

# **BASES PARA UNIVERSITY TALENT INNOVATION**

**12, 13 y 14 de diciembre de 2022**



**Paseos  
Comerciales**  
de Zaragoza

<b>Contenido</b>	<b>1. ¿En qué consiste el Hackathon?</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
	2. Destinatarios	3
	3. Organizador	4
	4. Objetivos	4
	5. Fecha y lugar	4
	6. Inscripciones	4
	7. Calendario	4
	8. Proyectos y soluciones	5
	9. Selecciones de las propuestas	5
	10. Comité evaluador	6
	11. Evaluación	6
	12. Selección de las mejores propuestas	6
	13. Seguimiento de las propuestas	6
	14. Premios y reconocimientos	7
	15. Logística	7
	16. Confidencialidad	7
	17. Propiedad Intelectual	7
	18. Información adicional	8
	19. Datos personales de los participantes	8
	20. Obligaciones generales y responsabilidad	8
	21. Comunicación	9
	22. Idioma	9
	23. Aceptación de las presentes bases	9
	24. Responsabilidad y litigios	9

## **1. ¿En qué consiste el University Talent Innovation?**

El Ayuntamiento de Zaragoza, desde la Consejería de Economía, Innovación y Empleo, ha implementado, dentro del nuevo Plan de Comercio, doce paseos comerciales en la ciudad, con la misma imagen de marca e identidad corporativa, para dar a conocer las fortalezas que tienen las diferentes zonas de Zaragoza frente a sus grandes competidores, las plataformas digitales.

Entre otros proyectos, dentro de este marco estratégico se están ejecutando diferentes acciones digitales que pretenden impulsar las competencias de los comercios de proximidad en los paseos comerciales, con foco principal en la mejora de la experiencia de cliente y la evolución de los modelos de negocio.

A su vez, estas acciones sirven de base para lanzar la presente iniciativa de University Talent Innovation, que, en avance, pretende reflexionar sobre cómo podría impulsarse la digitalización de los comercios de proximidad en los paseos comerciales de Delicias y Zaragoza Esencial.

En concreto, los proyectos y soluciones de los participantes deben estar relacionados con el tema de la actividad:

### **"¿Cómo ayudar a impulsar la digitalización de los comercios de proximidad?"**

La propuesta pretende atraer a estudiantes de cualquier titulación de diferentes Universidades de Zaragoza hacia este sector con una actividad novedosa, dinámica y atractiva. Los estudiantes deberán dar solución al reto propuesto en un tiempo determinado, durante tres días en el mes de diciembre, 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 tribunal conformado por expertos del sector.

El reto específico se concretará al inicio de la actividad, instante en el cual se presentarán las diferentes acciones digitales que están siendo desarrolladas e implantadas en los paseos comerciales de Delicias y Zaragoza Esencial, y que servirán de base de reflexión y conocimiento para que los estudiantes puedan aterrizar sus proyectos durante tres días.

## **2. Destinatarios**

No hay restricciones a las titulaciones de los estudiantes involucrados en la actividad.

Se trata de una actividad abierta en la que todo estudiante (matriculado en Universidades de Zaragoza en el curso 2022/2023) interesado en ampliar su experiencia y conocimientos sobre la resolución de problemas, mediante el empleo de metodologías ágiles y con una clara orientación a la innovación.

El número de participantes está limitado a 30, los cuales serán seleccionados y organizados en equipos de 4 a 5 personas por la organización. En caso de superar el número de plazas, se seleccionarán los estudiantes en función de los siguientes criterios de selección:

- Conocimientos relacionados con la convocatoria (25 puntos)
- Orden de inscripción (15 puntos)
- Disponibilidad para atender a todas las sesiones (5 puntos)
- Estar cursando el último año de grado (5 puntos)

### 3. Organizador

Ayuntamiento de Zaragoza: Consejería de Economía, Empleo e Innovación.

### 4. 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 representantes de las empresas del sector.

### 5. Fecha y lugar

12, 13 y 14 de diciembre de 2022 en el Salón de Actos de Cámara Oficial de Comercio, Industria y Servicios de Zaragoza, en la siguiente dirección: P.º de Isabel la Católica, 2, 50009 Zaragoza.

### 6. Inscripciones

Para inscribirse en la actividad, los candidatos elegibles deben hacerlo a través de un formulario en la web de Paseos Comerciales: en <https://paseoscomercialeszaragoza.com>. Los candidatos deberán cumplimentar el formulario de inscripción en el plazo establecido, con fecha límite para rellenar la solicitud el día 5 de diciembre de 2022.

Los candidatos seleccionados recibirán una confirmación de aceptación. El organizador se reserva el derecho de rechazar cualquier solicitud de registro que esté incompleta o no cumpla con los requisitos.

### 7. Calendario

**Día 1. Lunes 12 de diciembre de 2022** (Cámara Oficial de Comercio de Zaragoza)

12:00h – Acto institucional de Bienvenida

12:30h – Presentación de Plan Local de Comercio de Zaragoza

13:00h – Presentación de empresas participantes

13:30h – Presentación de University Talent Innovation

14:00h – Break

15:00h – Trabajo en equipo

17:00h – Fin

**Día 2. Martes 13 de diciembre de 2022** (Paseo Comercial Delicias y Cámara Oficial de Comercio de Zaragoza)

09:00h – Trabajo en equipo

14:00h – Break

16:00h – Visita a Paseo Comercial Delicias

18:00h – Fin

**Día 3. Miércoles 14 de diciembre de 2022** (Cámara Oficial de Comercio de Zaragoza)

16:00h – Bienvenida

16:15h – Presentación de proyectos

17:45h – Coffee Break

18:00h – Entrega de reconocimientos

18:30h – Fin

## **8. Proyectos y soluciones**

Los proyectos y soluciones de los participantes deben estar relacionados con el tema de la actividad: **"¿Cómo ayudar a impulsar la digitalización de los comercios de proximidad?"**

Todos los proyectos proporcionados por los participantes durante el University Talent Innovation 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 University Talent Innovation de acuerdo con estos criterios:

El proceso de evaluación contempla los siguientes criterios, sobre una valoración de 100 puntos sobre cada proyecto presentado:

- Originalidad e innovación de la idea (25 puntos)
- Alineación con la temática del hackathon (20 puntos)
- Grado de desarrollo (15 puntos)
- Posibilidad de implantación y escalabilidad (15 puntos)
- Calidad y tiempo utilizado para la presentación (15 puntos)
- Presupuesto necesario (5 puntos)
- Cohesión del equipo (5 puntos)

## **10. Comité evaluador**

El comité evaluador será elegido por el organizador del University Talent Innovation. Los componentes del tribunal serán seleccionados por su formación, experiencia y trayectoria profesional.

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

El comité evaluador es soberano en sus decisiones y su fallo no podrá ser recurrido.

## **11. Evaluación**

Los equipos presentarán su proyecto al jurado el miércoles 14 de diciembre en formato "pitch" de 10 minutos al que seguirá una sesión de preguntas y respuestas de 2 minutos, si el jurado así lo considerase necesario. Los candidatos tienen la libre elección de los medios y formato para presentar su proyecto o idea.

A continuación, los proyectos serán evaluados por el comité según los criterios del apartado 9.

## **12. Selección de las mejores propuestas**

Las propuestas seleccionadas por el jurado serán anunciadas el mismo día por los organizadores. Se premiará a los 3 equipos con mejor puntuación.

## **13. Seguimiento de las propuestas**

A lo largo del Hackathon, los mentores, elegidos por su experiencia en diversos campos y capacitados para este propósito por el organizador, estarán disponibles para apoyar y asesorar a cada equipo. Su función será asistir a los equipos y responder a las preguntas y cuestiones de los participantes.

## **14. Premios y reconocimientos**

Todos los participantes recibirán un certificado por haber participado en el University Talent Innovation, siempre que participen durante los tres días y quede constancia de su participación.

Se establecen las siguientes categorías en los reconocimientos:

1. Equipo con la mejor propuesta:
  - a Premio por persona: Una tablet y seminario en ESIC de 12 horas
2. Equipo con la segunda mejor propuesta:
  - a Premio por persona: Seminario en ESIC de 12 horas
3. Equipo con la tercera mejor propuesta:
  - a Premio por persona: Seminario en ESIC de 12 horas

El comité evaluador se reserva la posibilidad de declarar algún premio desierto, así como de redistribuir y/o ampliar la dotación de los reconocimientos.

## **15. Logística**

La organización pondrá a disposición de los participantes durante la actividad, los medios y la logística necesaria para llevar a cabo su proyecto hasta la finalización del concurso, incluyendo, conexión WiFi, enchufes para dispositivos electrónicos, catering en los horarios previstos y espacios de trabajo.

Se recomienda a los participantes utilizar sus propios equipos informáticos.

## **16. Confidencialidad**

Cada uno de los participantes se compromete a no divulgar ninguna información a la que puedan tener acceso durante el University Talent Innovation, siempre que esta información sea de naturaleza sensible, en particular a nivel financiero, ético, económico, técnico y comercial.

## **17. Propiedad Intelectual**

Los participantes declararán y garantizarán al organizador que son los autores de todos los resultados que han presentado como parte del University Talent Innovation, así como que todas las presentaciones en este contexto cumplen con las leyes y regulaciones vigentes, los derechos de terceros y, en particular, todos los derechos relacionados con la propiedad intelectual (derecho de marcas, nombres de dominio, derechos de autor, derechos conexos, derecho sui generis del productor de la base de datos, etc.) incluyendo el derecho al nombre y la imagen de personas o bienes representados en las propuestas y/o asociadas a las mismas. En consecuencia, se comprometen a mantener totalmente indemne a la organización en caso de producirse reclamación por parte de terceros.

La propiedad intelectual y/o industrial potencialmente derivada de cualquiera de las soluciones presentadas al presente University Talent Innovation pertenecerán a los integrantes de cada grupo proponente. El organizador no negocia ni gestiona 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.

## **18. Información adicional**

Al inscribirse al Programa, los participantes aceptan las bases aquí presentadas y manifiestan su conformidad con los fallos que emitan los jurados convocados en cada actividad.

En cumplimiento del Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016 (RGPD), así como la L.O. 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales, la Universidad de Málaga informa que los datos personales obtenidos mediante la cumplimentación del formulario de participación se incorporarán en sus ficheros automatizados declarados ante la Agencia Española de Protección de Datos. Dichos datos se utilizarán para el cumplimiento de los fines a los que responde su solicitud y de acuerdo con lo establecido en la LOPD. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación, y oposición, previstos en la Ley dirigiendo un escrito ante la Secretaría General de la Universidad de Málaga en la dirección: Avda. Cervantes, 2, 29071, Málaga.

El organizador se reserva el derecho de modificar estas bases por razones técnicas o de conveniencia académica en cualquier momento del desarrollo de la actividad. Todos los cambios serán comunicados a los participantes a la mayor brevedad posible.

## **19. Datos personales de los participantes**

La información recopilada del formulario de registro de Hackathon estará sujeta a un procesamiento informático por parte de la organización. El propósito de este procesamiento es la gestión administrativa de las inscripciones para el Hackathon, la conformación de los equipos y el envío de información práctica relacionada con las inscripciones o, en general, con la organización del University Talent Innovation.

## **20. Obligaciones generales y responsabilidad**

Los solicitantes son responsables de la información que comuniquen a los organizadores como parte de este University Talent Innovation.

Los participantes se comprometen a cumplir con las normas de seguridad que la organización establezca.



La organización se reserva el derecho de rechazar la participación o de excluir a cualquier persona y/o equipo por razones de seguridad o de incumplimiento de estas reglas y a cualquier persona que perturbe el progreso del Hackathon.

## **21. Comunicación**

Los participantes están autorizados a comunicar sobre los servicios o aplicaciones digitales que produjeron como parte del University Talent Innovation y a publicar sus resultados en cualquier forma o medio (periódicos, impresos, folletos, publicaciones, etc.). Toda publicación deberá hacer referencia a la institución organizadora.

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.

## **22. Idioma**

El español es el idioma preferente del University Talent Innovation. No obstante, las propuestas y documentos asociados podrán estar escritos y presentados en español o inglés. Asimismo, los equipos que así lo deseen podrán trabajar en el idioma que prefieran.

## **23. Aceptación de las presentes bases**

Los participantes se comprometen a cumplir con todas estas reglas y a cumplir con las condiciones relacionadas con el registro y la participación en el University Talent Innovation. Estas regulaciones estarán disponibles en el sitio web del evento durante el período de la actividad. La participación en este concurso implica la aceptación plena y sin reservas de este reglamento y de cualquier modificación.

El organizador se reserva el derecho a cancelar, suspender y/o modificar la presentación, a cambiar o modificar cualquier condición o requisito del mismo y/o de las presentes bases, a sustituir el premio o cualquier parte del mismo por un premio diferente, así como la facultad de reinterpretar las presentes bases legales o cualquier aspecto del concurso no previsto en las presentes bases legales. Las adiciones o modificaciones a estas regulaciones, en caso de fuerza mayor, se considerarán como anexos a estas bases. En todos los casos citados anteriormente, se informará a los usuarios a través de las páginas web o redes sociales mencionadas. Los participantes se abstienen de cualquier reclamación o solicitud de indemnización a este respecto.

## **24. Responsabilidad y litigios**

En caso de controversia, las partes implicadas se esforzarán por resolver su controversia de manera amistosa. En todo caso, la presente actividad se rige por la legislación española. La organización y los participantes se someten a los Juzgados y Tribunales del lugar de desarrollo de la actividad.

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