

Bases Legales #Hackathon

[Objetivo](#)

[Retos](#)

[Ámbito](#)

[Inscripción](#)

[Organización](#)

[Reglas](#)

[Premios](#)

[Datos Personales](#)

[Propiedad Intelectual](#)

[Derechos de imagen](#)

[Derecho de exclusión](#)

[Ley aplicable y jurisdicción](#)

Objetivo

Por el presente documento se dan a conocer los términos y condiciones del concurso #HackathonCAILab y que, desde ahora, será referido como el HACKATHON.

El HACKATHON consiste en un concurso de desarrollo con una limitación de tiempo en el que se trabaja de forma colectiva con una meta común. En él, equipos multidisciplinares trabajan de forma conjunta para resolver distintos retos propuestos.

La web del evento es la siguiente: <https://www.ucjc.edu/hackathoncailab>

La inscripción al evento conlleva la aceptación de dichas bases legales.

En cumplimiento de la ley 34/2002 de 11 de Julio de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio electrónico, informamos a los participantes de que el concurso es organizado por **INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEK S.L.** , C.I.F. nº B28652204 Domicilio social en Calle Marqués de Riscal 11, 28010, Madrid.

Inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el tomo 5819, sección 4ª, hoja 9564, folio 1.

Puedes ponerte en contacto con la organización mediante email enviando un correo a la dirección lopdp@sek.es

Retos

El día del evento se propondrán varios DataSet y los equipos podrán elegir uno de estos 3 retos, teniendo en cuenta que el objetivo final es desarrollar un producto relacionado con los datos propuestos para la mejora de la actividad y de los procesos en el sector de la salud:

1. Desarrollar una visualización de los datos de uno o varios DataSet. Para este reto se tendrá en cuenta a la hora de valorarlo:
 - a. Originalidad de la visualización.
 - b. Utilidad de la visualización.
 - c. Grado de finalización del proyecto.
2. Desarrollar un modelo predictivo a partir de los datos de uno o varios DataSet. Para este reto se tendrá en cuenta a la hora de valorarlo:
 - a. Originalidad del modelo predictivo.
 - b. Utilidad de la predicción.
 - c. Grado de finalización del proyecto.
3. Desarrollar una aplicación que haga uso de los datos de uno o varios DataSet. Para este reto se tendrá en cuenta a la hora de valorarlo:
 - a. Originalidad de la aplicación.
 - b. Diseño y usabilidad del producto desarrollado.
 - c. Grado de finalización del proyecto.

Ámbito

El evento se realizará el viernes 25 y el sábado 26 de junio en Calle Amagro, 5. Así mismo se podrá participar de forma online. Tanto el horario, como la forma de participar de forma online, estará disponible en la web del evento.

Inscripción

La inscripción se hará desde el enlace facilitado en la propia web del evento. Esta inscripción es obligatoria y gratuita.

Organización

La organización se compromete a dotar de todos los elementos necesarios para el desarrollo del evento en términos de conectividad y asistencia.

Los participantes serán los responsables de acudir con los dispositivos electrónicos que necesiten para el desarrollo de su actividad.

La organización no se hace responsable en caso de robo, pérdida o accidente sobre las pertenencias de cualquier participante en el evento.

Reglas

El día del HACKATHON se formarán equipos de un máximo de 5 personas, que trabajarán en la resolución de los retos planteados.

El producto desarrollado deberá ser funcional, mostrando el correcto funcionamiento de la idea principal. Quedarán excluidas los desarrollos que consistan en un simple registro de usuario, una landing pages o mockups sin funcionalidad. Así mismo serán excluidas los productos que no resuelvan los retos planteados. Sólo se aceptarán desarrollos desde cero, permitiéndose el uso de frameworks, librerías de terceros y cualquier tipo de herramientas de desarrollo.

Será obligatorio mostrar el funcionamiento del producto desarrollado, así como hacer una pequeña presentación del proyecto durante una demo que se realizará al final del evento.

Tanto las transparencias usadas en la demo, como un vídeo de la solución funcionando, como el código de la misma deberá subirse a un repositorio público (se aconseja subirlo con una licencia libre), y la URL de dicho repositorio deberá ser comunicada a la organización antes de la demo.

Premios

Un jurado imparcial elegirá a los equipos ganadores, teniendo en cuentaUn jurado imparcial elegirá a los equipos ganadores, teniendo en cuenta las particularidades de cada uno de los retos.

La decisión del jurado será final e inapelable.

Los premios y número de premios se publicarán en la web del evento.

Datos Personales

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de Protección de Datos de Carácter Personal informamos de que los datos aportados mediante la inscripción en el concurso serán tratados por INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEK S.L. C.I.F. nº B28652204 Domicilio social en Calle Marqués de Riscal 11, 28010, Madrid. Inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el tomo 5819, sección 4ª, hoja 9564, folio 1.

La finalidad de la recogida de datos es gestionar la participación en el mismo, así como de ponernos en contacto contigo por los medios facilitados sobre el progreso del mismo, además de (i) mantenerte informado de las actividades y servicios que ofrecemos y realizamos; y (ii) mejorar nuestros servicios con el fin de que sean de utilidad para ti, en base al consentimiento expreso otorgado a través del formulario de inscripción. La negativa a suministrar los datos solicitados en el formulario determinará la imposibilidad de participar en el concurso. El participante podrá ejercer su derecho de acceso, oposición, rectificación o cancelación, así como el resto de derechos que puede consultar en nuestra política de privacidad, a través del link <https://sek.secure.force.com/politicaprivacidad/>

Propiedad Intelectual

Los participantes validan que todas las propuestas que se presenten a concurso son originales y no infringen la propiedad intelectual de terceras partes. Si se hace uso de productos ajenos a los participantes o software sujeto a licencias no libres, será necesario que se presente una aprobación explícita del propietario intelectual.

Cada grupo participante será titular exclusivo de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial vinculados con sus respectivos proyectos.

Derechos de imagen

Los participantes aceptan el uso de su imagen para la generación de material de promoción del evento a celebrar por parte de la organización. Tal aceptación viene otorgada al marcar el checkbox correspondiente en el formulario de inscripción.

Derecho de exclusión

Los organizadores se reservan el derecho de no tomar en consideración en la competición a aquellos participantes/equipos que estén haciendo un mal uso de las

herramientas empleadas durante su participación en la misma, que realicen actos fraudulentos o poco éticos, o que perjudiquen a otros participantes.

Serán motivo de exclusión inmediata del concurso, los participantes que tengan comportamientos que discriminen por razones de origen, raza, identidad de género o preferencias sexuales, opiniones políticas, creencias religiosas o la ausencia de ellas, o cualquier otro factor que se considere de ámbito personal.

Ley aplicable y jurisdicción

El presente concurso 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 Madrid con renuncia a su fuero propio si lo hubiere.

La organización se reserva el derecho de emprender acciones judiciales contra aquellas personas que realicen cualquier tipo de acto susceptible de ser considerado manipulación o falsificación del concurso.

Se informa a los posibles participantes que el simple hecho de tomar parte en el concurso implica la total aceptación de las presentes Bases.