

26 / MARZO / 2025

Hackathon #AportaTuEnergía

Bases de participación

Organiza:



Colabora:



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	2
CLÁUSULAS:	2
PRIMERA.- MARCO DE DEFINICIÓN DEL HACKATHON	2
SEGUNDA.- ÁREAS DE IMPACTO - CONOCE EL DESAFÍO.	2
TERCERA.- INSCRIPCIÓN	3
CUARTA.- CRITERIOS DE SELECCIÓN	4
QUINTA.- METODOLOGÍA DE TRABAJO	4
SEXTA.- BASES DE PARTICIPACIÓN AL HACKATHON	4
SÉPTIMA.- INCUMPLIMIENTO DE LAS BASES	6
OCTAVA.- PREMIOS	6
NOVENA.- EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE VALORACIÓN DEL JURADO	6
DÉCIMA.- JURADO	7
DUODÉCIMA.- PROTECCIÓN Y TRATAMIENTO DE DATOS	8
DECIMOTERCERA.- DERECHOS DE IMAGEN	10
DECIMOCUARTA.- LEY APLICABLE Y JURISDICCIÓN	10



Bases de Participación

INTRODUCCIÓN

La empresa Centro de Estudios de Materiales y Control de Obra, S.A. (en adelante CEMOSA), especialista en ingeniería y control de calidad, promueve, junto a la Escuela Superior de Ciencias Experimentales y Tecnología de la Universidad Rey Juan Carlos, la celebración de un HACKATHON para desarrollar y trabajar ideas y proyectos relacionados con el mundo de la ingeniería, y en este caso enfocado en el sector energético y de las energías renovables.

CLÁUSULAS:

PRIMERA. - MARCO DE DEFINICIÓN DEL HACKATHON

Con los objetivos de:

- Captación de talento joven de las titulaciones relacionadas con la oferta de servicios de CEMOSA.
- Refuerzo del compromiso de fomento del aprendizaje continuo, la creatividad y el desarrollo personal y profesional.
- La creación de soluciones a desafíos concretos para la mejora de la eficiencia de los recursos económicos y ambientales en las áreas de actuación de la compañía.
- Generación de vínculos permanentes con las universidades de referencia para la creación y desarrollo de convenios de colaboración.

Se propone:

Un Hackathon de un día, donde poder desarrollar la creatividad e innovación de la mano de expertos de la empresa y la universidad en las áreas a abordar, y donde los estudiantes universitarios tendrán la oportunidad de proponer soluciones reales para dar respuesta a los desafíos propuestos por la entidad organizadora a través de un trabajo colaborativo.

Fecha: 26 de marzo de 2025.

SEGUNDA.- ÁREAS DE IMPACTO - CONOCE EL DESAFÍO.

“Diseñando soluciones para un sistema eléctrico más flexible”

Proponer soluciones para plantas de energía que puedan adaptarse de manera flexible a las demandas cambiantes de energía.



Para comprender el reto, es crucial familiarizarse con el concepto de la curva de demanda de energía. La curva de demanda representa la variación de la demanda de electricidad a lo largo del tiempo, generalmente en un día. Esta demanda fluctúa según la hora del día, con picos durante las horas de mayor actividad y valles en momentos de baja actividad.

Aplanar la curva de demanda significa reducir la diferencia entre los picos y los valles en el consumo de energía. Esto puede lograrse a través de una generación más flexible que se adapte mejor a las necesidades de demanda.

Otra estrategia es adaptar la generación a las fluctuaciones de la demanda. La generación flexible implica ajustar la producción de energía en tiempo real para satisfacer las necesidades del sistema de manera más eficiente.

En este Hackathon, la misión será pensar fuera de los esquemas tradicionales y proponer soluciones creativas que aborden estos desafíos.

TERCERA.- INSCRIPCIÓN

Las personas interesadas en participar en el HACKATHON deben inscribirse completando sus datos en el formulario de inscripción, disponible en la página web oficial <https://www.cemosa.es/talentohackathonurjc>

Puedes ponerte en contacto con la organización para realizar cualquier consulta mediante email al correo electrónico rrhh@cemosa.es identificando en el asunto del correo "Inscripción HACKATHON 2024".

La inscripción de los participantes en el HACKATHON implica el pleno conocimiento y aceptación de las presentes bases y condiciones de desarrollo de este evento.

Se deja constancia de que no se aceptarán postulaciones contenidas en formularios incompletos, como tampoco condicionadas o contrarias a las presentes bases. El plazo máximo para la inscripción es hasta las 23.59 hrs. del jueves 20 de marzo de 2025.

La aceptación de la inscripción será notificada vía correo electrónico a cada uno de los postulantes.

Se podrá participar de forma individual o por equipos, conformados por 5 personas. Aquellos participantes que se presenten de forma individual, se integrarán en un grupo de trabajo para el desarrollo del desafío planteado. Esta asignación se realizará el día del evento contando con las preferencias de los participantes.

La inscripción al HACKATHON es gratuita.



CUARTA.- CRITERIOS DE SELECCIÓN

Podrá optar a participar en este HACKATHON cualquier estudiante de 3º o 4º curso matriculado en cualquier titulación impartida por la Escuela Superior de Ciencias Experimentales y Tecnología de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid.

Amparado en el derecho de admisión a la actividad, la Organización podrá restringir la participación en el concurso por cualquier motivo o circunstancia que pudiese repercutir en el correcto desarrollo del HACKATHON.

Todas las candidaturas serán valoradas previamente y, en caso de cumplir los criterios de participación descritos, la organización (por orden de inscripción) se pondrá en contacto para confirmar la inscripción e indicar las directrices y normas de funcionamiento del HACKATHON.

QUINTA.- METODOLOGÍA DE TRABAJO

El HACKATHON se desarrollará en una jornada intensiva de trabajo, mediante una metodología dinámica y participativa:

- Trabajo en Equipos: Los participantes se dividirán en equipos para fomentar la creatividad y la colaboración.
- Micropíldoras de Formación: Se ofrecerán sesiones cortas sobre temas relevantes, impartidas por expertos de CEMOSA, para proporcionar a los equipos herramientas útiles.
- Mentoring: Durante el periodo de trabajo, los equipos tendrán a su disposición un equipo de mentores para resolver sus dudas técnicas.
- Presentación de las propuestas. Los integrantes de cada equipo deberán realizar una presentación final del proyecto ante un jurado.

SEXTA.- BASES DE PARTICIPACIÓN AL HACKATHON

Cada proyecto que se desarrolle durante el HACKATHON debe cumplir los siguientes requisitos:

- Los concursantes deberán entregar un dossier en formato PDF, de extensión máxima de 4 folios con los puntos clave del proyecto, así como una presentación PowerPoint o equivalente, para la defensa final ante el jurado.
- Todo el desarrollo documental deberá llevarse a cabo en las fechas de duración del evento.



- Los desafíos pueden abordarse por medio del desarrollo de cualquier herramienta, tecnología, diseño, o dispositivo, pero en cualquier caso debe ser accesible por medio de herramientas de uso generalizado y aportarse el dossier escrito con los detalles, características y novedades que plantean dichas herramientas.
- No se aceptarán aplicaciones/webs ya publicadas en cualquier medio, o trabajos anteriores ya realizados.
- Debe tratarse de un proyecto original, lo cual implica no haber sido presentado en otro concurso de la misma índole.
- Durante el desarrollo de la competición, los mentores estarán disponibles en los momentos estipulados por la Cemosa, y los participantes podrán solicitar ayuda sobre temas concretos a los mismos.
- No se requerirá soluciones técnicas específicas, sino que se enfoquen en entender y explicar el problema de la curva de demanda y los beneficios de contar con una generación de energía más flexible.
- No se aceptarán a concurso, soluciones con contenido sexual explícito, violencia explícita, contenido insultante o de incitación al odio, que vulneren la propiedad intelectual de terceros, que suplanten la identidad de otras personas o empresas, o que promuevan cualquier género de actividades ilegales.
- El proyecto no debe infringir los derechos de autor, patentes, marcas registradas, secretos comerciales u otros derechos de propiedad intelectual de terceros.
- Cualquier infracción del concursante será de su exclusiva responsabilidad y se compromete a mantener indemne a los organizadores en caso de cualquier reclamación de terceros a este respecto.
- Toda la documentación o imágenes generadas durante el concurso, independientemente de su formato y características, serán propiedad de las entidades organizadoras.
- No estará permitido copiar la documentación o imágenes sin permiso expreso de las entidades organizadoras.
- Cada equipo contará con sus propios medios y recursos tecnológicos para el desarrollo de las sesiones/pruebas/proyectos.



SÉPTIMA.- INCUMPLIMIENTO DE LAS BASES

La participación en este HACKATHON implica el conocimiento y la aceptación de sus bases y condiciones. Cualquier violación de éstas o de los procedimientos o sistemas establecidos por los organizadores para la participación en este concurso implicará la inmediata exclusión del evento y/o la revocación de los premios, y/o la eventual interposición de las acciones judiciales que puedan corresponder.

La aplicación de las bases no dará derecho a reclamación alguna en contra de los organizadores, trabajadores, voluntarios, colaboradores, invitados o patrocinadores. Especialmente, en el caso en que se proceda a eliminar a alguna de las publicaciones, o se decida no otorgar definitivamente el premio, por estimarse que al respecto no se han cumplido con los procedimientos, requisitos o espíritu establecidos en las presentes bases.

OCTAVA.- PREMIOS

Se establecen las siguientes categorías en los premios:

1º PREMIO:

- Cheque de 1.000 € para el equipo ganador del primer premio.

2º PREMIO

- Cheque de 500 € para el equipo ganador del segundo premio.

3º PREMIO

- Regalo individual al mejor participante del Hackathon, consistente en un estabilizador para el móvil.

NOVENA.- EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE VALORACIÓN DEL JURADO

Un jurado formado por técnicos y responsables de CEMOSA evaluará a los equipos. El jurado tendrá en cuenta los siguientes criterios para la valoración de las propuestas:

- Originalidad e innovación de la propuesta
- Viabilidad científico-tecnológica de la propuesta
- Valor de mercado, ventajas competitivas y capacidad para su venta
- Sostenibilidad, impacto social y medioambiental de la propuesta
- Pensamiento analítico
- Trabajo en equipo



- Planificación y organización
- Habilidades de comunicación

Una vez finalizado la presentación de los equipos, habrá unos minutos para preguntas del jurado, al objeto de que los equipos puedan aclarar posibles dudas o aportar mayor información sobre la iniciativa.

DÉCIMA.- JURADO

El jurado estará presidido por representantes de CEMOSA.

El fallo del jurado será final e inapelable y tendrá lugar el 26 de marzo de 2025, tras la presentación de los proyectos de todos los equipos participantes.

En caso de que exista algún tipo de vínculo de consanguinidad hasta cuarto grado o de afinidad hasta segundo grado entre un miembro del jurado y un participante, dicho miembro deberá declararse impedido de calificar ese proyecto. Del mismo modo se procederá con la vinculación laboral directa o en caso de conflicto de interés de cualquier índole.

UNDÉCIMA.- NORMAS GENERALES

El HACKATHON es una actividad de carácter formativo organizada por CEMOSA, con el resto de entidades colaboradoras y participantes, y la dinámica del mismo exige la colaboración entre todos los participantes sin que ello suponga la existencia de alguna vinculación laboral, administrativa o empresarial entre estos y las entidades organizadoras.

Los participantes deberán realizar sus desarrollos en los horarios indicados para el HACKATHON, si bien no es necesario que estén dedicados al proyecto todo el tiempo, sí deberán mostrar su progreso en el mismo.

Si un participante decide abandonar el HACKATHON deberá comunicarlo a la organización.

Dicho abandono implica la renuncia a cualquier premio, compensación o derecho que pueda corresponder al participante.

No se aceptará mal comportamiento. Todos los participantes seguirán las instrucciones de la organización y de los responsables en todo momento.



Cualquier acto realizado por cualquiera de los participantes es su propia responsabilidad. La organización no se hará responsable de cualquier acto inapropiado, realizado por cualquier participante.

Igualmente, los participantes reconocen que cumplirán con las medidas de seguridad y prevención de riesgos que establezcan las entidades gestoras de los espacios en los que se celebre el HACKATHON o cualquier actividad relacionada; y ello, con expresa renuncia a cualquier derecho que tuvieran frente a CEMOSA y sus entidades colaboradoras o los que exonera de cualquier responsabilidad como consecuencia de la utilización de espacios de terceros y comprometen a mantener indemnes.

La organización no se hace responsable de los objetos personales de los participantes.

Asimismo, el participante será responsable de dejar su lugar en el mismo estado en el que se lo encontró.

La no aceptación de estas bases supondrá la inhabilitación del participante para presentarse al concurso final, así como proceder a su expulsión del evento si las circunstancias lo requieren.

DUODÉCIMA.- PROTECCIÓN Y TRATAMIENTO DE DATOS

El HACKATHON de CEMOSA es un proyecto sobre energías renovables. Las ideas, los proyectos y sus derivados pertenecen a los equipos que lo desarrollen.

Cada grupo de participantes que se configure será titular exclusivo de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial vinculados con sus respectivos proyectos.

De conformidad con la normativa vigente de protección de datos (Reglamento UE 2016/679 y L.O. 3/2018) le facilitamos la siguiente información sobre el tratamiento de datos:

Responsable del tratamiento: Centro de Estudios de Materiales y control de Obra, S.A. (CEMOSA), CIF A-29021334 y domicilio social en Calle Benaque 9, 29004 Málaga. Inscrita en el Registro Mercantil de Málaga, tomo 1.308, libro 221, folio 1, número MA-8.576 inscripción 1ª.

Legitimación y fines del tratamiento:

Art. 6.1.a) RGPD. Consentimiento de la persona interesada.

- Gestionar el HACKATHON y valorar su participación en el mismo.



Art. 6.1.c) RGPD. El tratamiento es necesario para el cumplimiento de una obligación legal aplicable al responsable del tratamiento.

- Verificar la inexistencia de actuaciones o participaciones fraudulentas o contrarias a las Bases Legales reguladoras.
- Comunicar su condición de premiados/as a través de la web promocional en la que el mismo se desarrolla.
- Dar cumplimiento a las obligaciones legales y/o fiscales que pudieran corresponder a la empresa CEMOSA como organizadora del presente evento.
- Gestionar la entrega y/o facilitar el acceso y disfrute del premio otorgado a las personas ganadoras.

Criterios de conservación:

Mientras perdure la vigencia de la relación establecida, los plazos establecidos legalmente por la normativa y, en todo caso, mientras no prescriban las posibles acciones legales derivadas de la finalidad y del tratamiento.

Comunicación de los datos:

No se realizarán cesiones de los datos, salvo obligación legal o requerimiento judicial.

Derechos que asisten al Interesado:

Puede ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, supresión, portabilidad, limitación, oposición y retirada del consentimiento, enviando su solicitud junto con un documento acreditativo de su identidad a C/ Benaque 9, 29004 Málaga, así como el derecho a presentar una reclamación ante la Autoridad de control (www.aepd.es), si considera que el tratamiento no se ajusta a la normativa vigente.

ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La concurrencia competitiva al presente HACKATHON supone la aceptación por los y las participantes de las bases y de su resolución, que será inapelable, así como la renuncia a cualquier tipo de reclamación.

La empresa CEMOSA se reserva el derecho de interpretar las siguientes bases, así como de su modificación, comprometiéndose a informar de las modificaciones introducidas a los y las participantes a través de la página web del evento.



DECIMOTERCERA.- DERECHOS DE IMAGEN

Mediante la aceptación de las Bases y la participación en el HACKATHON usted consiente libre, expresa y explícitamente a que sus datos personales consistentes en imágenes y/o vídeos sean tratados por la empresa CEMOSA, con la finalidad de publicarlas en los distintos medios de comunicación pertenecientes a la empresa al objeto de promocionar las actividades y eventos realizados o desarrollados.

Sus imágenes/vídeos no serán comunicados o cedidos a terceros. Los datos serán conservados durante el tiempo necesario para alcanzar la finalidad del tratamiento y mientras tanto el interesado no revoque su consentimiento. Le recordamos que podrá revocar su consentimiento en cualquier momento al objeto de que el video o la fotografía no se utilice con la finalidad indicada.

DECIMOCUARTA.- LEY APLICABLE Y JURISDICCIÓN

El presente HACKATHON se rige por la legislación vigente en España.

Para toda controversia que pudiera surgir en la interpretación y aplicación de las presentes Bases, tanto la organización como los participantes se someten expresamente a la Jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de Málaga con renuncia a su fuero propio si lo hubiere.

