

## Horario de actividades



### Sábado, 9 de noviembre

-  **11:00 h**  
Apertura de puertas y registro  
Lugar: Recepción
-  **12:00 h**  
**Apertura, bienvenida, bases y reglas**  
por Miguel Angel Turrado  
**Conferencia:**  
"Orgullo rural",  
por Sandra de la Hera - Fundación Anche  
Lugar: Salón de actos MUSAC
-  **13:00 h**  
Organización de equipos y  
comienzo del tiempo de trabajo  
Lugar: Zona de competición
-  **14:00 h**  
**Conferencia:**  
"5G and the digital divide"  
por Iván Rejón - Ericsson  
Lugar: Salón de actos MUSAC
-  **14:30 h - 16:00 h**  
Tiempo para comer  
Lugar: Zona de descanso
-  **17:30 h**  
**Conferencia:**  
"Si no lo cuentas bien, da igual lo que hagas"  
por Susana Burgos - Pfizer  
Lugar: Salón de actos MUSAC
-  **19:30 h**  
**Conferencia:**  
"Como digitalizar el planeta desde AsturlAs"  
por Carlos Alba - ArcelorMittal  
Lugar: Salón de actos MUSAC
-  **21:30 h - 23:00 h**  
Tiempo para cenar  
Lugar: Zona de descanso

### Domingo, 10 de noviembre

-  **09:00 h - 10:00 h**  
Desayuno  
Lugar: Zona de descanso
-  **11:30 h**  
**Conferencia:**  
"Accesibilidad y TeleServicio, oportunidades para  
#MoverEspaña"  
por Javier Sesma - thyssenkrupp  
Lugar: Salón de actos MUSAC
-  **12:00 h - 13:00 h**  
Preselección de proyectos  
Lugar: Zona de competición
-  **13:00 h - 14:00 h**  
Votación y elección de proyectos ganadores  
Lugar: Zona de competición
-  **14:00 h**  
Entrega de premios y clausura  
Lugar: Salón de actos

## Código de conducta



Este es el Código de Conducta que esperamos respeten todos los participantes en el Hackathon “La España Vacía”. Es una versión customizada del Código de Conducta utilizado en la Major League Hacking, la mayor liga de Hackathon para estudiantes del mundo. Si tienes alguna sugerencia o pregunta acerca de este código de conducta, por favor contacta con nosotros.

Sé respetuoso. Ningún tipo de acoso o abuso será tolerado.

### El código de conducta

En el Hackathon La España Vacía creemos que cada uno de los participantes tiene derecho a hackear en un ambiente seguro y agradable.

El término “acoso” incluye pero no se limita a cualquier tipo de comentario, verbal o escrito, relativo a género, edad, orientación sexual, discapacidad, apariencia, tamaño, raza, religión, clase social, estatus económico, imágenes de carácter sexual, intimidación deliberada, seguimiento, fotografías o videos ofensivas o contactos físicos inapropiados. Si lo que haces provoca malestar a alguien, eso cuenta como acoso y es razón suficiente para que dejes de hacerlo.

A los participantes a quienes se les pida que dejen de comportarse de una manera que pueda considerarse inapropiada, se espera de ellos que lo cumplan inmediatamente.

Esponsors, jueces, mentores, voluntarios, organizadores y cualquier otra persona en el evento están sujetos igualmente a la política anti acoso. Especialmente, los participantes no deberán usar imágenes de contenido sexual ni realizar actividades de carácter sexual durante la competición ni en todo el evento. Si cualquier persona en el evento participa en un comportamiento abusivo, la organización de la Hackthon La España Vacía puede tomar cualquier acción que estime apropiada, incluido el aviso o incluso la expulsión del evento.

Si te sientes acosado de alguna manera o te das cuenta de que alguien lo está siendo, o tienes cualquier tipo de preocupación al respecto, por favor

contacta con alguien de la organización utilizando los procedimientos definidos más abajo.

El equipo de la organización está para ayudarte y, en caso necesario, contactará con seguridad para que en todo momento te sientas seguro durante el evento. Valoramos mucho tu colaboración.

Esperamos que los participantes sigan estas reglas de comportamiento en todas las zonas y durante todo el evento, no sólo en los momentos de la competición sino también durante las charlas y el tiempo libre o de descanso, desde el momento de registro hasta la entrega de premios y despedida.

### Procedimientos de informe de incidencias

Si te sientes incómodo o crees que puede haber un incumplimiento de este código de conducta, por favor informa de ello lo antes posible usando alguno de los siguientes métodos. Todas las personas que informen de alguna incidencia de este tipo tienen el derecho a permanecer anónimos.

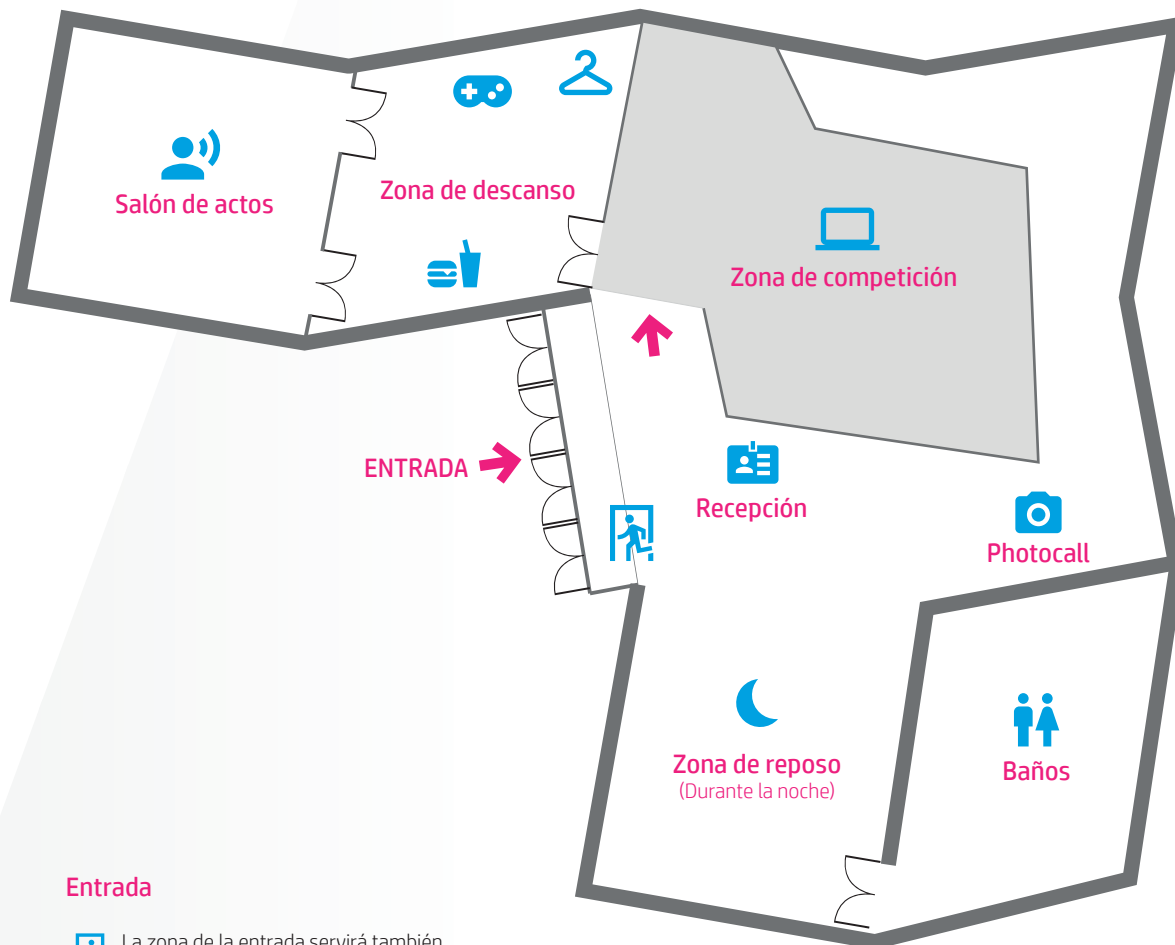
Enviando un correo electrónico a

[hackathon@hpscds.com](mailto:hackathon@hpscds.com), tu incidencia será recibida por el equipo organizador. Si prefieres que tu incidencia sea anónima, por favor envíanos un correo utilizando un servicio anónimo de correo o crea una cuenta temporal.


Si necesitas contactar directamente con un miembro de la organización, por favor contacta con alguna de las personas que aparecen a continuación:

- [angela.alvarez-bartolome@hp.com](mailto:angela.alvarez-bartolome@hp.com)
- [ruben.lopez-fernandez@hp.com](mailto:ruben.lopez-fernandez@hp.com)

## Mapa y zonas de uso




### Entrada

 La zona de la entrada servirá también de salida de emergencia.

### Zona de descanso

 Guardarropa

 Zona de juego

 Catering

## Normas generales de comportamiento e información de utilidad



Muchas gracias por venir a la Hackathon “La España Vacía”. Contamos contigo para mejorar la vida en las zonas rurales más despobladas: que no se mueran los pueblos de España.

Lee esto con atención: te ayudará a hacerte una idea de lo que hemos preparado en el MUSAC para que tu estancia y competición sean lo más agradables posibles.

### Normas generales

- Regístrate primero y deja tus pertenencias en la taquilla que te corresponda.
- Vete a la zona de competición; los voluntarios te ayudarán a que encuentres tu sitio.
- Pasa por el Photocall. Te haremos una foto.
- Hay una zona de descanso en la que tendrás bebidas durante las 26 horas de competición. También snacks.
- Intenta no comer ni beber en la zona de competición; tratemos de que esta área esté siempre lo más limpia posible.
- Tira a los contenedores o papeleras toda la basura que generes.
- Habrá 3 comidas principales: comida, cena y desayuno. Todas ellas en la zona de descanso. Podrás ir dentro del horario de cada una. No podrás comer en tu sitio de trabajo.
  - El horario de **comida** será de 14:30 a 16:00
  - El horario de **cena** será de 9:30 a 23:00
  - El horario de **desayuno** será de 9:00 a 10:00
- Hemos preparado una zona de juegos: los OMEN te esperan.
- Hay también una zona de reposo que se podrá utilizar de 24:00 a 7:00. Podrás usar aquí tu esterilla o saco.
- En las horas nocturnas respeta el descanso de tus compañeros. No seamos ruidosos.
- Las charlas las hemos preparado para ti y son muy interesantes. Los voluntarios te avisarán de cuando empieza cada una para que acudas al **Salón de Actos**. Recuerda que son píldoras de 20 minutos.→

Por último, **vigila tus pertenencias** y si tienes cualquier duda, los voluntarios están aquí para ayudarte: no dudes en preguntar.

### Ciclo de conferencias

9 de noviembre - 12:00 h  
“Orgullo rural (reivindicando la cultura no urbana)”  
SANDRA DE LA HERA - Fundación Anche

9 de noviembre - 14:00 h  
“5G and the digital divide”  
IVÁN REJÓN - Ericsson

9 de noviembre - 17:30 h  
“Si no lo cuentas bien, da igual lo que hagas”  
SUSANA BURGOS - Pfizer

9 de noviembre - 19:30 h  
“Cómo digitalizar el planeta desde AsturlAs”  
CARLOS ALBA - ArcelorMittal

10 de noviembre - 11:30 h  
“Accesibilidad y TeleServicio, oportunidades para #MoverEspaña”  
JAVIER SESMA - thyssenkrupp





## Procedimiento de respuesta ante acusaciones de trampas

La siguiente es una guía de acciones a tomar en el caso de que haya una acusación a un equipo hizo por romper las reglas de la competición o hacer trampas.

### PROCEDIMIENTO

La siguiente es una guía de acciones a tomar en el caso de que haya una acusación a un equipo hizo por romper las reglas de la competición o hacer trampas.

**Las acusaciones pueden incluir, pero no se limitan a:**

- Un equipo que usa el código de otra persona sin permiso.
- Un equipo falsificando el trabajo que han hecho.
- Un equipo que usa código que se escribió fuera del evento.

Para determinar la validez de los casos de trampas, nos basaremos en las reglas de la competición.

### ACUSACIÓN

La acusación podrá realizarla tanto los equipos participantes en el evento, como los voluntarios y organizadores del hackathon.

### EQUIPOS PARTICIPANTES

Si sospecha que se han hecho trampas, el equipo o un participante del evento, avisaran a un voluntario u organizador y le expondrá el caso, donde se abrirá una investigación.

### VOLUNTARIOS Y ORGANIZADORES

Se avisará al equipo del que se tiene sospecha, de que se iniciara un proceso de investigación por posibles trampas en el evento.

### CREAR Y DOCUMENTAR UN INFORME

**Los siguientes pasos deben ser seguidos por algún organizador o voluntario de la hackathon.**

Trate de obtener la mayor información de parte del denunciante por escrito. Si no es posible, el organizador o voluntario lo transcribirá.

Intente recopilar toda la información posible sobre lo siguiente:

- Datos de contacto de quien reporta la inflación (nombre, correo electrónico, teléfono, etc.)
- Datos de contacto de los miembros del equipo acusado de hacer trampa.

- Razón por la cual se sospecha que se ha hecho trampa.
- Otras personas sospechosas de estar involucradas en el engaño.

- Otros testigos / personas que sospechan del engaño.
- Cualquier URL relevante (por ejemplo, repositorios de GitHub).

Los organizadores del evento investigarán la acusación revisando materiales públicos que estén disponibles sobre el proyecto que se está investigando, incluidos repositorios de proyectos, presentaciones y cualquier otra cosa disponible para ellos.

### RESPUESTA

#### A. El engaño no ocurrió

Si los organizadores determinan que no hubo trampa, se creara un informe que se entregara a todos los equipos implicados (quien reporto el posible caso de trampas, y el equipo que se estaba investigando).

El proceso se dará por cerrado.

#### B. Otros resultados

Los organizadores no pueden determinar que la trampa se produjo en función de los recursos disponibles públicamente, los organizadores se comunicarán con los presuntos tramposos informándoles de que se ha creado un proceso de acusación de trampas, permitiendo que los presuntos tramposos den su versión de la historia.

Después de este punto, si se considera que se ha incurrido en una violación de las reglas del hackathon o se ha hecho trampas, se informará a los presuntos tramposos qué medidas se tomarán contra ellos.

### ACCIONES QUE LOS ORGANIZADORES CONSIDERARÁN

Se considerarán las siguientes acciones:

- Advertencia al equipo tramposo que cese su comportamiento y que cualquier otro informe dará lugar a sanciones.
- No permitir que los participantes hagan su presentación final del proyecto.
- No permitir que los participantes ganen premios.
- Expulsión del evento.

Dependiendo de la acusación de trampa, los organizadores pueden tomar más de una medida.