir del cierre de inscripciones, nos pondremos en contacto con cada participante para confirmar su admisión y participación en ALTEN hack 2019.

El registro en el evento no asegura la participación debido a los límites de espacio. La organización se reserva el derecho a seleccionar los candidatos más idóneos para la resolución de los retos.

ALTEN se reserva el derecho de ampliar el plazo de registro y participación si lo considerara necesario.

CUARTO. EQUIPOS Y MATERIAL

La participación se realizará por equipos de 4 ó 5 personas. Se aceptarán inscripciones individuales, y la organización le integrará en el equipo que considere más apropiado para la realización de los retos.

Cada participante deberá traer su propio equipo informático necesario para el desarrollo del reto.

El evento dura aproximadamente 30 horas. El tiempo para la realización de los retos es de 24 horas. Se habilitará un área de descanso y se facilitará bebida y comida a los participantes durante todo el evento.

QUINTO. PRESENTACIÓN Y DECISIÓN DEL JURADO

Transcurridas las 24 horas de competición, los equipos presentarán al jurado la resolución de su reto en un tiempo establecido de 15 minutos. Habrá un jurado por cada uno de los cuatro retos planteado. De forma simultánea se presentarán las diferentes resoluciones de cada reto.

La presentación de los resultados permitirá al jurado realizar una evaluación final de los desarrollos y seleccionar a los equipos ganadores.

Una vez seleccionados, los trabajos ganadores se anunciarán públicamente en el salón de actos de la Escuela de Ingeniería Informática.

El Jurado excluirá a aquellos que presenten un proyecto que no corresponda ni cumpla los objetivos de ningún reto.

SEXTO. PREMIOS

El jurado decidirá cuál es el mejor proyecto por iniciativa, y otorgará 700 euros en cheque Amazon a cada proyecto ganador.

La Organización se reserva el derecho de cambiar los premios sin previo aviso por otros de igual o semejante valor. Adicionalmente, la organización podrá otorgar algún premio extraordinario.

SÉPTIMO. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El Jurado evaluará cada uno de los retos de acuerdo a los siguientes criterios de evaluación, los cuales tendrán la misma ponderación:

- Creatividad e innovación (20%)
- Dificultad (20%)
- Porcentaje de finalizado (20%)
- Salida al mercado (20%)
- Presentación/venta (20%)

OCTAVO. PUBLICIDAD Y DIFUSIÓN

La Organización podrá proceder a la divulgación y publicación de los retos ganadores obligándose a reproducir el nombre de los autores.

Las propuestas seleccionadas y ganadoras podrán ser objeto de divulgación por La Organización y, en su caso, en la de las instituciones colaboradoras y patrocinadoras, en las comunicaciones que realice de carácter informativo o divulgativo a través de los medios que considere más adecuados y oportunos, incluidos los medios de comunicación escritos en soporte físico, como en Internet y las redes sociales.

En caso de que La Organización lo estime conveniente para la promoción del evento, podrá tomar imágenes de los participantes y utilizarlas con el exclusivo objeto de difundirlo en los canales que considere oportunos.

Para la gestión y promoción del ALTEN hack 2019, los datos de los participantes podrán ser comunicados a los patrocinadores y colaboradores del mismo. Asimismo, para la promoción y transparencia del evento, los datos de los participantes podrán ser publicados en los medios de comunicación, incluyendo publicaciones en papel o en Internet, o sus perfiles en redes sociales.

NOVENO. DATOS PERSONALES

En cumplimiento de lo establecido en el Reglamento General de Protección de Datos (en adelante “RGPD”), le informamos que los datos recabados referentes a su persona y que han sido facilitados por Ud. son incorporados a un fichero cuyo responsable es ALTEN SOLUCIONES PRODUCTOS AUDITORIA E INGENIERÍA, S.A.U.

El participante queda informado de su derecho de oposición, acceso, rectificación y cancelación, respecto de sus datos personales en los términos previstos en la Ley. La entrega de los datos personales en el formulario de registro al evento tiene carácter facultativo, sin que la negativa a suministrar los mismos suponga consecuencia negativa alguna, salvo el de no poder participar en el presente evento.

El usuario participante garantiza que los Datos Personales facilitados a ALTEN SOLUCIONES PRODUCTOS AUDITORIA E INGENIERÍA, S.A.U. con motivo del presente eventos son veraces y se hace responsable de comunicar a éste cualquier modificación en los mismos. Asimismo, los participantes autorizan a ALTEN SOLUCIONES PRODUCTOS AUDITORIA E INGENIERÍA, S.A.U. para la utilización de su nombre e imagen en la publicidad o comunicaciones, tanto escritas como electrónicas, que desarrolle o lleve a cabo para divulgar los resultados del evento. ALTEN SOLUCIONES PRODUCTOS AUDITORIA E INGENIERÍA, S.A.U., en ningún caso, utilizará los datos de los concursantes con fines comerciales.

DÉCIMO. ACEPTACIÓN DE CONDICIONES Y TÉRMINOS LEGALES

El simple registro en este evento supone la aceptación de estas bases en su totalidad. La Organización se reserva el derecho de interpretar, modificar las condiciones del presente evento en cualquier momento, e incluso de anularlo o dejarlo sin efecto, siempre que concurra causa justificada para ello.

Los participantes aceptarán las decisiones del jurado.

La Organización se reserva el derecho a introducir cambios en el funcionamiento de ALTEN hack 2019 en cualquier momento y/o finalizarlo de forma anticipada si fuera necesario por causa justificada, sin que de ello pueda derivarse responsabilidad alguna. Si se produjera algún cambio deberá ser comunicado debidamente.

UNDÉCIMO. NULIDAD

Si cualquier previsión de las presentes Bases fuese declarada, total o parcialmente, nula o ineficaz, tal nulidad o ineficacia afectará tan sólo a dicha disposición o parte de la misma que resulte nula o ineficaz, subsistiendo en todo lo demás el resto de Bases y teniéndose tal disposición o la parte de la misma que resulte afectada por no puesta, salvo que, por resultar esencial a las presentes Bases, hubiese de afectarlas de forma integral.