

A continuación se detallan los términos y condiciones del evento Hackathon El Mundo organizado por (datos de la empresa)

PRESENTACIÓN

PARTICIPANTES

Hackathon El Mundo está concebido para todas aquellas personas apasionadas por la tecnología y la innovación, en el campo que sea, y quieran generar y descubrir nuevos usos con las herramientas a su alcance. Pueden participar tanto personas con conocimiento de programación, diseño y desarrollo de proyectos interactivos, emprendedores e innovadores, así como aquellas que aporten nuevas ideas creativas al sector de la información, con proyectos ad hoc o adaptando a este ámbito ideas provenientes de otros sectores.

Pueden participar en el Hackathon El Mundo equipos integrados por tres (3) personas, todas ellas mayores de 18 años de edad.

Los participantes deberán concurrir y participar en equipos, formados por tres integrantes, por lo que no se aceptarán obras realizadas a título individual.

Se podrán inscribir en el concurso un máximo de 300 personas en equipos de tres personas.

En el Concurso no podrán participar empleados de Unidad Editorial ni familiares de los mismos hasta el tercer grado de parentesco por afinidad y/o consanguinidad. También quedan excluidas las personas vinculadas familiarmente con los integrantes del jurado con el mismo grado de parentesco citado y/o que posean relación comercial y/o profesional con los mismos.

El Hackathon El Mundo está organizado por Unidad Editorial Información General, S.L.U. y Last Lap, S.L.U, ambos con domicilio social en Madrid ,en la avenida de San Luis nº 25, y CIF B-85.157.790 y B-80891211, respectivamente.

Unidad Editorial Información General, S.L.U figura inscrita en el Registro Mercantil de Madrid al Tomo 24.514, libro 0, Sección 8, Folio 105, Hoja M-441081, inscripción 1ª.

Last Lap, S.L.U. figura inscrita en el Registro Mercantil de Madrid al tomo 8.019, libro 0, folio 87, sección 8ª, hoja número 129.545, inscripción 1ª.

En adelante y en conjunto se designará a ambas sociedades como “Grupo Unidad Editorial”.

INSCRIPCIÓN

La inscripción deberá realizarse cumplimentando el formulario de inscripción en el apartado “Inscríbete” de la página web www.hackathonem.com **antes de las 23:59 del 24 de noviembre de 2014.**

Los participantes se inscribirán en equipos debiendo consignarse los datos de cada uno de los miembros del equipo.

Aquellos que se inscriban individualmente deberán formar un equipo al inicio del Hackathon, espontáneamente o con la ayuda de la organización. No se permite la competición individual.

Para facilitar la formación de estos equipos, se facilitará un foro o tablón de anuncios virtual en la página web, en el que se podrá contactar con personas interesadas en participar.

SELECCIÓN DE PARTICIPANTES

El Jurado del Concurso decidirá, a partir de los currículos y portfolios adjuntos en la inscripción, aquellos que son admitidos como participantes en el Hackathon.

La relación final de participantes, y de aquellos que queden como suplentes, será publicada en la página web del concurso durante el día 25 de noviembre de 2014.

Si por algún motivo un equipo elegido no puede acudir a la fase final del concurso, tendrá la obligación de comunicarlo a los organizadores del Hackathon con al menos 72 horas de antelación a la celebración de la fase final, con el fin de facilitar su sustitución por un equipo suplente.

La organización se reserva la facultad de ampliar el plazo de esta fase.

FASES DEL CONCURSO

El concurso consta de dos fases:

1.- Inscripción y selección

Se llevará a cabo mediante la cumplimentación del formulario de inscripción y presentación de la idea del equipo participante. Aquellos que sean seleccionados por el Jurado, participarán en la fase de “desarrollo de la aplicación”. Idea del equipo participante: deberá aportarse mediante programación en IOS o ANDROID. No se aceptaran otros formatos cancelándose por tanto la inscripción.

2.- Desarrollo de la aplicación: Hackathon (OBLIGATORIAMENTE PRESENCIAL):

Los equipos participantes tendrán la misión de desarrollar la nueva aplicación tecnológica de “El Mundo”.

La fase final del concurso se desarrollará desde el viernes 28 de noviembre de 2014 hasta el sábado 29 de noviembre de 2014 en el hotel NH Ribera del Manzanares. Los participantes podrán registrarse en sus respectivas habitaciones desde las 12:00 horas hasta las 16:00 horas. El concurso dará comienzo a las 17:00 horas del 28 de noviembre y finalizará a las 17:00 horas del 29 de noviembre, en este momento los participantes deberán desalojar las habitaciones.

Hackathon El Mundo

Hotel NH Ribera del Manzanares.

Paseo Virgen del Puerto, 57

28005 Madrid
ESPAÑA

Los equipos deberán comparecer de manera presencial, por lo que no serán admitidas en ningún caso las colaboraciones en remoto.

La no comparecencia o la falta de al menos dos (2) integrantes de un equipo, conllevará la descalificación automática del mismo, salvo que la organización pueda reubicar a los miembros del equipo que se hayan presentado a esta fase.

Se descartarán todos los participantes cuyos datos no sean claramente legibles o resulten falsos o inexactos o que no hubieren firmado el documento de Consentimiento y Cesión de Derechos. La identidad de los participantes y ganadores se acreditará únicamente por medio de documentos oficiales que válidamente acrediten dicha identidad, tales como el D.N.I o pasaporte.

CALENDARIO

Día 24 de noviembre de 2014:

(23:59 h) Fecha límite de inscripciones.

Día 25 de noviembre de 2014:

Publicación de participantes y suplentes.

Día 28 de noviembre de 2014:

(12:00 h) *Check In* abierto y comienzo de conferencias y/o mesas redondas.

(16:00 h) *Check In* obligatorio y *briefing*

(17:00 h) Comienzo Hackathon

Día 29 de noviembre de 2014:

(17:00 h) Fin Hackathon y *check out*

(17:00 a 19:30 h) Exposición de 15 Apps finalistas y veredicto

USO DE LAS INSTALACIONES

El evento se celebrará en el Hotel NH Ribera del Manzanares por lo que los participantes deberán tener en cuenta los siguientes puntos:

1.- Una vez seleccionado por la organización, cada equipo participante tendrá derecho al uso de las instalaciones asignadas al evento. Cada equipo tendrá asignada una habitación doble del hotel como espacio de trabajo durante las 24 horas de duración del Hackathon El Mundo. Cada participante deberá registrarse de manera individual en la recepción del Hotel y presentar su documento de identificación personal (DNI o pasaporte), así como una tarjeta de crédito en vigor en garantía de los desperfectos que pudieran ser ocasionados en las instalaciones asignadas para el desarrollo del Hackathon.

2.- Cada participante (cada persona) tendrá acceso gratuito a los siguientes servicios:

- Un (1) ticket de cena para el día 28 de noviembre de 2014, un (1) ticket desayuno y un (1) ticket almuerzo para el día 29 de noviembre de 2014
- Consumo del mini bar (confirmar) de la habitación así como de los refrescos, cafés y snacks proporcionados por la organización en los espacios destinados al evento.
- Acceso abierto a las zonas comunes del hotel destinadas al evento.
- Conexión a internet.
- No están incluidos el servicio de aparcamiento de pago, cafetería, servicio de habitaciones así como cualquier otro servicio no especificado en estas bases.

3.- Los participantes deberán registrarse en la recepción del hotel según el procedimiento ordinario (DNI, NIE o pasaporte y una tarjeta de crédito por habitación).

4.- La organización queda exenta de responsabilidad por cualquier desperfecto o daño material o personal ocasionado por el incumplimiento de la normativa del espacio, de la que responderá el participante causante del mismo.

La organización podrá expulsar a los participantes que no cumplan con las normas y bases del presente concurso.

DESARROLLO DEL HACKATHON

Durante el Hackathon que tendrá lugar entre los días 28 y 29 de noviembre de 2014, los equipos se comprometen a desarrollar una parte sustancial del código de la aplicación que vayan a presentar. Asimismo, prepararán durante la misma una presentación de diez (10) minutos de la misma ante el Jurado, debiendo responder a las preguntas que por parte del Jurado se les pueda formular.

La organización se reserva el derecho de descalificar a aquellos equipos que no realicen una parte significativa del desarrollo y la presentación de la aplicación dentro de la fase final del Hackathon.

Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán contribuciones que contengan virus informáticos, gusanos informáticos, spyware u otro componente malicioso, engañoso, o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora y/o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación.

Las aplicaciones desarrolladas no pueden contener material ilegal, difamatorio, ofensivo u obsceno.

Unidad Editorial se reserva la facultad de adoptar cuantas medidas resulten oportunas para evitar cualquier conducta de la que sospeche que tenga por finalidad o efecto cualquier intento de actuar en fraude del presente Concurso o en incumplimiento de sus normas o en perjuicio de otros participantes, cuya primera e inmediata consecuencia será la exclusión del participante y la pérdida de todo derecho al premio que eventualmente hubiese obtenido, y sin perjuicio de

cualesquiera otras acciones legales que procedan, incluyendo la correspondiente indemnización de daños y perjuicios

Asimismo, Unidad Editorial se reserva el derecho a excluir a los participantes en caso de aportar o colgar material que contenga virus, gusanos o cualquier otro código informático dirigido a o apto para dañar, interferir, interceptar o vulnerar la seguridad de cualquier sistema, información o datos, así como cuando los datos personales facilitados sean incorrectos o falsos, sin perjuicio de las correspondientes acciones legales que correspondan.

Los ordenadores, móviles y elementos necesarios para el desarrollo de la aplicación deberán ser aportados por los participantes, pudiendo desarrollarse la propuesta sobre cualquier tecnología actualmente existente en los sistemas operativos IOS o Android.

Entrega de la documentación técnica de la API

El acceso a la documentación técnica de la API y el acceso al entorno de pruebas se permitirá a los participantes/equipos seleccionados unos días antes del evento para que puedan familiarizarse con los materiales. No obstante, algunas funcionalidades estarán descritas, aunque no aparecerán en esta documentación hasta el día del evento.

Por otra parte, se permitirá el uso de datos simulados en aquellos casos en los que no se pueda acceder a la obtención de datos reales. En dicho caso, la organización presentará a la firma del equipo correspondiente un acuerdo de confidencialidad para la utilización de esos datos.

CRITERIOS DE VALORACIÓN

La App deberá ser desarrollada teniendo en cuenta el sector en el que se desarrolla El Mundo y su actividad. La App de “El Mundo” deberá ser innovadora en el mercado de la comunicación y atractiva para los usuarios que consumen información.

Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos para valorar las aplicaciones presentadas y desarrolladas en las fases del Hackathon:

- Originalidad de las ideas
- Grado de finalización del proyecto (cumplimiento o incumplimiento de lo
- objetivos marcados).
- Utilización de las capacidades tecnológicas de los distintos sistemas operativos
- Carácter colaborativo de la aplicación (integración con fuentes/tecnologías abiertas)
- Innovación tecnológica
- Integración con fuentes públicas de datos
- Integración de espacios publicitarios
- Grado de usabilidad y experiencia de usuario
- Integración de realidad aumentada
- Integración de elementos audiovisuales
- Calidad del diseño e interface

En caso de que las aplicaciones no cumplan con unos mínimos de calidad, Unidad Editorial se reserva el derecho de dejar desiertos los premios que correspondan.

JURADO

El Jurado estará formado por un Comité de Unidad Editorial y un grupo de asesores especializados, pudiendo ser expertos en información y tecnología determinados por Unidad Editorial, que pueden formar parte de su organización o no.

El Jurado se encargará de valorar, supervisar y hacer seguimiento de los trabajos durante todo el proceso por medio de tutorías privadas con cada equipo. El Jurado realizará una preselección de 15 equipos que deberán exponer sus trabajos durante 10 minutos. Estos serán los que opten a los premios.

PREMIOS

CATEGORÍAS

Unidad Editorial y las empresas colaboradoras del Hackathon El Mundo concederán diversos premios a los equipos designados por el jurado según las siguientes categorías:

- **Aplicación ganadora y Primer Premio Hackathon El Mundo**
- **Premio Especial BBVA**
- **Premio CICE a la Idea Original**
- **Premio ESNE Diseño e interface**
- **Premio Usabilidad UX**
- **Integración Publicitaria**

PREMIOS

Los premios sujetos a estas bases no serán reemplazables por dinero (excepto el primer premio). No se ofrecerán premios alternativos si los ganadores deciden rechazar los premios. Dichos premios son personales e intransferibles y pueden estar sujetos a cambios o modificaciones por causas ajenas a Unidad Editorial. La venta o marketing de estos premios está estrictamente prohibida.

El equipo ganador del Hackaton El Mundo desarrollará y perfeccionará la aplicación de El Mundo durante los 2 meses posteriores a la finalización del evento presencial.

Sin limitar en modo alguno los derechos de los consumidores reconocidos por los reglamentos aplicables, Unidad Editorial no se hace responsable del uso negligente o ilegal del premio por parte de los ganadores y finalistas.

El grupo Unidad Editorial se reserva el derecho a dejar desierto todos o cualquiera de los premios si el Comité de expertos que forman el Jurado considera que el nivel de los participantes no alcanza los requisitos mínimos de calidad y desarrollo.

Los premios se encuentran sujetos a la legislación fiscal vigente sometidos, en su caso, a la correspondiente retención o ingreso a cuenta.

PUBLICACIÓN DEL GANADOR

La publicación del ganador se realizará al final de la fase final del concurso, así como en la página web del mismo.

Los participantes autorizan expresamente a Unidad Editorial para que, en su caso, publicite su nombre completo otros datos pertinentes facilitados y su imagen y/o voz con fines informativos y/o publicitarios relacionados con la difusión del presente Concurso a través de cualquier medio que considere oportuno, incluido redes sociales y perfiles en Facebook y Twitter o cualquier otro medio y soporte, sin que de ello se derive contraprestación alguna.

Asimismo la autorización no tiene límite de tiempo, por lo que se considera concedida por un plazo de tiempo ilimitado.

CONFIDENCIALIDAD

Toda la información, documentación, software, material de capacitación y técnicas puestos directa o indirectamente a disposición del participante en el Hackathon El Mundo por la organización, será tratado con confidencialidad, no pudiendo ser puesto en conocimiento, o transmitido de cualquier manera, a tercero por el participante, ni explotado comercialmente por éste o en su nombre.

GRABACION DEL HACKATHON

El Hackathon El Mundo podrá ser grabado en vídeo para su difusión en cualquiera de los medios audiovisuales y/o espacios web del Grupo UNIDAD EDITORIAL. En consecuencia es posible que la imagen de los participantes imagen sea captada, grabada y/o reproducida de modo accesorio a la actividad principal.

Si el Hackathon se emitiese en directo a través de cualquier medio la mera presencia de los participantes en el lugar de celebración supone que necesariamente consienten en la captación, reproducción y/o emisión de su imagen.

Los participantes autorizan el tratamiento y cesión de dichas imágenes mediante la aceptación de las presentes bases. autorizando a Unidad Editorial a usar y explotar el nombre voz e imagen en los términos y dentro de los contenidos que se establecen en las presentes bases.

La utilización de las imágenes de los participantes se realizará por medio de fotografías y un video producido por Unidad Editorial sobre el making off del reportaje fotográfico y de los materiales asociados a él.

Unidad Editorial podrá utilizar las fotografías y el video en cualquier medio y soporte o formato y a través de cualquier sistema, procedimiento o modalidad de transmisión, comunicación o distribución, ya sea gratuito o de pago, y podrá comprender las Fotografías íntegras o partes de las mismas y el Vídeo íntegro o parte de él.

El participante concede la autorización del uso de su imagen y cesión de derechos del presente documento de forma gratuita con independencia de cual sea la utilización la clase o la importancia de la explotación y difusión de las fotografías y el video.

La cesión de los derechos objeto de este documento se realiza para todo el mundo, sin limitación temporal y por el plazo máximo permitido por la ley, con facultad de sublicencia y/o cesión terceros y con renuncia expresa a cualquier reclamación posterior, judicial o extrajudicial al Grupo Unidad Editorial derivada de su explotación, montaje, o grabación.

DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL.

Todas las aplicaciones que se presenten deben ser originales. Los participantes al aceptar las presentes bases declaran que las ideas y el código que en su caso desarrollen en el transcurso del Hackathon son inéditas y producto exclusivamente de su intelecto, por lo que las mismas serán realizadas sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, sin que exista ningún conflicto respecto a los derechos de propiedad intelectual y/o industrial (marcas, patentes, derechos de autor, etc.) sobre la aplicación.

Los participantes se comprometen a mantener a Unidad Editorial indemne por cualquier eventual reclamación en materia de propiedad intelectual sobre la aplicación presentada, que surja por parte de un tercero, asumiendo el participante íntegramente a su cargo cualquier coste que pudiera derivarse a favor de estos terceros, incluyendo los costes legales de representación.

La aceptación de un proyecto por parte de Unidad Editorial o la concesión de un premio por parte del Jurado de Unidad Editorial, no conlleva ningún tipo de aceptación implícita o explícita acerca de la originalidad de la idea.

Los participantes no ganadores de Premios del Hackathon mantendrán la propiedad intelectual e industrial de sus proyectos (idea y desarrollo). La organización en ningún caso tendrá derechos sobre los proyectos realizados durante el Hackathon El Mundo salvo en el caso de los proyectos premiados. Ningún participante podrá renunciar al premio una vez que se inicie la fase exposición ante el Jurado.

Los participantes que resulten ganadores de algún premio Hackathon El Mundo acuerdan la cesión, con carácter exclusivo, irrevocable, de forma perpetua y para todos los países del mundo, de todos los derechos de propiedad intelectual sobre la aplicación e idea desarrollada en el Hackathon, incluyendo cualquier adaptación que pueda realizar Unidad Editorial sobre la misma.

A tal efecto, los participantes que resulten ganadores suscribirán con Unidad Editorial el correspondiente contrato de cesión de derechos en el plazo de 15 días siguientes a la celebración del Hackathon, quedando, asimismo, sujetos a la firma de los documentos a favor de Unidad Editorial que resulten necesarios u oportunos a juicio de Unidad Editorial en cada momento.

Con carácter adicional a lo anterior, en el caso de que algún participante no ganador de Premio quiera comercializar su idea o desarrollo deberá ofrecérselo con carácter preferente a Unidad Editorial. En este caso, el Participante y Unidad Editorial negociarán las condiciones y términos para llevar a cabo, en caso de acuerdo, dicha comercialización o cesión de todos los derechos de explotación del Proyecto a Unidad Editorial.

Todos los derechos sobre el Hackathon son propiedad de Unidad Editorial.

Unidad Editorial podrá proponer acuerdos de colaboración con los participantes que hayan aportado ideas interesantes y en las que esté interesada Unidad Editorial independientemente de los participantes que hayan resultado ganadores.

ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES

La presentación del formulario de inscripción y posterior idea al Hackathon implica necesariamente la aceptación íntegra e incondicional de los términos y condiciones expresados en las presentes bases reguladoras, así como la interpretación que de las mismas lleve a cabo Unidad Editorial.

Los participantes aceptarán asimismo las decisiones del jurado en cuanto a la selección de las ideas finalistas y los ganadores del Hackathon.

Unidad Editorial se reserva el derecho a introducir cambios en la mecánica o funcionamiento de este Concurso en cualquier momento y/o finalizarla de forma anticipada si fuera necesario por justa causa, sin que de ello pueda derivarse responsabilidad alguna. No obstante, estos cambios se comunicarán debidamente. Unidad Editorial hará todo lo posible para evitar que el eventual cambio perjudique a unos participantes respecto de otros.

Unidad Editorial no se responsabiliza de las posibles pérdidas, deterioros, robos, retrasos o cualquier otra circunstancia de fuerza mayor como huelgas u otras ajenas a la compañía, que pudieran afectar al disfrute de los premios, sin asumir por tanto contraprestación o indemnización alguna por estos u otros motivos.

Unidad Editorial no se responsabiliza de las posibles eventualidades fortuitas que puedan afectar al desarrollo del concurso. En ningún caso Unidad Editorial será responsable de los errores en la prestación de los servicios de cualquier otra persona o entidad cuya participación sea necesaria para que el ganador pueda disfrutar el premio.

Estas bases constituyen el único acuerdo entre Unidad Editorial y los participantes en Hackathon El Mundo y sustituyen cualquier acuerdo anterior entre dichas Partes en relación a ella.

Para el conocimiento de cualquier litigio que pudiera plantearse en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes bases, la ley aplicable será española. Tanto Unidad Editorial como los participantes en este Concurso se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Madrid, con renuncia expresa a cualquier otro fuero que pudiera corresponderles.