



Bases Legales del Concurso “Hackathon EduHackFest” organizado por la Universitat Jaume I (UJI) - Instituto de Nuevas Tecnologías de la Imagen (INIT), en colaboración con el proyecto Horizonte Europa e-DIPLOMA. Como sede de la Digital Education Hackathon (DigiEduHack).

1) Nombre y razón social de la empresa responsable del Concurso.

El Concurso está organizado por la Universitat Jaume I, Instituto de Nuevas Tecnologías de la Imagen (INIT) con domicilio en Av. Vicent Sos Baynat s/n, Castelló de la Plana 12006, España, de acuerdo con los términos y condiciones que constan en las presentes bases legales (en adelante, “Bases”).

2) Gratuidad y aceptación de las Bases.

La participación en el presente Concurso tiene carácter totalmente gratuito. El simple hecho de participar en el Concurso implica la plena aceptación de las presentes Bases, sin reservas.

3) Duración y ámbito territorial del Concurso.

El plazo para confirmar la participación en el Concurso finaliza el día 10/11/2023 a las 20:00, y el Concurso tendrá lugar los días 11 y 12 de noviembre de 2023 (en adelante, “Vigencia”) en la modalidad “Presencial”.

El ámbito territorial del Concurso es el territorio español (i.e. Península Ibérica, Islas Baleares, Islas Canarias, Ceuta y Melilla).

4) ¿Quién puede participar?

El Hackathon es una competición presencial de diseño y/o desarrollo de software de manera colaborativa en la que pueden participar personas con cualquier tipo de perfil, enfocado principalmente a universitarios, estudiantes de FP, investigadores, profesionales de la educación, innovadores y entusiastas de la educación digital. Los participantes diseñarán módulos educativos destinados al aprendizaje en línea. Estos módulos deberán seguir las pautas adecuadas para poder integrarse, en un futuro y tras una fase de desarrollo, en sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) o plataformas de experiencia del aprendizaje (LXP) y deben estar diseñados para el uso de tecnologías emergentes como Realidad Virtual Inmersiva, Aumentada o Inteligencia Artificial. En el caso de que los participantes decidan utilizar datos personales durante el evento, deberán obtenerlos de forma lícita y conforme a la normativa de protección de datos. La responsabilidad en el uso de datos personales de terceros corresponderá en exclusiva a cada usuario.

5) Objetivo del Hackathon

El objetivo del Hackathon es promover y fomentar la innovación, el talento y el desarrollo de nuevas ideas que aporten valor a la sociedad, con un enfoque especial en soluciones digitales a diseñar o implementar módulos y/o aplicaciones para el uso de tecnologías emergentes y que puedan integrarse en plataformas de e-learning, como los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) o las plataformas de experiencia del aprendizaje (LXP). Durante el desarrollo del Hackathon, pretendemos crear un ecosistema de creatividad e inspiración entre estudiantes, desarrolladores, investigadores, profesionales de la educación y asesores, donde compartir conocimientos y experiencias.

6) Inscripción de los Equipos

La participación se hará por “Equipos” de entre 4 y 5 personas que pueden estar integrados por participantes con cualquier de los perfiles mencionados en el apartado 4 y deberán cumplir con lo establecido en las presentes Bases Legales.

Se podrán inscribir participantes individualmente, pero EduHackFest se reserva el derecho a incluirlo como integrante de un Equipo ya inscrito. En el caso que un inscrito no pueda ser incluido en un Equipo, no podrá participar en el Concurso ya que no habrá participación a nivel individual.

La inscripción se realizará mediante el correspondiente formulario de inscripción en la página web del Concurso <https://eduhack-fest.e-diplomaproject.eu/> antes de la finalización del día 10 de Noviembre de 2023.

La inscripción en el Concurso confirma la aceptación de las presentes Bases Legales sin reserva alguna y el compromiso de los participantes con el contenido de las mismas.

En el formulario de inscripción, cada Equipo cumplimentará un formulario en el que definirá sus integrantes

Los Participantes aportarán sus propios recursos técnicos para el desarrollo de su propuesta: ordenadores, móviles, tabletas, dispositivos, gadgets, plataformas y/o entornos tecnológicos, o cualquier otro material software o hardware que sea necesario a dicho respecto. No obstante, EduHackFest proporcionará plataformas de colaboración que permitan la correcta participación en el Hackathon.

Si un Participante no puede asistir, con independencia de la causa, no podrá ser sustituido por otro.

Si por algún motivo un Equipo inscrito no puede participar finalmente en el evento, deberá comunicarlo a la Organización al menos 48 horas antes del comienzo del Concurso.

La inscripción está limitada a un máximo de 40 personas.

Retos:

Además de los Retos propuestos por la Organización, se admitirán nuevas iniciativas propuestas por los participantes del Hackathon que cumplan con los objetivos y valores del Hackathon. Dichas propuestas serán valoradas por la Organización. En el supuesto que dicha iniciativa sea aceptada por la Organización, se incluirá como Reto del Concurso y se informará al participante que la haya propuesto.

7) Mecánica del Concurso y elección de los ganadores.

PRESENTACIÓN DEL JURADO

Los equipos participantes presentarán su desarrollo ante un jurado compuesto por personal designado por EduHackFest para tal efecto y ante el resto de equipos participantes.

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

Uno de los miembros del jurado representante actuará como presidente y ostentará el voto de calidad para dirimir, en su caso, el empate en la votación del jurado.

El Jurado excluirá a aquellos que presenten un proyecto que no corresponda ni cumpla los objetivos de ningún reto o no se ajuste a las Bases Legales. También se excluirán aquellos proyectos que no estén en una fase avanzada de su diseño o que puedan afectar negativamente a cualquier persona.

El jurado designado por EduHackFest estará formado por tecnólogos y profesionales de cualquier ámbito relacionado con la educación o tecnologías de la información (diseño, usabilidad, gestión, etc.). Los miembros de este no podrán tener ningún vínculo de interés con los “Participantes”.

El Jurado se designará por EduHackFest a su exclusivo criterio.

EVALUACIÓN FINAL

La presentación tendrá una duración máxima de 8 minutos, permitiendo un breve turno de preguntas al jurado al final de la misma. Deberá incluir detalles del objetivo inicial de la propuesta, su nivel de consecución, virtudes e inconvenientes de la misma, tecnología utilizada, e incluir una demostración práctica de la herramienta empleando uno o varios escenarios de uso asociados al desarrollo realizado durante el Hackathon, así como cualquier otra información que se considere relevante por parte de los Participantes para su evaluación.

Durante el Hackathon se realizarán evaluaciones parciales (en adelante Checkpoints) que tendrán la finalidad de evaluar la consecución del proyecto estimada para cada momento:

CHECK POINT 1 – Estructura y composición del equipo / Dedicaciones/ Experiencia

CHECK POINT 2 – Preparación de la solución

CHECK POINT 3 – Grado de madurez de la solución propuesta

La presentación, junto a las evaluaciones parciales, permitirá al jurado realizar una evaluación final de los desarrollos y seleccionar a los Equipos ganadores. La decisión del jurado será inapelable.

Con la aceptación de las presentes Bases Legales los Participantes aceptan dicha decisión renunciando por tanto a cualquier reclamación a dicho respecto.

Durante la presentación se evaluará:

- Exposición del resultado del hackaton en un “pitch” de no más de 8 minutos
- Presentación visual (Formatos: PPT, vídeo o demo real)
- Para que un proyecto se considere válido para evaluación, deben entregarse como mínimo los siguientes elementos: Diseño del módulo, Propuesta de gamificación, Explicación del funcionamiento de la Tecnología emergente y material de la presentación visual.

CRITERIOS de EVALUACIÓN

Los Ganadores (1er premio y 2º premio) serán seleccionados por el jurado en base a las mejores puntuaciones obtenidas, teniendo en cuenta los siguientes criterios¹:

- Impacto y alcance que la finalidad de la solución puede tener en los destinatarios.
- Funcionalidad, utilidad y usabilidad de la solución. Grado de adecuación a una futura interoperabilidad. Madurez de la solución presentada
- Innovación, características únicas que lo hacen destacar.
- Potencial, puede adaptarse fácil y rápidamente. Es un proyecto realista, puede convertirse en un negocio.
- Calidad, claridad y brevedad de la presentación. Se entiende el alcance, la importancia del problema y la solución diseñada.

La Organización del Concurso se reserva el derecho de absoluta discreción, para verificar todos los ganadores, incluyendo pruebas de identidad, según se requiera, y de retirar el derecho al premio si considera, a su exclusivo criterio, que se han incumplido de estos Términos y Condiciones.

8) Premios.

¹ Estos criterios de evaluación serán revisados y pueden ser actualizados hasta el día de comienzo del Hackathon, donde serán presentados durante la jornada introductoria.

Todavía está por concretar si será un premio económico o un premio material. Ambos estarán valorados en la misma cantidad. En caso de tratarse de un premio material, el premio se otorgará en mano a los ganadores al ser estos seleccionados por los jueces del evento. En caso de tratarse de un premio económico, el procedimiento será el siguiente:

El Concurso está dotado con los siguientes premios²:

1er Premio: a la mejor solución 500€.

2º Premio: al mejor sistema de gamificación 250€.

Los premiados sabrán la decisión del jurado tras finalizar la Hackathon, cuando el jurado llegue a una conclusión.

El premio se entregará a uno de los miembros del equipo ganador, que actuará como representante del mismo y será este miembro el encargado de repartir el dinero entre el resto de miembros del equipo. EuHackFest no se hará responsable de como los ganadores repartirán el premio. El pago se entregará a cada representante por parte de la empresa patrocinadora encargada del premio. La forma y el momento de efectuar este pago son responsabilidad de la empresa patrocinadora y EuHackFest no se hará responsable de los problemas que tengan lugar al entregar los premios. Si el equipo ganador no atiende la comunicación y no facilita los datos para efectuar el pago del premio en el plazo de 15 días desde la comunicación por parte de la empresa patrocinadora, el equipo perderá la posibilidad de recibir el premio.

Cada participante ganador tendrá la opción de renunciar al premio y que EduHackFest done el mismo a una entidad sin ánimo de lucro designada por ésta, debiendo comunicar su decisión a EduHackFest dentro del plazo de cinco (5) días desde que EduHackFest le comunique el resultado del Concurso.

9) Consideraciones fiscales.

Los premios objeto del presente Concurso estarán sujetos al régimen fiscal aplicable según la legislación en vigor, y por tanto a la tributación que en cada caso les sea aplicable.

10) Modificaciones y/o anexos.

El presente Concurso pretende que la competición entre los distintos participantes se haga con igualdad de oportunidades y con estricto respeto a las normas de la buena fe. Por ese motivo, la Organización del Concurso excluirá automática e inmediatamente de la misma a cualquier participante que transgreda las normas de la buena fe, observe una conducta mendaz, inadecuada, falaz o impropia, emplee medios desproporcionados, fraudulentos o abusivos, o incumpla estas Bases en cualquiera de sus extremos.

² EduHackFest se reserva el derecho a modificar el número de premios y cantidad a pagar en función del número de empresas patrocinadoras que se involucren en los premios y cuánto dinero estas ofrezcan para los premios.

Si tales irregularidades se detectasen con posterioridad a la entrega efectiva de alguno de los premios, la Organización del Concurso se reserva el derecho de ejercitar las acciones legales pertinentes contra su autor o responsable, entre otras, las tendentes a la devolución de los premios.

En caso de que este Concurso no pudiera realizarse, bien por fraudes detectados en la misma, errores técnicos, o cualquier otro motivo que no está bajo el control de EduHackFest, y que afecte al normal desarrollo del Concurso, la Organización del Concurso se reserva el derecho a cancelar, modificar o suspender el mismo.

La Organización del Concurso se reserva el derecho a realizar modificaciones o anexos sucesivos con relación al presente Concurso.

La Organización del Concurso se reserva el derecho de resolver según su prudente interpretación aquellos aspectos no contemplados en estas Bases.

La Organización del Concurso se reserva el derecho a cambiar, siempre y cuando concurra justa causa, los premios incluidos en el presente Concurso.

La Organización del Concurso se reserva el derecho de emprender acciones judiciales contra aquellas personas que realicen cualquier tipo de acto susceptible de ser considerado manipulación o falsificación del presente Concurso.

10) Otras normas de uso.

No se admitirán comentarios ofensivos, insultos, amenazas, lenguaje malsonante, contenido degradante o descalificaciones hacia los servicios, marcas, equipo humano u otros miembros de la comunidad. Del mismo modo, se restringirán o eliminarán de cualquiera de los medios online que sirvan de canal a este Concurso los comentarios publicitarios o sobre nuestra competencia, tanto explícita como encubierta, por no ser dichos canales el lugar adecuado para acoger dicho tipo de informaciones.

Los participantes en el Concurso deberán ir adecuadamente vestidos (no vestimentas con mensajes ofensivos), reservándose EduHackFest el derecho a expulsar del Concurso a cualquier participante que no cumpla dicho requisito, a exclusivo criterio de EduHackFest.

12) Protección de datos personales.

La cumplimentación de todos los campos requeridos es obligatoria y por ello la organización del Concurso se reserva el derecho a inadmitir aquellas solicitudes cuyos campos se encuentren incompletos o completados de forma ininteligible, según su criterio. Con carácter opcional, podrá cumplimentarse el campo del domicilio, en cuyo caso el participante recibirá un obsequio por la participación, a modo de gratificación.

En cumplimiento de lo dispuesto por la normativa aplicable en materia de Protección de Datos, EduHackFest le informa de que los datos personales que facilite para su

participación en el presente Concurso se incorporarán en un registro, temporal, titularidad de EduHackFest con la finalidad de gestionar el Concurso.

La base jurídica que constituye el tratamiento de sus datos personales se basa en la relación contractual, en lo relativo a los distintos puntos de las bases, y en el consentimiento en lo que respecta a la participación, que otorga libremente el interesado para la participación en el Concurso.

El participante puede que en el momento de efectuar la inscripción aporte datos personales de otros participantes que configuren su equipo. El participante que realiza la inscripción en el concurso confirma haber obtenido la autorización correspondiente del resto de participantes para que EduHackFest pueda tratar los datos para la correcta gestión del concurso.

Los datos personales se conservarán, debidamente protegidos con las medidas de seguridad adecuadas, durante el tiempo que perdure el concurso y, de forma posterior, el únicamente necesario para dar cumplimiento a las obligaciones legales correspondientes. Igualmente se informa que no se llevarán a cabo decisiones automatizadas sin intervención humana. En ningún caso se contempla por parte de EduHackFest cesiones o transferencias internacionales de datos a terceros países.

En cualquier momento Ud. puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación a su tratamiento, oposición y portabilidad, en los términos previstos en la normativa de Protección de Datos, ante el responsable del tratamiento dirigiendo la correspondiente solicitud a EduHackFest por correo electrónico a la dirección eduhackfestinit@gmail.com.

EduHackFest se reserva el derecho de solicitar información adicional al participante para verificar su identidad.

En caso de que así lo desee puede acudir a la Agencia Española de Protección de Datos a la dirección www.aepd.es para cualquier reclamación derivada del tratamiento de sus datos personales.

13) Cesión de derechos de imagen y derechos de propiedad intelectual e industrial.

Los participantes (ganadores o no) autorizan a EduHackFest a reproducir y utilizar su nombre, apellidos, dirección, imagen y otros datos personales en cualquier actividad promocional relacionada con el concurso, sin derecho a remuneración alguna por este concepto.

De otra parte, la participación en el presente concurso conlleva la cesión por parte de los finalistas y del ganador, a favor de EduHackFest con carácter mundial, por tiempo indefinido y durante la totalidad de los plazos previstos legalmente, de forma exclusiva y a título gratuito, de todos los derechos de propiedad intelectual y/o industrial sobre los

proyectos y diseños presentados, incluyendo el código fuente, planos, memoria, borradores, dibujos, esquemas, etc. todo ello, en cualquiera de sus modalidades. En este sentido, EduHackFest podrá explotar en exclusiva, con carácter mundial y durante todos los plazos de duración que permite la ley, los diseños de los finalistas y del ganador, sin tener que abonar ninguna remuneración específica por tal licencia o cesión. No obstante, en el caso que EduHackFest no tenga intereses en dicha cesión respecto a un proyecto concreto y el equipo titular estuviera interesado en su explotación, EduHackFest accederá a la renuncia a dichos derechos en favor de la/s persona/s titulares de dichos derechos.

Todos los participantes (ganadores o no) garantizan que los proyectos y diseños presentados, así como sus elementos o documentos preparatorios no vulneran en modo alguno ningún derecho de terceros, y en consecuencia, se comprometen a mantener totalmente indemne a EduHackFest y a cualesquiera sociedades del grupo de Boehringer Ingelheim en caso de producirse reclamación por parte de terceros.

14) Legislación Aplicable y Jurisdicción.

El presente concurso se rige por la legislación Española.

Para la resolución de cualquier conflicto que pudiese surgir entre EduHackFest y los participantes que actúen en calidad de consumidores serán competentes los Juzgados y Tribunales españoles en los términos de lo establecido en el artículo 52.3 de la Ley de Enjuiciamiento Civil.

[Condiciones de uso](#) | [Bases legales](#) | [Política de Cookies](#)

© 2010-2023 EduHackFest. Todos los derechos reservados.