

Entidad colaboradora:



BASES Hackathon “CIBERGU”

1. Definición y finalidad

El Hackathon CIBERGU tiene como finalidad crear y diseñar soluciones tecnológicas a problemáticas que existen en la sociedad dando respuesta a un reto que deberá seleccionarse de manera previa al inicio de la competición, relacionado con la ciberseguridad y con la provincia de Guadalajara. Así mismo, el evento persigue el desarrollo del talento cualificado, el emprendimiento y el impulso de un ecosistema tecnológico que convierta a Guadalajara en un referente de la innovación.

Dirigido a todo aquel apasionado por la tecnología en general, y los mundos de la ciberseguridad y el desarrollo software en particular. Los participantes deberán desarrollar un proyecto o aplicación, o su prototipo que dé respuesta al reto seleccionado.

La solución se admitirá en cualquier soporte o formato digital, y siempre acompañado de 1 apoyo visual o presentación.

La participación será grupal (dejando libre la opción de presentar un proyecto de forma individual). Así mismo, la definición de tecnologías será libre para el usuario, que podrá utilizar cualquier framework, lenguaje o herramienta que considere necesaria para el desarrollo de su propuesta.

2. Evaluación

Los proyectos serán evaluados por un tribunal de especialistas en la materia, que utilizarán como criterios de evaluación:

- **Calidad del Contenido de la Memoria:** Se tendrá en cuenta que contemple el diseño técnico y requisitos de usuarios mínimos para el desarrollo de la aplicación.
- **Funcionalidad de la herramienta:** Se buscan proyectos funcionales y que realmente resuelvan el reto presentado.
- **Originalidad:** Se valorará el ingenio a la hora de desarrollar el proyecto y dar respuesta al reto, así como la innovación en el uso de tecnologías.
- **Experiencia de usuario:** Se valorará la visión del usuario en el uso del programa o aplicación.
- **Utilidad, Impacto y beneficio para la ciudad de Guadalajara**
- **Viabilidad y escalabilidad del modelo de negocio**
- **Introducción de mercado**

- Scouting de fondos

3. Sectores

El evento abordará como pilar la Ciberseguridad, punto de partida para el desarrollo de retos dirigidos a los participantes, que deberán afrontar y proponer soluciones tecnológicas sostenibles y que salvaguarden la visión empresarial de la propuesta.

Las soluciones planteadas por los participantes podrán dirigirse a solventar problemáticas existentes dentro de diferentes sectores: Salud, Turismo, Agricultura, logística, ciudadanía, medio ambiente, Industria, tecnología, y administración pública.

En una jornada en la que se abordará la ciberseguridad desde distintos puntos de vista y a todos los niveles se contará con profesionales del más alto nivel y de organizaciones punteras con el fin de impulsar la tecnología y posicionar a la provincia de Guadalajara en la línea de las ciudades del futuro. Por este motivo a lo largo del Hackathon CIBERGU se llevarán a cabo píldoras temáticas para los distintos equipos participantes, así como píldoras formativas abiertas al público general, diferentes charlas, talleres y actividades prácticas que permitan a los asistentes practicar todo el conocimiento adquirido.

Además, trataremos de atraer a personas que están comenzando a emprender, con inquietudes en materia de ciberseguridad, o que deseen profundizar sus conocimientos y habilidades tecnológicas, de forma que encuentren en el CiberGU un entorno en el que compartir, aprender y conocer a personas que les ayuden a adentrarse en el mundo de la ciberseguridad.

4. Horario y Espacio

La competición comenzará el día 24 de octubre a las 08:20 h con la recepción y distribución de los equipos en los espacios habilitados en el Edificio Sala TYCE de Guadalajara para este Hackathon, el cual permanecerá habilitado hasta las 22:00 de ese mismo día.

Todos los proyectos deberán realizar una breve exposición el día 24 de octubre entre las 13:00 y las 14:00 horas, momento en el que se seleccionará a los 5 mejores proyectos que pasarán a presentar durante la Ronda final que tendrá lugar de 19:00 a 20:00. Al final de la jornada se llevará a cabo la valoración definitiva por parte del jurado, y la entrega de Premios a los tres mejores proyectos.

5. Empresas Organizadoras

El evento Hackaton (en adelante, el "CIBERGu") está organizado y gestionado por el Centro Europeo de Empresas e Innovación de Guadalajara (en adelante, "CEEI Guadalajara") y cuenta con el apoyo del INCIBE).

6. Gratuidad y aceptación de Bases

Se informa a los participantes que la inscripción al Evento tiene carácter gratuito y que el simple hecho de participar implica la plena aceptación de las Bases, sin reserva alguna. Las presentes

Bases podrán ser consultadas por los participantes en www.cceiguadalajara.es dentro de la sección habilitada a este respecto.

Se entenderá que los participantes participan y, por tanto, aceptan plenamente los términos y condiciones dispuestos en las presentes Bases, desde el momento en que efectúen su inscripción en el Evento.

7. Objetivos

El objetivo del Hackathon es promover y fomentar la innovación, el emprendimiento, la captación de talento tecnológico y el desarrollo de programas o aplicaciones que den respuesta a los diferentes desafíos a los que se enfrenta la provincia de Guadalajara, aportando valor y mejoras sostenibles en materia de ciberseguridad en sus diferentes sectores. Las soluciones planteadas se admitirá en cualquier soporte o formato digital, y siempre acompañadas de 1 apoyo visual o presentación y deberán tener en cuenta la viabilidad como modelo de negocio de sus propuestas.

El Hackathon persigue los siguientes objetivos:

- Identificar el talento y habilidades técnicas y creativas de los participantes.
- Ofrecer un entorno educativo (enseñanza y aprendizaje) para la mejora de las capacidades de investigación y desarrollo de software, así como la mejora de habilidades en materia de ciberseguridad, inteligencia artificial, y big data.
- Ser una oportunidad para desarrollar las capacidades sociales, promoviendo el trabajo en equipo y fomentando el networking.
- Fomentar el desarrollo de habilidades técnicas y obtención de experiencia en un entorno competitivo con el apoyo de expertos en materia de ciberseguridad, IA y Bigdata.
- Favorecer la interacción con la comunidad de seguridad para dar solución a necesidades existentes.
- Crear un espíritu de comunidad de desarrollo seguro español, que se mantenga una vez finalizada la competición.
- Ser un escaparate para los participantes y los proyectos, de forma que tengan visibilidad más allá de la competición.
- Fomentar el emprendimiento y el desarrollo/implantación de empresas tecnológicas en la provincia de Guadalajara.

Todo ello en un entorno lúdico que promueve la diversión y el entretenimiento.

8. Participantes

Además de los miembros propios de la organización, al Evento asistirán los siguientes participantes:

Estudiantes, profesionales, desarrolladores, empresas, startups, y/o cualquier persona interesada o con inquietudes en el mundo de la seguridad de la información y de las nuevas tecnologías.

9. Métodos Inscripción

El registro, completamente gratuito y abierto a cualquier persona, ha de hacerse antes del 25 de septiembre de 2024 a través de la **web de CEEI Guadalajara**. En el hackathon se puede participar en grupo o individualmente, uniéndose a alguno de los equipos formados.

Para participar no es necesario tener un alto nivel de conocimientos informáticos ya que la cita se concibe como una oportunidad para aprender, conocer a otras personas interesadas en la seguridad informática en concreto, así como en las nuevas tecnologías en general, y establecer contactos con empresas del sector.

A través del documento "Formulario de inscripción digital" habilitado en la web de CEEI Guadalajara se recogerán los datos necesarios a rellenar por parte de los participantes de cara a la selección de propuestas y la aceptación de las bases de participación.

10. Recepción de propuestas

El mecanismo de recepción de propuestas se establece de modo que los participantes interesados en participar deberán cumplimentar el formulario de participación y enviarlo en tiempo y forma a través de la dirección www.ceeiguadalajara.es.

El apartado de "registro de solicitudes" contendrá:

1. Formulario para registro:
 - A. Registro como grupo: Donde se deberá añadir el nombre del grupo, el nombre del representante del grupo, así como los datos básicos de cada uno de los integrantes (Nombre, apellidos, DNI, teléfono de contacto, correo electrónico, Provincia (lugar de Residencia), experiencia en ciberseguridad/formación académica)
 - B. Registro individual: Donde se deberá añadir el nombre del participante, así como sus datos básicos (Nombre, apellidos, DNI, teléfono de contacto, correo electrónico, Provincia (lugar de Residencia), experiencia en ciberseguridad/formación académica)
2. Formulario para presentar un borrador de solución al reto: El/Los participante/s, en el momento del registro, deberá/n seleccionar el reto al que quieren enfrentarse durante la competición, y deberán enviar un borrador de propuesta de solución que deberá plantearse con un máximo de 6 a 10 líneas de texto (máximo de 800 caracteres).

Una vez recibida una propuesta, la Organización del evento deberá examinar el formulario y comprobar que los datos incluidos son suficientes para la valoración de la misma. En caso afirmativo, se notificará a los remitentes sobre la correcta recepción de su propuesta, utilizando el contenido "*Respuesta a la recepción de un registro*". En caso contrario, se informará al remitente de los datos que deben ser revisados y se le instará a enviar un nuevo formulario de registro incluyéndolos. En todo caso, se establece un plazo de 48 horas laborables para proporcionar respuesta a una solicitud de participación.

De cara a las posibles dudas, los participantes tendrán a su disposición el buzón de correo del Hackathon como un grupo privado dentro de la plataforma Slack. Este grupo privado cumple dos cometidos principales:

- Recoge propuestas planteadas por algunos miembros de la comunidad de ciberseguridad. De cara a futuras ediciones, sería interesante mantener este grupo abierto y realizar comunicaciones periódicas informando de su existencia, para que se puedan presentar propuestas no solo en la época de registro del Hackathon sino a posteriori.
 - Permite a personas interesadas en participar buscar equipo: al igual que en el caso anterior, mantener abierto el grupo de Slack para este propósito podría favorecer que se establezcan relaciones con el tiempo suficiente para que ninguna persona dispuesta a participar en el Hackathon se quede sin opciones por no disponer de equipo.
- La recepción de propuestas/participantes se llevará a cabo hasta el día 25 de septiembre de 2024 a las 23:59 horas (CEST):
- Fecha límite para la recepción de propuestas que participarán en el proceso de selección del Hackathon.
 - Las propuestas recibidas entre la fecha de apertura del proceso de inscripción y la fecha límite de recepción de propuestas entrarán en el proceso de selección para participar en el Hackathon.
 - Las propuestas recibidas con posterioridad a la fecha límite de recepción de propuestas **no serán consideradas**.

11. Fase de selección de propuestas

Esta fase corresponde a la fase online y a la fase presencial de la "Preparación de la competición".

El objetivo de la fase de selección de propuestas es elegir a los candidatos que finalmente acudirán de manera presencial a la competición que se celebrará durante el evento, en caso de que hubiera una demanda superior al número de plazas deseable para la competición, fijado en 30 personas. La fase de selección de propuestas se llevará a cabo de manera remota (u online) evaluando las propuestas recibidas por parte de la organización.

Se establece un mínimo de 25 y un máximo de 30 participantes al evento, que serán divididos por equipos:

En caso de alcanzar el máximo de participación se dividirá a los 30 participantes en 7-8 equipos de 3-4 personas cada uno.

En el supuesto de que una persona deseara participar en solitario, se redistribuiría al resto de participantes en el resto de equipos que pasarían a tener 3 o 4 miembros máximo.

En caso de llegar a cubrir el umbral mínimo de participación se dividirá a los 25 participantes en 5 equipos con 4 integrantes y 1 equipo de 5 integrantes. Siendo 6 equipos en total.

En el resto de supuestos, donde la participación se quede por encima del umbral mínimo establecido y por debajo del supuesto máximo, la organización establecerá la distribución de los participantes por equipos, teniendo en cuenta las capacidades técnicas, la experiencia previa, la

edad, y la dimensión de género para que los mismos queden configurados de la manera más equitativa posible.

El comité de evaluación de propuestas estará compuesto por los responsables designados quienes, contarán con el apoyo del jurado en caso de ser necesario, durante el proceso de selección de los proyectos finalistas.

11.1 Alternativas en caso de no alcanzarse el aforo previsto

En el caso en el que no se recibiera un número suficiente de propuestas consolidadas, se podrá plantear realizar una difusión extraordinaria que incluya referencias a proyectos interesantes y avisar específicamente a personas que hubieran manifestado por cualquier medio su interés en participar pero que no cuenten con propuesta propia y/o equipo suficiente para abordarlas. Para ello, se podría elaborar un listado y, en base al perfil de los potenciales interesados, coordinar una asignación de propuestas.

11.2 Evaluación de las propuestas recibidas

- Los días 1-2 de octubre de 2024 se llevará a cabo por parte de la organización la valoración de las propuestas recibidas.

Se valorarán los siguientes criterios o aspectos de las propuestas, asignándose a cada una de ellas de 0 a 10 puntos:

- ✓ Funcionalidades y capacidades de las mejoras específicas, las novedades y/o áreas de interés sobre las que se trabajará en el desarrollo del proyecto, herramienta, aplicación o solución propuesta: **de 0 a 4 puntos.**
- ✓ Grado de relevancia de la propuesta seleccionada en base al reconocimiento del proyecto, herramienta, o aplicación en el sector, uso de la misma y finalidad de la solución: **de 0 a 3 puntos.**
- ✓ Grado de implementación de la propuesta en el campo de la ciberseguridad junto a la aplicación de inteligencia artificial o big data: **de 0 a 3 puntos**
- ✓ Grado de innovación y carácter empresarial de la propuesta en el campo de la ciberseguridad: **de 0 a 3 puntos.**
- ✓

La selección de las propuestas presentadas a este Hackathon se llevará a cabo por parte del personal de la organización de CEEI Guadalajara.

En caso de ser necesario, la organización podrá solicitar aclaraciones respecto a la propuesta presentada. La decisión de esta comisión de selección será inapelable.

- 3 – 4 de octubre de 2024:
 - Notificación de las propuestas seleccionadas como finalistas para participar en el Hackathon mediante correo electrónico a los equipos seleccionados y anuncio público de dichas propuestas en la sección “Hackathon” de la web de (<https://www.ceeiguadalajara.es>).

- Notificación de las propuestas que pasarán a la lista de espera mediante correo electrónico a los equipos seleccionados.
- La notificación de la aceptación (o inclusión en la lista de espera) de las propuestas del Hackathon se hará a través de la misma dirección de correo electrónico que el/los participantes hayan hecho constar en el formulario de inscripción y, concretamente en el caso de equipos formados por varios integrantes, a la dirección de correo electrónico del representante del equipo.

Confirmación de participación presencial de los seleccionados. La organización requerirá confirmación de las propuestas finalistas sobre su participación en el Hackathon de CyberGU 2024. Las propuestas finalistas dispondrán de un plazo que les será indicado en la notificación de selección para enviar su confirmación de aceptación de la plaza. La falta de respuesta en el plazo indicado será considerada como una retirada de la propuesta, en cuyo caso la organización de CyberGU procederá a seleccionar la siguiente propuesta que haya obtenido mejor valoración durante el proceso de selección como propuesta sustituta. La organización de CyberGU 2024 notificará inmediatamente al equipo asociado a la propuesta sustituta de esta circunstancia, y le hará el mismo requerimiento de confirmación de participación en los mismos términos.

■ **24 de octubre de 2024:**

Celebración del Hackathon CyberGU 2024 en los horarios establecidos para la competición, los cuales serán puestos en conocimiento de los participantes con la debida antelación.

13. Formación de equipos de trabajo

Con anterioridad a la celebración del Evento, deberán definirse los equipos formados por 4 miembros que deberán enviar su propuesta de solución (un breve resumen de 6 a 10 líneas) hasta el 25 de septiembre de 2024. De manera excepcional, y siempre a criterio de la organización, se establecerán equipos con un número distinto de integrantes.

En todo momento se incluirá la posibilidad de participar de forma individual.

Cada equipo deberá desarrollar un proyecto de programa o aplicación, o su prototipo que dé respuesta al reto presentado. La solución se admitirá en cualquier soporte o formato digital, y siempre acompañado de 1 apoyo visual o presentación.

Dicho programa será presentado durante el Evento, de conformidad con la cláusula siguiente.

14. Consideraciones

Los participantes, deberán aportar todo el material informático requerido para su participación, a excepción del mobiliario, la infraestructura de red y los elementos para la proyección audiovisual de sus proyectos que será facilitado por la organización.

Durante la celebración de la competición, se habilitará una zona en el recinto del Hackathon donde los participantes podrán disfrutar de un catering con los siguientes servicios:

- Desayuno.
- Comida de mediodía.
- Aperitivo de tarde.
- Snacks durante todo el día.

15. Fase de competición

Esta fase corresponde a la fase denominada "Celebración de la final del Hackathon".

Plataforma empleada para el seguimiento de la competición

El software de control de versiones empleado será Git, y la plataforma de control de versiones para el desarrollo de la herramienta durante el Hackathon será GitHub, que permite realizar el seguimiento desde un entorno centralizado. Se designará dos miembros del jurado que centrarán su tarea en analizar el código subido por cada equipo a su repositorio, lo que permitirá controlar la cantidad de código desarrollada (impidiendo que algún equipo lleve avanzado más código del que indique en su presentación), así como gestionar eficazmente los incidentes que se abren y cierran para cada equipo.

La organización creada se utilizará para incluir los repositorios de todos los equipos participantes, así como poder crear "issues" durante la competición con sugerencias y recomendaciones de mejora que los equipos deberán gestionar.

Se utilizarán las herramientas desarrolladas para monitorizar la evolución de los proyectos, que incluyen detección de anomalías (como número de participantes haciendo "commits" en cada proyecto, número de "commits" por unidad de tiempo, etc.), a fin de minimizar irregularidades. Los participantes serán avisados de que existe un mecanismo de control durante la ceremonia de apertura, pero se evitará dar detalles sobre el mismo.

16. Dinámica de la competición y horarios

El recinto permanecerá abierto de 8:00h a 22:00h durante el día de la competición. A primera hora, se convocará a los participantes a que se presenten en el lugar del evento para entrega de acreditaciones entre las 08:20 y las 08:45 horas, a fin de localizar el recinto de la competición y acceder a la sala donde tendrán lugar las presentaciones iniciales antes de las 09:00h.

Se dispondrá de carteles con los nombres de los equipos, que se colocarán en las mesas situadas en salas de trabajo para facilitar su identificación, y para que los participantes puedan trabajar con un nivel óptimo de privacidad en el recinto reservado para el Hackathon.

El personal técnico especializado contará con 2 salas para asistir las dudas y consultas de los participantes (CIBER LAB & IA LAB). Así mismo los expertos irán visitando las mesas de trabajo de los equipos para darles soporte y que los proyectos puedan alcanzar el nivel técnico deseado.

El plan de ejecución del evento tiene prevista la realización de 32 píldoras, que se dividirán en 2 tipos:

- A. PÍLDORAS TEMÁTICAS (Exclusivas para los grupos participantes al Hackathon): 28 píldoras temáticas adaptadas a los retos. Los expertos impartirán 4 píldoras temáticas a cada uno de los grupos participantes al Hackathon para potenciar la calidad de los proyectos finales.
- B. PÍLDORAS FORMATIVAS (abiertas al público general): 4 píldoras formativas para los grupos asistentes al hackathon, que además se abrirán al público general con el objetivo de potenciar la difusión y concienciación en materia de ciberseguridad.

Las píldoras formativas abiertas al público se llevarán a cabo simultáneamente a la competición CIBERGU, durante la mañana del mismo día 24 de octubre de 2024, donde se impartirán talleres de ciberseguridad, inteligencia artificial y big data en horario de 10:00 a 12:30 horas. Estas formaciones serán gratuitas y estarán abiertas a cualquier persona interesada en la materia: emprendedores, startups, estudiantes, empresas, tecnólogos, técnicos de las instituciones públicas, y ciudadanos interesados en general.

De cara a puntuar el trabajo de cada equipo se han definido dos bloques de exposición de los proyectos en los que se evaluará el estado actual del trabajo realizado por cada uno de los equipos a lo largo de la competición:

- Durante el **BLOQUE 1** al que denominaremos “**RONDAS RELÁMPAGO**” fijadas a las 13:30 horas del día de la competición, será necesario que uno o varios de los miembros del equipo, con capacidad para contestar a todas las preguntas y dudas del jurado, se encuentre presencialmente en la sala de exposiciones de la competición para presentar durante un periodo de tiempo de 5 minutos la idea o boceto desarrollado hasta el momento.
Las rondas relámpago será obligatorias para todos los equipos participantes y por medio de estas se seleccionarán a los 5 equipos finalistas del Hackathon CIBERGU 2024, que continuarán trabajando en su proyecto hasta finalizar el día.
- A las 19:00 h de la tarde tendrá lugar el **BLOQUE 2**, al que denominaremos “**RONDA FINAL**”, momento en el que los finalistas deberán exponer sus proyectos, prototipos, o aplicaciones desarrolladas. Las exposiciones de cada equipo de la ronda final tendrán una duración máxima de 5 minutos ante el jurado.

Durante el evento se dispondrán salas de avituallamiento y CANTINA para que los participantes al hackathon puedan comer y beber y recargar energías.

La entrega de premios del Hackathon, tendrá lugar dentro de la ceremonia de clausura, prevista de 20:00 a 20:045 horas.

17. Calendario

(Este calendario es orientativo y puede variar ligeramente. Se aconseja a los participantes revisar de nuevo la programación unos días antes de la celebración del evento)

Actividades e hitos	J - 24/10/24	J - 24/10/24
Recepción de participantes	08:20 – 08:50 Sala Hackathon	
Ceremonia de apertura (Sala taller)	09:00 – 09:15 Bienvenida	
	09:20 - 09:30 Explicación para las presentaciones	
Presentación de los proyectos (Sala taller)	09:30 – 10:30 Sala taller 5 minutos/equipo	10:00 - 10:30 TALLER CIBERSEGURIDAD
Trabajo por equipos	10:30-19:00	10:30 - 11:00 TALLER IA Microsoft
SALA EXPERTOS 1 (CIBER LAB)	11:30 -17:00	
SALA EXPERTOS (IA LAB)	11:30 -17:00	
Visitas del jurado a cada equipo	11:30 -17:00	11:00- 11:30 TALLER CIBERSEGURIDAD INDRA
		11:30- 12:00
		BIG DATA (GOOGLE)
PRESENTACIONES BLOQUE 1: "RONDAS RELÁMPAGO"	13:30 a 14:30 5 minutos/equipo	
Avituallamiento	10:00 – 18:30	
Comida	14:30 – 15:30	
PRESENTACIONES BLOQUE 2: "RONDA FINAL"	19:00 – 20:00 5 minutos/equipo	
Deliberación del jurado	20:00 – 20:30	
CEREMONIA DE CLAUSURA (Publicación de ganadores)	20:30 -21:00 h Recinto Hackathon	
DURACIÓN	08:20 – 21:00	10:00 – 12:30

18. Presentación final del Proyecto

Sólo 5 equipos podrán pasar a la RONDA FINAL de presentaciones. El resto serán eliminados en las RONDAS RELÁMPAGO ELIMINATORIAS previas a la final.

Cada Equipo finalista expondrá su proyecto ante un Jurado experto durante rondas de 5 minutos en la fase final.

El Equipo deberá aportar sus propios recursos técnicos para la presentación de su Proyecto (ordenadores, móviles, tablets, dispositivos, gadgets, plataformas y/o entornos tecnológicos o cualquier otro material software o hardware que fuera necesario a dicho respecto).

La presentación del proyecto deberá hacerse, en todo caso, cumpliendo las siguientes condiciones:

El Proyecto deberá ser redactado en español y facilitado antes de las 18:45 horas del 24 de octubre de 2024 al Jurado y el idioma de la presentación deberá ser en castellano.

No obstante, dependiendo del Bloque en que se presente el proyecto el equipo dispondrá de un tiempo u otro para exponer su proyecto:

BLOQUE 1: Durante las rondas relámpago, obligatorias para todos los equipos participantes, se dispondrá de un tiempo de 5 minutos por equipo para exponer un primer borrador de la idea desarrollada.

BLOQUE 2: Durante la “ronda final”, a la que sólo accederán los 5 mejores proyectos seleccionados durante el bloque 1, los equipos dispondrán de un tiempo de 5 minutos para su exposición, permitiendo un breve turno de preguntas al Jurado al final de la misma.

La presentación final deberá incluir detalles del objetivo inicial del Proyecto, su nivel de consecución, ventajas e inconvenientes del mismo, información sobre la tecnología utilizada, así como cualquier otra información relevante a criterio de los equipos para la evaluación. Se tendrá en cuenta la viabilidad, visión de negocio y vías para alcanzar el mayor impacto sostenible de la propuesta.

Serán aceptadas por parte del jurado soluciones diseñadas por los equipos que contengan la idea bien desarrollada. En esta fase también se aceptarán prototipos elaborados sobre las mismas.

La presentación deberá presentarse en un formato visual (PPT, vídeo o demo real).

19. Formación del Jurado y selección de Proyecto ganador

Este apartado detalla la definición y selección del jurado adecuado para las evaluaciones parciales y finales del Hackathon, así como el personal experto necesario para asistir a los participantes durante el evento.

Es necesario por tanto disponer de tres tipos de perfiles:

■ Organización:

- Personal con conocimientos operativos y de gestión, para garantizar las labores de coordinación a nivel logístico, del catering (excepciones por razones

alimentarias, adaptación a los horarios de la competición), coordinación con el equipo de comunicación dentro del evento, manejo de imprevistos, etc.

Los técnicos de CEEI Guadalajara asumirán el rol de organización.

■ Soporte técnico:

- Personal con conocimientos técnicos para asistir a los participantes del Hackathon en la resolución de problemas técnicos, como la conexión Wi-Fi a Internet, el recinto, etc. Además, se contará con personal técnico especializado en materia de ciberseguridad, inteligencia artificial, ciencia de datos para dar soporte a los equipos y que los proyectos puedan alcanzar el nivel técnico deseado.

■ Jurado:

- Personal con conocimientos de ciberseguridad, desarrollo de software, inteligencia artificial, ciencia de datos, así como herramientas con capacidad de evaluar la progresión y los resultados finales de los participantes en el Hackathon.
- Es recomendable que los miembros del jurado dispongan de conocimientos sobre los distintos lenguajes de programación a emplear por los participantes.

El Jurado estará formado por 5 personas: (i) personal de las Organización, que serán profesionales de cualquier ámbito relacionado con la ciberseguridad, la inteligencia artificial, ciencia de datos y/o Project advisors en materia empresarial (diseño, negocio, gestión marketing, etc.) y tecnólogos y (ii) por expertos en materia de inversión.

Una vez presentados todos los Proyectos, el Jurado los evaluará con arreglo a los siguientes CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Impacto y alcance que la finalidad de la solución puede tener en los destinatarios – **(10 puntos)**
- Funcionalidad, utilidad y usabilidad de la solución – **(10 puntos)**
- Grado de adecuación a una futura interoperabilidad – **(10 puntos)**
- Madurez de la solución presentada – **(15 puntos)**
- Carácter comprensible del alcance, la importancia del problema y la solución diseñada – **(10 puntos).**
- Innovación, características únicas que la hacen destacar (Propuesta de Valor)– **(10 puntos)**
- Potencial, fácil y rápida adaptabilidad – **(10 puntos)**
- Potencial para transformar la solución planteada en un modelo de negocio viable – **(15 puntos)**
- Calidad, claridad y brevedad de la presentación – **(10 puntos)**

Si los Proyectos presentados no cumplieran con los criterios de rigurosidad y calidad exigidos para el otorgamiento de los premios (mínimo 60 puntos), el Jurado podrá declarar desierto el premio de la categoría correspondiente.

Con el objetivo de encontrar soluciones tecnológicas con potencial empresarial, se establece como condicionante que todas las propuestas presentadas deberán incorporar de manera obligatoria en su planteamiento una parte técnica, y otra de descripción del enfoque empresarial (viabilidad, impacto como modelo de negocio sostenible). Valorándose por el jurado ambas partes.

El Jurado se reserva la facultad de excluir a aquellos Equipos participantes presenten un Proyecto que no corresponda ni cumpla con los objetivos de ningún reto o no se ajuste a los términos y condiciones dispuestos en las presentes Bases.

Igualmente, la Organización podrán excluir automática e inmediatamente a cualquier participante que transgreda las normas de la buena fe, observe una conducta mendaz, inadecuada, falaz o impropia, emplee medios desproporcionados, fraudulentos o abusivos o incumpla estas Bases en cualquiera de sus extremos. Si tales irregularidades se detectasen con posterioridad a la selección de los ganadores, la Organización se reserva el derecho de ejercitar las acciones legales pertinentes contra los autores o responsables.

Durante el proceso de evaluación, el Jurado podrá solicitar documentación adicional a los Equipos si lo consideran necesario de cara a un mejor entendimiento y comprensión del Proyecto presentado.

En el caso de que exista un empate en las puntuaciones, el voto de calidad lo tendrán los técnicos de CEEI Guadalajara.

20. Premios

El Jurado seleccionará tres Proyectos ganadores, un primer proyecto que será aquel que hubiese obtenido la mayor puntuación durante la ronda final, así como dos Proyectos restantes que se harán con el segundo y el tercer premio.

El Proyecto ganador recibirá una inversión inicial de 2.000 €

El segundo proyecto ganador recibirá una inversión inicial de 800 € además de 1 año de estancia gratuita en uno de los espacios coworking de CEEI Guadalajara.

El tercer proyecto ganador recibirá una inversión inicial de 200 € además de 1 año de estancia gratuita en uno de los espacios coworking de CEEI Guadalajara.

21. Modificaciones

En el supuesto de que el Evento no pudiera llevarse a cabo de conformidad con lo aquí dispuesto, bien por fraudes detectados en los participantes, errores técnicos o cualquier otro motivo que no se encuentre bajo el control de la Organización, ésta se reserva el derecho a cancelar, modificar o suspender el mismo.

Igualmente, la Organización se reserva la facultad de modificar y/o cancelar las presentes Bases en cualquier momento, sin obligación de indemnización alguna a terceros.

22. Protección de datos personales

De acuerdo con el Reglamento (UE) 2016/679 General de Protección de Datos, la Organización informa a los participantes que los datos personales facilitados para su participación en el Evento, o los que posteriormente facilite, serán incorporados y tratados en un fichero automatizado de datos de carácter personal responsabilidad de CEEI Guadalajara: domicilio social en Avenida Buendía nº 11; con la finalidad de poder gestionar su participación. El participante declara expresamente haber informado a los terceros de los que pudiera facilitar datos personales sobre el contenido de esta cláusula exonerando a las Organización de cualquier responsabilidad que pudiera derivarse del tratamiento de dicha información para las finalidades indicadas.

En consecuencia, el tratamiento de dichos datos está basado en la voluntad del interesado de participar en el Evento. Los datos proporcionados se conservarán mientras se mantenga la relación entre la Organización y el participante. Posteriormente, la Organización únicamente conservará los datos personales durante el periodo de tiempo que fuera necesario para cumplir con las obligaciones legales que son de aplicación a las Organizaciones.

En ningún caso se contempla por parte de la Organización la existencia de decisiones automatizadas para la elaboración de perfiles o la transferencia internacional a terceros países.

El participante podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación, oposición, limitación de tratamiento o portabilidad de los datos dirigiéndose por escrito a: a la atención del **Delegado de Protección de Datos, o a la dirección de correo electrónico: info@ceeiguadalajara.es** , aportando siempre prueba de su identidad mediante copia de su documento de identidad o cualquier otro documento acreditativo de la misma.

La Organización se reserva el derecho de comprobar en cualquier momento la veracidad de los datos facilitados, así las identidades de los participantes antes de proceder a la entrega de los premios.

La Organización informa a los interesados del derecho que ostentan de presentar una reclamación ante la Autoridad de Control de Protección de Datos (Agencia Española de Protección de Datos).

23. Confidencialidad

Todos los asistentes al Evento (la Organización, Soporte técnico, jurado, los Equipos) reconocen y aceptan que toda la información que se divulgue con motivo del mismo ya sea con anterioridad o después de su celebración, reviste carácter estrictamente confidencial.

Por ello, cualquier persona que asiste al evento y obtenga información (Parte Receptora) deberá mantener confidencial toda la información, en cualquier formato, documentos, programas, productos, equipos, pruebas, evaluaciones, prototipos, muestras, fórmulas, especificaciones, procesos, "know-how", software y hardware, descripciones técnicas, datos, secretos comerciales, investigaciones pasadas, presentes y futuras, desarrollos, información sobre los negocios y/o actividades, de las empresas asistentes, información comercial, planes de negocio, estrategias, métodos y/o prácticas, así como en general, cualquier información que no sea de dominio público, como por ejemplo, pero sin limitarse a, datos de empleados, productos, servicios, estrategias de marketing y/o futuros planes de negocio y/o clientes, incluyendo

listados de clientes, cuentas, costes, ventas y cualquier otra información sobre clientes o financiera relacionada con el negocio de cualquiera de ellas y/o sus filiales o empresas asociadas, o sus clientes anunciantes que sea expuesta por otra parte (Parte Transmisora) (en adelante, "Información Confidencial").

La Parte Receptora de la Información Confidencial se compromete a no emplear la Información Confidencial a otros efectos distintos de los derivados de estas bases, así como a no revelarla, entregarla o suministrarla, ya sea en todo o en parte, a terceros, salvo que medie la autorización previa y por escrito de la Parte Transmisora de dicha Información Confidencial.

A efectos de garantizar la confidencialidad, la Parte Receptora se obliga a:

- a) Garantizar que únicamente los miembros del personal que participen en el Evento tendrán acceso a la Información Confidencial. Cualquier modificación sobre este tema requerirá autorización previa por escrito de ambas partes.
- b) Informar a los miembros de su personal autorizado para el citado acceso acerca de la índole confidencial de la Información derivada o relacionada con el Evento y de sus responsabilidades.
- c) No divulgar o explotar, sea cual fuere la modalidad, la Información Confidencial suministrada por la Parte Transmisora y los resultados o relaciones derivados de la misma con ocasión de la celebración del Evento.
- d) No confeccionar copias o duplicados de la Información Confidencial salvo que resulte imprescindible para el desarrollo del Evento.

Queda excluida de la obligación de confidencialidad aquí prevista la información recibida por una de las Partes que:

- (i) ya sea conocida por tal Parte antes de su transmisión y tal Parte pueda justificar la posesión de la información;
- (ii) sea información de general o público conocimiento antes o en el momento de la divulgación;
- (iii) haya sido recibida de terceros legítimos titulares de la misma, sin que recaiga sobre ella obligación de confidencialidad;
- (iv) haya sido desarrollada independientemente por la Parte Receptora sin haber utilizado total o parcialmente información de la Parte Emisora;
- (v) haya sido su transmisión a terceros aprobada o consentida previamente y por escrito, con carácter general y sin restricciones, por la Parte Emisora;
- (vi) haya sido solicitada por una autoridad administrativa o judicial. En este último caso, la parte que reciba tal solicitud informará a la otra parte con la mayor celeridad posible y siempre que la naturaleza de las actuaciones administrativas o judiciales lo permitan, a los efectos de que pueda implementar cualquier acción que considere necesaria para impedir o limitar la divulgación de la Información Confidencial. Cualquier divulgación realizada al amparo de esta cláusula estará sujeta a la consulta previa con la parte divulgadora para fijar la fecha efectiva de divulgación y la extensión de la misma.

24. Garantías

La participación en el Evento supone la aceptación íntegra de sus Bases y la autorización a la Organización para la reproducción, distribución y comunicación al público de los proyectos presentados, así como de su título y contenidos ínsitos en los mismos, firmados por sus autores, en cualquier medio ya sea digital o impreso, dentro del ámbito de publicidad e información sobre el Evento.

Además, cada Equipo participante garantiza a la Organización que es autor material de los proyectos presentados al Evento, que son originales y que no los ha plagiado o usurpado a terceros, por lo que garantiza que ostenta todos los derechos de propiedad intelectual e industrial que cede en exclusiva a la Organización y será responsable exclusivo de cualquier reclamación que por terceros pudiera suscitarse por este motivo, indemnizando y manteniendo indemne en todo momento a la Organización.

No obstante, lo anterior, la participación en el Evento no afectará a la propiedad sobre los derechos de propiedad intelectual o industrial previos al mismo ni a aquellos que le pertenezcan o hayan sido adquiridos independientemente por cada una de las empresas, emprendedores o personas asistentes con anterioridad a la celebración de este Evento, que seguirán siendo, en todo caso, propiedad de quien los hubiese generado.

En el caso de que los Proyectos ganadores resulten ser un plagio de otros o infrinja derechos de terceros y así se demuestre fehacientemente, el Equipo ganador en cuestión estará obligado a devolver el premio entregado, sin perjuicio del derecho de la Organizadora a entablar las acciones que en Derecho le asistan y a reclamarle por los daños y perjuicios sufridos.

25. Ley aplicable

Las presentes Bases se rigen por la ley española. Para la resolución de cualquier conflicto que pudiese surgir entre los participantes, la Organización y demás asistentes al Evento serán competentes los Juzgados y Tribunales de Guadalajara (España).

[1] Los mencionados criterios de evaluación podrán ser revisados y actualizados por la Organizadora hasta el día del Evento, y en su caso, se comunicarán durante una jornada introductoria.