

FP UP CyL
BASES DE PARTICIPACIÓN HACKATHON

La Fundación Empresa Familiar de Castilla y León, La Junta de Castilla y León y CaixaBank Dualiza organizan el **I HACKATHON PARA ALUMNADO DE FORMACIÓN PROFESIONAL (“FP UP CyL”)**, el cual va dirigido a centros educativos de Castilla y León, que dispongan de un Aula de Emprendimiento conforme a los criterios de la Orden de 31 de mayo de 2021 y siguientes de la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León. Se trata de una actividad donde se quieren premiar las inquietudes de jóvenes de la Formación Profesional, las cuales queremos que se plasmen en proyectos viables utilizando para ello las herramientas de la innovación y la creatividad.

Buscamos soluciones innovadoras a los diferentes retos, que las empresas colaboradoras a esta actividad, pongan a disposición del alumnado, con la intención de potenciar el talento individual y aunar las competencias transversales como equipo, con el objetivo de conseguir soluciones viables, innovadoras y disruptivas.

1. OBJETIVOS

El objetivo del Hackathon **“FP UP CyL”** es desarrollar y trabajar el talento de nuestros jóvenes participantes, utilizando, para ello, la innovación y la creatividad.

Para hacer frente a esta actividad, queremos contar con la participación de equipos multidisciplinares formados por alumn@s de F.P. que piensen y creen nuevas ideas y aporten soluciones enfocadas a dar respuestas innovadoras para mejorar o dar luz, a nuestras pymes, de cara a los diferentes retos que se plantean.

MODALIDAD Y REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

El Hackathon **“FP UP CyL”** se llevará a cabo de manera presencial bajo la coordinación y desarrollo de la Fundación Empresa Familiar de Castilla y León y con el apoyo técnico de la empresa Diverxia Consulting.

❖ **Hackathon:** buscamos jóvenes inquiet@s con ganas de aprender y colaborar que presenten una idea basada en las categorías y retos que encontrarán en <https://www.diverxiaconsulting.com/fpup/>

- ✓ La presentación de la actividad se realizará el 28 de noviembre.
- ✓ La inscripción al Hackathon estará activa desde el 28 de noviembre al día 12 de enero a las 23:59 horas. La inscripción será gratuita.
- ✓ Del 16 de enero al 25 de enero, se elegirán a los grupos participantes.

- ✓ El 22 de enero, haremos dos webinars explicativos, uno en horario de mañana y otro en horario de tarde, explicando cómo se va a desarrollar el Hackathon y con el objetivo de solventar cualquier duda o consulta que surja.
- ✓ El día 25 de enero se realizará, de manera presencial, la actividad.
- ✓ El Hackathon está habilitado para los **150 primeros participantes** que realicen su inscripción. Para ello, se llevará un estricto orden de participación, donde se tendrá en cuenta el día, la hora, el minuto y los segundos donde se realizó la misma. Una vez **cubierto el aforo, se cerrarán las inscripciones.**
- ✓ En la inscripción, se debe de concretar **1 coordinador/a del grupo (docente)** y los nombres y apellidos de los **6 participantes (alumnado)**, como máximo.
- ✓ Junto a la inscripción, se solicitará un vídeo explicativo de vuestra idea, de no más de 1:30 minutos y en formato MP4 (descripción de contenido del vídeo, tiempo, formato, ...)
- ✓ **Esta actividad está enfocada sólo para alumnado de Formación Profesional de Castilla y León y que dispongan de Aula de Emprendimiento vigente**, para ello, y si la organización lo considera oportuno, se podrá pedir a los participantes la acreditación de que están cursando dicha modalidad educativa.

Quitando estas salvedades, si hay algún estudiante de FP que quiera participar, no disponga de equipo, y no se encuentre en ninguna de las circunstancias que facilitan la inscripción, rogamos que se pongan en contacto con la organización al correo emprende@diverxiaconsulting.com, ya que puede realizar la inscripción de forma individual y antes del inicio del Hackathon, salvo que de forma expresa nos diga lo contrario, se le asignará un equipo elegido por la organización.

Y además durante la ejecución del Hackathon no se puede:

- ✓ Utilizar proyectos anteriormente creados. Es decir, **todos los proyectos deben ser generados dentro del Hackathon**. Si la organización estima que un proyecto ya ha sido trabajado fuera del Hackathon, éste será excluido del mismo, ya que debemos preservar la igualdad de oportunidades entre todos los participantes en intentar que todos los equipos partan desde 0.
- ✓ Entregar el proyecto fuera de hora de cierre final estimado por la Organización.
- ✓ Entregar los proyectos sin códigos o claves de acceso de protección.

2. INSCRIPCIÓN Y VIGENCIA

Para participar en el Hackathon “**FP UP Cyl**”, es obligatorio registrarse y cumplimentar el formulario de inscripción, exclusivamente a través de <https://www.diverxiaconsulting.com/fpup/>

El periodo de vigencia del Hackathon “**FP UP Cyl**”, durante el cual los participantes podrán realizar la acción que da derecho a participar en el mismo, dará comienzo

con la publicación de estas bases en la presentación del **28 de noviembre y finalizará el día 12 de enero a las 23:59.**

3. PROCESO DE SELECCIÓN

3.1 Hackathon

La pandemia del 2020 nos hizo vivir situaciones nuevas e inesperadas, hizo que muchas empresas se replantearán nuevos escenarios digitales para poder desarrollar sus negocios. La transformación digital de las pymes, ya no es una opción, sino una obligación si se quiere competir en el sector productivo. Aunque muchas de las empresas han aceptado este nuevo escenario, hay otras, que todavía no saben cómo conseguir dar el paso a la digitalización de su empresa o incluso del sector. Se dibuja un escenario totalmente diferente al que existía antes de la pandemia para la gente joven, por ello, llega el momento, donde el talento toma especial protagonismo.

Los cambios, las innovaciones y las propuestas disruptivas vendrán de mano de personas como tú. La fuerza de unirnos todos y sacar lo mejor de nuestro ingenio y creatividad, puede cambiar el **PRESENTE y el FUTURO de nuestras PYMES y de nuestro ENTORNO.**

Por ello, **¡TE NECESITAMOS A TI!** Ahora más que nunca necesitamos del talento de la gente joven, para esa Transformación Digital que hará que las pymes puedan ser más competitivas e innovadoras.

Ayúdanos a encontrar soluciones para acercar a las pyme a la nueva realidad. **¡Hagamos juntos que este 2024 sea el año de los jóvenes digitales, hagamos que sea el momento de FPUP!**

¿ACEPTAS EL RETO?

4. TIMING DEL EVENTO

Día 25 de enero:

- 09:00 a 10:00 Recepción
- 10.00 a 10.20: Presentación Institucional y explicación de la operativa del evento.
- 10:20 a 10:45: Activación y Píldora de Ideación.
- 10:45 a 11:30: Trabajo en equipo en la idea de negocio.
- 11:30-11:45: Píldora de Planificación.
- 11:45 a 12:30: Trabajo con la herramienta de planificación-

- 12:30 a 12:45. Píldora de MK y Branding
- 12:45 a 13:25: Trabajo en logo y eslogan.
- 13.25 a 13:30: Píldora de Prototipado
- 13:30 a 14:00: Trabajo en equipo sobre el proyecto.
- 14:00 a 14.15: Píldora de Presentación Demoledora
- 14:30 a 15:30: Pausa para comer
- 16:00 a 17:00 SEMIFINAL
- 17:15 FINAL FOUR
- 17:45 a 18.00 Entrega de Premios y Cierre de FPUP Cyl

4.1 Deliberación

Fase de Deliberación y Decisión: un jurado especializado valorará vuestros proyectos y elegirá los 3 mejores proyectos del Hackathon.

5. PREMIADOS

Diverxia Consulting, una vez conocido el fallo del jurado, contactará con los proyectos ganadores, que deberán aceptar el premio en el plazo y condiciones que se indiquen en la comunicación.

Si un equipo participante ganador no aceptara el premio en el citado plazo, si hubiera incumplido las presentes bases o si renunciara al premio, se asignará el premio al siguiente equipo, y así sucesivamente hasta agotar la lista de reservas que cumplan con los requisitos de participación y que hayan sido valorados por el jurado.

Como se ha mencionado en estas bases, **si la organización averigua que un proyecto ha sido trabajado previo al Hackathon y no es originario del mismo, la misma puede dejar sin efecto dicho proyecto si ha sido premiado. Lo mismo ocurrirá, si la organización averigua que el proyecto está desarrollado por participantes que no cursen la Formación Profesional.**

La organización se reserva el derecho a declarar el premio desierto, si ninguna de las propuestas presentadas cumple los requisitos que se explican en estas bases.

El período de reclamación de los premios finaliza transcurridos quince (15) días desde que los equipos ganadores reciban la notificación de que han resultado agraciados con el premio en el contacto que hayan facilitado a tal efecto.

6. PREMIOS¹

Diplomas Acreditativos para todos los participantes de los equipos que finalicen el Hackathon.

Hackathon Ganadores:

- **Diploma acreditativo para los tres finalistas.**
- **1^{er} premio: Cheque regalo de 600 € para consumir en la plataforma de compras de Amazon por cortesía de CaixaBank Dualiza.**
- **2^o premio: Cheque regalo de 400 € para consumir en la plataforma de compras de Amazon por cortesía de CaixaBank Dualiza.**
- **3^{er} premio: Cheque regalo de 200 € para consumir en la plataforma de compras de Amazon por cortesía de CaixaBank Dualiza.**

Además, **la organización** quiere premiar el esfuerzo de todos los participantes, obsequiándoles con un detalle que recuerde su participación en esta actividad.

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 del ganador. Si un ganador rechaza el premio, no se le ofrecerá ningún premio alternativo.

7. JURADO

El jurado del Hackathon "**FP UP CyL**" *podrá estar* formado por representantes de los centros organizadores de esta actividad, así como de las empresas colaboradoras.

Un jurado especializado valorará los proyectos y elegirá los 3 mejores proyectos del Hackathon.

Para nombrar el mejor proyecto, tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- → La capacidad del proyecto para dar respuesta a uno o varios retos planteados.
- → La originalidad y el carácter innovador del proyecto.

¹ Se trabajará, a lo largo del periodo que dure el Hackathon "**FP UP CyL**", para ampliar el apartado de premios, los cuales serán informados en <https://www.diverxiaconsulting.com/fpup/> y a través del email de inscripción facilitado por los participantes, así como las correspondientes Redes Sociales que cubren el evento.

- → La capacidad del proyecto para ser replicado y adaptado en otros contextos, así como su potencial de escalabilidad.
- → La calidad y claridad de la documentación y el video de presentación.
- → El impacto positivo sobre la sociedad, el medioambiente y la economía (proyectos de triple impacto).
- → Se valorará la capacidad del equipo de buscar información del entorno y aprovechar iniciativas que ya están en marcha.
- → Se valorará el potencial de los proyectos para convertirse en iniciativas reales de la sociedad civil, públicas y del sector privado.
- → Se tendrá en cuenta la cohesión y la participación del equipo.

8. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES Y PREMIADOS

8.1 Contenidos

El participante/equipo garantiza ser titular de todos los derechos de propiedad intelectual vinculados a sus proyectos y no infringen derechos de terceros. LA ORGANIZACIÓN no será responsable de cualquier incumplimiento de cualquier norma o cualquier infracción de derechos de terceros efectuada por el participante en el marco del reto, asumiendo éste la obligación de mantener indemne a LA ORGANIZACIÓN en dicho caso.

Los participantes garantizan que no utilizarán, ni explotarán de ninguna manera las herramientas a la que tengan acceso, fuera del marco del reto.

Los participantes deberán cumplir igualmente con las siguientes condiciones:

- ✓ No debe infringir ningún derecho de propiedad intelectual, industrial, de imagen o de cualquier otro tipo de terceros.
- ✓ No debe infringir los derechos de cualquier persona, ni ser difamatorio o injurioso.

Los participantes en el reto Hackathon “**FP UP CyL**” autorizan a LA ORGANIZACIÓN, a promocionar en cualquier actividad y/o medio publicitario o promocional los proyectos que forman parte del evento.

7.2 Derechos de imagen de los participantes

Los participantes autorizan a LA ORGANIZACIÓN a utilizar su nombre e imagen en el material publicitario relacionado con el presente evento para comunicar su condición de participantes o ganador/es, así como para la promoción de sus proyectos y actividades, sin limitación temporal, territorial ni de canales de comunicación. En todo

caso, los participantes están de acuerdo en participar sin contraprestación en la publicidad relacionada con este reto.

9. COMUNICACIÓN

La actividad del Hackathon “**FP UP CyL**” se comunicará por todos los canales de comunicación y entidades organizadoras y colaboradoras, así como la web diseñada para el evento, <https://www.diverxiaconsulting.com/fpup/> y sus redes sociales, (Twitter, Youtube, Instagram, Facebook y LinkedIn).

10. NORMATIVA LEGAL

Los concursantes se responsabilizan totalmente de la no existencia de derechos de terceros en las ideas/propuestas presentadas, así como renuncian a toda reclamación por derechos de imagen.

Los participantes en el presente concurso consienten que sus datos personales sean tratados conforme lo recogido en el Reglamento (UE) 216/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016. LA ORGANIZACIÓN informa que los datos personales obtenidos recogidos en la tramitación de estas bases reguladoras, cuyo tratamiento y publicación se autoriza por las personas interesadas mediante la presentación de las solicitudes, van a ser incorporados a un fichero automatizado para su tratamiento. Asimismo, se le informa que la recogida y tratamiento de dichos datos tiene como finalidad de gestionar subvenciones y ayudas.

El órgano responsable de este fichero es Diverxia Consulting, quien, en el ámbito de sus respectivas competencias, cederá los datos a terceros en los casos que fuesen legalmente necesario, en calidad de encargados de tratamiento.

El solicitante se hace responsable de la veracidad de todos ellos y declara contar con el consentimiento de las terceras personas cuyos datos puedan ser necesarios aportar. De acuerdo con lo previsto en el citado Reglamento, puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión y portabilidad de sus datos, de limitación y oposición a su tratamiento, así como a no ser objeto de decisiones basadas únicamente en el tratamiento automatizado de sus datos dirigiendo un escrito a la dirección Avda. Arquitecto Luis Bono nº 7, bloque 1, portal 1, Bajo C o en la dirección de correo electrónico emprende@diverxiaconsulting.com

Los concursantes autorizan a LA ORGANIZACIÓN a utilizar publicitariamente su nombre e imagen, en caso de resultar ganadores y aceptar el premio. La participación en este concurso implica la íntegra aceptación de las presentes Bases.

11. DISPOSICIONES ADICIONALES

La participación en el Hackathon “**FP UP CyL**” es personal e intransferible. No podrá participar en el reto, ninguna persona relacionada directamente con LA ORGANIZACIÓN, ni con las entidades colaboradoras ni empresas participantes en su desarrollo.

La identidad de los participantes se podrá comprobar mediante la presentación del D.N.I. u otro documento oficial acreditativo de la identidad de las personas físicas. Asimismo, se podrá pedir la acreditación de estar cursando en la actualidad algún curso de Formación Profesional.

LA ORGANIZACIÓN queda facultada para excluir a los participantes que no cumplan con los requisitos del presente reto Hackathon “**FP UP CyL**” o que a su juicio hubieran incumplido cualquier otra previsión de las presentes Bases. Del mismo modo, cualquier indicación falsa o indicios de identidad o fraude, ocasionará la descalificación inmediata del participante y, en su caso, la imposibilidad de disfrutar del premio.

El mero hecho de participar en este reto implica la aceptación en su totalidad y sin reservas de las presentes Bases.

LA ORGANIZACIÓN se reserva el derecho a efectuar en cualquier momento los cambios que entienda oportunos en las presentes Bases y a tomar las medidas convenientes para resolver conflictos o dificultades que puedan surgir en el Hackathon, siempre que estén justificadas, no perjudiquen indebidamente a los participantes en el *Hackathon* “**FP UP CyL**” y se comuniquen debidamente.

En Málaga a 20 de noviembre de 2023

LA ORGANIZACIÓN