

HACKUP!

HACKATÓN PARA JÓVENES



Índice

1. Objetivos de HackUP!	2
2. Fecha y lugar del evento	2
3. Participantes.....	2
4. Requisitos de aceptación y reglas de participación	2
5. Premios	3
6. Derechos de propiedad intelectual, garantías y exención de responsabilidad	4
7. Registro	4
8. Confirmación de participación.....	4
9. HACKUP!: El evento.....	4
9.1 La competición	4
9.2 Presentación del proyecto.....	5
9.3 Evaluación de proyectos y selección de ganadores	5
10. Equipo de facilitadores y facilitadoras	5
11. Contacto.....	5

1. Objetivos de HackUP!

Desde Factoría de Cohesión y la Asociación Canaria para el Emprendimiento y la Cultura (ACEC) lanzamos HackUP!, un hackatón de 24 horas que se realizará el 5, 6 y 7 de abril de 2019. En este evento, jóvenes estudiantes con perfiles de desarrolladores/as, diseñadores/as y expertos/as en marketing se unirán con el objetivo de encontrar soluciones disruptivas para problemas reales que nos encontramos a diario.

Con este formato se pretende ayudar al desarrollo de aptitudes como la comunicación, pensamiento crítico, iniciativa, creatividad, resolución de problemas y conflictos, aprendizaje autónomo, etc.

2. Fecha y lugar del evento

HackUP! se realizará el 5, 6 y 7 de abril de 2019 y el lugar será la nueva y renovada Casa de la Juventud de Santa Cruz de Tenerife.

La organización se reserva el derecho de cambiar la fecha, hora y ubicación del evento en caso de dificultades técnicas u organizacionales, y anunciará cambios en el sitio web oficial del evento que es <https://campup.es/hackup>.

El hackatón tendrá un pre-evento que se realizará en Santa Cruz de Tenerife para el equipo organizador, voluntarios y mentores en el que se les formará y explicará cada función en el evento final.

3. Participantes

- > El hackatón HackUP! está dirigido a jóvenes de 18 a 30 años interesados/as en el emprendimiento, la tecnología o la innovación y que tengan un proyecto interesante, alguna idea a desarrollar en el ámbito de los retos propuestos o simplemente, quieran generar nuevas soluciones en el evento. El evento está abierto para estudiantes y/o graduados y graduadas recientes en las siguientes categorías:
 - Desarrolladores/as
 - Diseñadores/as
 - Especialistas en marketing
 - Especialistas en negocios
- > Para participar en el hackatón es necesario ser mayor de edad y tener máximo 30 años.

4. Requisitos de aceptación y reglas de participación

- > El registro al Hackatón se hará desde <https://hackuptenerife.eventbrite.es> y está abierto únicamente para equipos formados de 3 a 5 personas o para jóvenes que quieran presentarse individualmente que podrán formar equipos en el evento, ya sea con o sin ayuda de los organizadores. Hay 1 tipos de entrada que será la Entrada General de forma gratuita.
- > Los participantes que hayan registrado su entrada tendrán derecho los catering previstos para esos días.
- > Los equipos o personas individualmente que deseen inscribirse en el hackatón deberán completar el formulario de registro en <https://hackuptenerife.eventbrite.es> y proporcionar los datos personales del individuo o de cada miembro del equipo.

- > Todas las personas que participen deberán aceptar las normas del evento, dar su consentimiento para el manejo de sus datos personales y permitir a la organización a utilizar video y otras imágenes para su uso no comercial.
- > Cada equipo deberá asegurarse de que la información personal proporcionada sea verdadera, y aceptará incondicionalmente cualquier decisión de los organizadores de HackUP! con respecto a la organización del evento. Los datos personales de cada participante serán verificados antes del inicio del evento.
- > La admisión de equipos o personas individualmente a la competición depende del orden de llegada y estará limitada a 30 personas, o se ajustará a las necesidades logísticas y de organización. En caso de que más de 30 personas se registren, se seleccionará a los equipos cuyos integrantes cumplan más con los perfiles nombrados anteriormente.
- > Los participantes no podrán participar en más de un equipo.
- > Cada equipo deberá tener un nombre asignado por sus integrantes. Los nombres de los equipos no podrán estar relacionados de ninguna manera con nombres de compañías, marcas registradas o expresiones cotidianas que inciten a la violencia, sean discriminatorias, obscenas o difamatorias. En caso de no cumplir con este requisito, el equipo será descalificado.
- > Si la información proporcionada resulta ser incompleta y/o falsa, incluso si se trata de un solo integrante, se excluirá a todo el equipo de la competición.
- > No pueden modificarse los equipos una vez iniciada la competición.
- > Los/as integrantes de los equipos se comprometen a no presentar proyectos que hayan sido mostrados en otras iniciativas o proyectos expuestos en ediciones anteriores programas llevados a cabo por la Asociación Canaria para el Emprendimiento y la Cultura (ACEC) o la Factoría de Cohesión.
- > Al aceptar estas normas y al participar en el hackatón, los/as participantes se comprometen a utilizar con sumo cuidado las instalaciones donde se realice el Hackatón, así como cualquier material y equipo proporcionada por los organizadores, y al cumplir por completo las reglas de conducta y seguridad establecidas por la organización. Los/as participantes del evento tendrán que hacerse responsables de cualquier daño a personas o a la propiedad.

5. Premios

Gracias a nuestros patrocinadores y colaboradores entregaremos una serie de premios al equipo ganador valorados en 1000€.

² *Early bird* implica que estarán a la venta en un periodo inferior al resto de las entradas puesto que están rebajadas de precio.

6. Derechos de propiedad intelectual, garantías y exención de responsabilidad

Al participar en el hackatón y aceptar este reglamento, los participantes:

- > Declaran que todo prototipo o simulación presentada es una obra original que no viola de ninguna manera, ni total ni parcialmente, los derechos de propiedad intelectual o industrial de algún tercero. Asimismo, exentan a la organización, a los patrocinadores y a los colaboradores de cualquier responsabilidad, obligación o petición de compensación por daños causados por terceras partes.
- > Reconocen que todo prototipo o simulación presentada es propiedad del equipo, el cual se hace totalmente responsable de asegurar sus derechos de propiedad intelectual, autoría y originalidad dentro de los límites de la ley (es decir, llenará las patentes y demás registros conforme al debido proceso).
- > Reconocen que toda publicación de ACEC (desde las cuentas de CampUP!) o Factoría de Cohesión del prototipo o simulación en sitios web o redes sociales resultará en la visibilidad al público de los mismos. Reconocen que la organización se deslinda de responsabilidad por el uso y/o abuso de la idea y/o cualquier otro desarrollo de la idea y/o proyecto relacionado por parte de algún tercero que haya tenido contacto con la idea en sitios web o redes sociales. Por el presente acto, los participantes ceden su derecho de exigirle a la organización compensación por daños de cualquier índole.

7. Registro

El registro para participar en el Hackatón se efectuará desde <https://hackuptenerife.eventbrite.es> y toda la información necesaria está en <https://campup.es/hackup>. El registro comenzará el 25 de febrero de 2019 a las 7:30 am y terminará el 5 de abril del 2019 a las 23:30 horas.

Todo formulario incompleto o con información falsa resultará en la descalificación automática del equipo. El fallo de los organizadores al respecto es definitivo.

8. Confirmación de participación

Los equipos o personas inscritas individualmente conforme a las normas generales mencionadas anteriormente recibirán la confirmación oficial de su aceptación al Hackatón en la dirección de correo electrónico proporcionada en el registro.

La notificación oficial tendrá detalles sobre la iniciativa y toda la información necesaria para transportarse a la sede de la competición.

9. HACKUP!: El evento

9.1 La competición

HackUP! comenzará a las 17:00 horas el 5 de abril de 2019 con la acreditación de los equipos seleccionados y concluirá a las 20:00 horas el 7 de abril de 2019.

Todos los equipos tendrán acceso a un grupo de mentores seleccionado por la Asociación Canaria para el Emprendimiento y la Cultura (ACEC). Los/as mentores/as observarán y

ayudarán a los equipos a definir el proyecto, y les brindarán apoyo para producir su prototipo o simulación durante las 24 horas que dure el hackatón.

Al final de la fase de competición con duración de 24 horas, los equipos deberán presentar el resultado de sus esfuerzos de acuerdo con las instrucciones estipuladas por la organización.

Los organizadores del Hackatón facilitaremos a los/as participantes una conexión gratuita de Wi-Fi. Los participantes deberán llevar su propio ordenador o dispositivo para el diseño o desarrollo del proyecto. El horario completo se podrá ver desde <https://campup.es/hackup>.

9.2 Presentación del proyecto

Al final del periodo de 24 horas, los equipos tendrán máximo 5 minutos para presentar el proyecto al jurado más otros 5 minutos de preguntas de los jueces.

9.3 Evaluación de proyectos y selección de ganadores

Los jueces calificarán los proyectos por equipo con base a cuatro parámetros (concepto, diseño, desarrollo y presentación) con el siguiente proceso de evaluación:

Paso 1: Los equipos darán una presentación de no más de 5 minutos para mostrar su trabajo. Habrá un proyector para dichos fines. Al concluir la presentación, cada juez asignará una calificación. La suma de las calificaciones del panel entero determinará el puntaje final.

Paso 2: Una vez determinado el puntaje final, se anunciarán los tres equipos de mayor calificación.

Paso 3: Ceremonia de premiación el equipo ganador y networking final en el que tanto el público como los/as participantes podrán ampliar su red de contactos en el evento final.

10. Equipo de facilitadores y facilitadoras

HackUP! contará con un equipo de mentores/as que son expertos profesionales en sus respectivos sectores (diseño, área de negocios, marketing, programación, energías renovables, comunicación, etc.) y un equipo de facilitadores/as que son jóvenes voluntarios y voluntarias que quieren colaborar en el hackatón. Realizaremos una sesión previa al evento para su formación en Design Thinking y metodologías ágiles, así como herramientas útiles que emplearemos.

11. Contacto

Página web: <https://campup.es> – <https://www.facocip.com>

Instagram: @campup_ - @facocip

Twitter: @campup_ - @facocip

