



HACKATHON

#ALBACETE FOOTBALL PLANET

BASES DE PARTICIPACIÓN

Un programa de generación de ideas de la Universidad de Castilla-La Mancha y la Fundación Albacete Balompié dirigido a estudiantes y recién egresados

21 | abril | 2023

ESPACIO IDEAS, CAMPUS DE ALBACETE

1. ¿En qué consiste el Hackathon?

Estudiantes y profesionales trabajan durante un tiempo limitado para ofrecer una solución novedosa a una pregunta o problema, de ahí el origen de su nombre: 'hack' (solución creativa a un problema) y 'maratón' (intensivo durante un día y medio).

2. Reto a resolver

Soluciones para crear un ecosistema entre clubes deportivos, aficionados, ciudadanos y empresas que permita potenciar la economía local y regional.

El reto será más desarrollado por la organización al inicio del evento. Los estudiantes deberán dar solución al reto propuesto en un tiempo determinado, trabajando en colaboración y procediendo posteriormente a la presentación de sus resultados de forma pública. La solución o idea desarrollada será evaluada según los criterios establecidos por la organización por un jurado conformado por expertos del sector.

2. Destinatarios

Se trata de una actividad abierta en la que pueden participar todos los estudiantes de la Universidad de Castilla-La Mancha, egresados del último año y estudiantes de FP de la familia de Informática y Comunicaciones interesados en ampliar su experiencia y conocimientos sobre la solución de problemas, mediante el empleo de metodologías ágiles y con una clara orientación al emprendimiento.

En los equipos podrá haber como máximo un participante que no pertenezca a la UCLM o a los Grados de FP

El número de participantes está limitado a 40. Los estudiantes podrán inscribirse en equipo o individualmente. La organización podrá agrupar equipos de menos de 4 integrantes. En caso de superar el número de plazas, se seleccionarán los estudiantes en función de los siguientes criterios:

- Equipos multidisciplinares.
- Estar cursando el último año de grado/máster
- Orden de inscripción

3. Objetivos

- Resolver el reto propuesto por la organización, fomentando las capacidades del trabajo en equipo, de toma de decisiones y gestión de tiempos.
- Favorecer las capacidades de resolución de problemas, utilizando métodos basados en el pensamiento creativo y fomentando el emprendimiento y la innovación.
- Desarrollar el networking entre participantes y expertos.

4. Fecha y lugar

Viernes 21 de abril de 2023 en el Espacio Ideas del Edificio Polivalente del Campus de Albacete.



5. Inscripciones

Para inscribirse en el Hackathon, los candidatos elegibles deben hacerlo a través de un cuestionario electrónico alojado en la web de UCLMEMPRENDE <https://www.uclm.es/empresas/emprende/hackathon-albacete>

6. Agenda

9:00. Acreditación y desayuno.

9:15. Apertura y bienvenida.

9:30. Introducción al hackathon e indicaciones Tech para el trabajo en equipos.

10:00. Charla: *Métodos para aumentar la creatividad en equipo.*

10:30. Ubicación de los equipos en sus mesas. Inicio de la jornada de trabajo: evaluación del problema o desafío y planificación de roles y estrategias de abordaje.
Dinamizadores FUTBIX-TENECHS, profesores UCLM

Pausa libre para el almuerzo en el Espacio Ideas

17:30. Charla *Comunica tu idea, encuentra apoyos.*

18:00 Trabajo de los equipos, seguimiento y pausas de reorientación.
Dinamizadores: UCLM.
Dinamizadores FUTBIX-TENECHS

19:30 Presentación de ideas

20:15 Fallo de la comisión de selección de ideas y entrega de premios

8. Proyectos y soluciones

Los proyectos y soluciones de los participantes deben estar relacionados con el tema del hackathon.

Todos los proyectos proporcionados por los participantes durante el hackathon deben ser creaciones originales y personales, que nunca hayan sido objeto de asignación a un tercero, distribución o publicación en ninguna forma y medio.

No se incurrirá en responsabilidad civil o penal del organizador en caso de presentación, por parte de uno de los participantes, de creaciones no originales y/o no personales. Cada participante es responsable de los proyectos que presente.

9. Selecciones de las propuestas

Cada uno de los proyectos o ideas serán evaluados por el Comité de Evaluación del hackathon de acuerdo con estos criterios:

El proceso de evaluación contempla los siguientes criterios:

- Originalidad y novedad de la idea
- Alineación con la temática del hackathon
- Grado de desarrollo
- Posibilidad de implantación y escalabilidad
- Presupuesto necesario
- Cohesión del equipo
- Calidad de la presentación

10. Comité evaluador



El comité evaluador será elegido por el Vicerrectorado de Innovación, Empleo y Emprendimiento y la Fundación Albacete Balompié. Los componentes del tribunal serán seleccionados por su formación, experiencia y trayectoria profesional.

El comité evaluará los proyectos presentados de acuerdo con el formato de puntuación establecido. Al final de cada presentación, los miembros del comité cumplimentarán las hojas de puntuaciones, lo que determinará la clasificación de las propuestas.

El comité evaluador es soberano en sus decisiones y su fallo será inapelable.

11. Evaluación y selección de mejores propuestas

Los equipos presentarán su proyecto al jurado en forma de un "pitch" de 5 minutos al que seguirá una sesión de preguntas y respuestas. Los candidatos tienen la libre elección de los medios y formato para presentar su proyecto o idea. Los proyectos serán evaluados por el comité según los criterios del apartado

12. Premios

El equipo ganador tendrá la oportunidad de recibir acompañamiento en la incubación del proyecto y posterior puesta en marcha.

El equipo ganador tendrá la posibilidad de obtener el apoyo del Albacete Balompié y sus partners tecnológicos.

Todos los participantes recibirán un Kit de merchandising

Entradas para el partido de la Jornada del 28 de abril.

13. Propiedad de los resultados

La propiedad intelectual y/o industrial potencialmente derivada de cualquiera de las soluciones presentadas al presente Hackathon pertenecerán a los integrantes de cada grupo proponente.

Los organizadores no negocian ni gestionan los derechos de propiedad intelectual con terceros y no está vinculado por ningún acuerdo realizado por el grupo participante con terceros.

Los organizadores tienen derecho al uso sin restricciones de las fotos y videos grabados durante el evento. Las filiales de propiedad absoluta del organizador del concurso también tienen los derechos anteriores. Si el organizador necesita utilizar los productos o la idea para otros fines, contactará con el equipo participante y obtendrá el permiso.

La organización podrá realizar comunicaciones sobre el hackathon y sobre los servicios o aplicaciones digitales producidos en el marco del hackathon y a publicar sus resultados en cualquier forma (mediante publicación, periódicos, impresos, folletos, comunicaciones ...) en todos los medios, especialmente electrónicos.