

#hack4edu | Bases de participación 2024

Lo que tienes que saber

Fundación ProFuturo en colaboración con la **Universidad Pontificia de Salamanca** organizan la quinta edición del primer Hackatón virtual dedicado a la educación digital en el marco del convenio de colaboración suscrito entre ambas entidades para la creación de la Cátedra “Analítica de Datos de Proyectos Educativos en entorno vulnerable” en la Universidad Pontificia de Salamanca.

La convocatoria se registrará por lo dispuesto en las siguientes Bases y por el Código Ético del evento, de obligado cumplimiento:

Base 1. Objeto

El objeto de la presente convocatoria está destinado al planteamiento y resolución de retos tecnológicos relacionados con los desafíos que plantea la educación digital y la inteligencia artificial. Los proyectos objeto de esta convocatoria deberán perseguir resultados con potencial comercial que puedan transformar el conocimiento generado en productos y servicios con valor en el mercado y que respondan a las necesidades expresadas en los retos publicados en la página web.

Los retos tendrán que ir orientados a resolver problemas para conseguir una educación digital con la mejor calidad posible y serán públicos y accesible a todos los participantes en la página web <https://hack4edu.org> o <https://profuturo.education/hack4edu>

Base 2. Participantes

Esta convocatoria está dirigida a cualquier estudiante o experto en tecnologías para la educación digital con independencia de su formación profesional. La presentación de candidaturas será individual, siendo necesaria la participación con un grupo que deberá designar una persona responsable de la coordinación. Los participantes sólo podrán formalizar una única solicitud.

Base 3. Formalización y presentación de solicitudes de participación

Toda la documentación de esta convocatoria se puede consultar y descargar en el siguiente enlace: [ver aquí kit de adhesión](#)

- **Participantes individuales:**

Cada participante deberá inscribirse individualmente en la página web de Hack4edu <https://hack4edu.org> o <https://profuturo.education/hack4edu>.

El plazo de presentación de inscripciones permanecerá abierto **hasta el día 18 de octubre de 2024 a las 23:59** (hora local). El plazo de ejecución comenzará el **21 de octubre de 2024 a las 9:00** (hora local) y finalizará el **día 23 de octubre de 2024 a las 23:59** (hora local).

Finalizado el plazo de inscripción, aquellos participantes que vayan a abordar un proyecto con algún compañero, nombrarán un representante que enviará completo el formulario que quedará disponible a través de un enlace en la página web con los objetivos del reto a abordar y los perfiles que necesitan para completar el grupo. Dicha información se publicará en la página web el día **20 de octubre**.

De la misma manera, aquellos participantes que quieran desarrollar un proyecto y que no dispongan de equipo podrán enviar este formulario a través de un enlace de la página web con los objetivos del reto y los perfiles que necesitan para desarrollarlo.

Aquellos participantes que no se hayan adherido a ningún reto, podrán seleccionar alguno de los proyectos propuestos por otros equipos en la página web y unirse a la sesión virtual de *networking* que organiza el evento de manera global el día **21 de octubre**. Cualquier participante puede unirse a un proyecto propuesto formando equipos internacionales. Todas las sesiones virtuales de *networking* organizadas serán accesibles a cualquier participante desde la página web.

- **Grupos Participantes**

Finalizada la sesión de *networking*, los equipos constituidos realizarán una inscripción del grupo con el problema en que van a trabajar, designando un coordinador, en la página web del Hack4edu <https://hack4edu.org>. Finalizado el tiempo de desarrollo del prototipo, el equipo subirá a dicho formulario una presentación de 5 minutos en formato ppt. o un video de 3 minutos y el enlace al código del programa en github/gitlab.

El plazo de presentación de inscripciones permanecerá abierto desde el día **13 de agosto de 2024** a las 00:00 (hora local) hasta el día **18 de octubre de 2024** a las 23:59 (hora local). El plazo máximo de ejecución finalizará el día **23 de octubre de 2024** a las 23:59 (hora local).

- **Universidades e Instituciones:**

Las universidades participantes o centros de formación deberán suscribir un compromiso de participación para lo que deberán descargar el Kit que aparece en el siguiente enlace: [ver aquí kit de adhesión](#)

El compromiso de participación deberá estar firmado digitalmente por el representante legal de la entidad y ser remitido antes del día **15 de octubre de 2024**.

Base 4. Compromisos de las Universidades e Instituciones participantes

Las universidades participantes en el hack4edu impulsarán la participación de equipos multidisciplinares de estudiantes utilizando para ello el material gráfico proporcionado por la organización en el Kit de descarga. Así mismo, se comprometen a aceptar las normas dictadas por los organizadores para incluir el nombre y logo de la universidad en dicho material gráfico. Las universidades participantes podrán disponer de un espacio en la página web <https://hack4edu.org> donde podrán publicar información específica para sus participantes.

Deberán designar una persona como interlocutor de su sede con la organización, siendo responsable de notificar los participantes de su institución, comunicación en los canales de RR.SS. de la institución y estar disponible durante los días del evento.

La universidad o institución participante se compromete a difundir el evento y comunicar en su página web de la facultad, sede, universidad, etc.

Para agilizar este proceso, se publicará en la página web con dos semanas de antelación, una relación de retos que van a ser abordados y de perfiles que no disponen de grupo de trabajo. La sesión de *networking* será híbrida, permitiendo que los participantes puedan asistir presencialmente a la sala física de la sede principal o físicamente en cada una de las sedes aliadas. El aula física estará dotada de los sistemas informáticos que permitan a participantes de otros países unirse a una sesión virtual, pudiendo configurar equipos internacionales.

Las sedes locales, podrán poner a disposición de los equipos un aula física. Esta aula estará disponible durante 2 horas para la inauguración y sesión de *networking* el día 21 de octubre de 2024. Los días 22 y 23 de octubre estará disponible como mínimo una hora por la mañana y otra por la tarde para que los equipos puedan discutir problemas que han surgido en el desarrollo del proyecto.

Cuando el número de equipos que se presenten por una sede local sea superior a 2, se seleccionarán los 2 mejores proyectos que pasarán a competir por los premios de Hack4edu a nivel internacional. Para ello, la sede local nombrará un jurado de 3 expertos que evaluará las propuestas según los criterios indicados en estas bases. La sede local rellenará un acta con la evaluación de los proyectos que será proporcionada por la organización con acceso online y la remitirá a la organización central antes del 25 de octubre.

La organización se compromete a incluir el logo y nombre de las Universidades participantes en una sección de la página <https://hack4edu.org>. Así mismo, proporcionará un enlace a la página web o formularios de inscripción de las Universidades locales participantes.

Base 5. Desarrollo del Hackatón

El Hackatón tendrá una única fase internacional a la que concurrirán como **máximo 2 equipos de cada sede local**. Las sedes locales serán las encargadas de hacer una preselección si el número de equipos es superior. Las lenguas oficiales que pueden ser utilizadas en el evento son el portugués y el español.

- **La preselección en la sede local se desarrollará del siguiente modo:**

Los equipos trabajarán en el diseño de un prototipo que resuelva el problema abordado durante los días 21, 22 y 23 de octubre, según el programa disponible en la página web.

Finalizado el tiempo para desarrollar el prototipo, cada grupo subirá a un formulario proporcionado en la página web una presentación de 5 minutos, un enlace a un video de 3 minutos y a github con el código del programa realizado.

La sede local realizará la selección de los 2 mejores proyectos mediante evaluación por parte de un jurado de 3 miembros especialistas en educación digital y tecnología. Estos proyectos competirán por los premios del Hackatón internacional.

- **La Fase Internacional se desarrollará del siguiente modo:**

Los equipos seleccionados por cada sede local competirán en hack4edu internacional por los premios que se conceden dentro de la modalidad elegida.

La organización evaluará conjuntamente con el jurado, el número de proyectos presentados y la completitud de los materiales obligatorios, notificando durante el día 24 de octubre si existe alguna anomalía y tomará la decisión de la aceptación del proyecto o descalificación por incumplimiento en los entregables.

Con el fin de tener un número máximo de proyectos en fase internacional, la organización unificará las actas de los jurados locales, generando un ranking de proyectos y la valoración obtenida. Teniendo en cuenta que la sesión de presentación ante el jurado internacional, el evento no podrá durar más de 4 horas, ajustando el número de equipos final que presentarán en esta fase.

En dicho ranking se aplicará como regla general la presencia obligatoria de equipos de cada sede local, pudiendo si el volumen es alto aumentar como excepción la sesión del evento mayor a 4 horas.

Los equipos seleccionados para la fase internacional se comprometen a presentar en la sesión virtual de clausura del día **25 de octubre** los prototipos desarrollados en un tiempo máximo de 10 minutos.

El jurado evaluará los proyectos emitiendo su fallo antes del día 26 de octubre.

Base 6. Evaluación y selección de ganadores

La evaluación de los proyectos presentados en las sedes locales se llevará a cabo por un Jurado formado por 3 especialistas en tecnología o educación, de reconocido prestigio y experiencia, designados por la Universidad o Institución participante.

La evaluación de los proyectos presentados en el hackatón Internacional se llevará a efecto por un Jurado formado por 5 especialistas en tecnología o educación, de reconocido prestigio y experiencia, designados por Fundación ProFuturo, Universidad Pontificia de Salamanca y Telefónica.

Los proyectos serán evaluados de forma diferente según la modalidad en la que concurran los participantes.

a) *La modalidad orientada a ideas innovadoras que se hayan desarrollado exclusivamente durante los días 21-23 octubre se evaluará según los siguientes criterios:*

1. Creatividad e innovación de la solución propuesta (40%)
2. Grado de acabado y calidad final del proyecto (20%)
3. Posibilidad de transferir el prototipo al mercado (20%)
4. Orientación del proyecto a resolver problemas de educación digital con inteligencia artificial en países desfavorecidos (20%).

En esta modalidad los participantes deberán justificar que el proyecto ha sido desarrollado durante los días 21-23 octubre en que se celebra el hackatón. El jurado podrá imponer una penalización de un 20% de la nota a los equipos que no presenten suficientes evidencias de haber desarrollado los retos exclusivamente durante la celebración del Hackatón.

b) *Modalidad orientada a proyectos acabados y transferibles:*

A esta modalidad podrán concurrir equipos cuyo desarrollo esté basado en trabajo previo. El equipo deberá especificar con claridad las partes del proyecto que han sido realizadas durante el Hackatón y detallar la procedencia de aquellas partes desarrolladas previamente. Los criterios de evaluación serán los siguientes:

1. Creatividad e innovación de la solución propuesta (20%)
2. Grado de acabado y calidad final del proyecto (30%)
3. Posibilidad de transferir el prototipo al mercado (30%)
4. Orientación del proyecto a resolver problemas de educación digital con inteligencia artificial en países desfavorecidos (20%).

Los jurados podrán designar los premios desiertos, si así lo estiman oportuno, si los trabajos presentados no reuniesen, a su criterio, los méritos suficientes.

El fallo de los jurados será hecho público el día 26 de octubre y será inapelable. La comunicación se efectuará por correo electrónico a los premiados y en la web <https://hack4edu.org>

Base 7. Premios

a) Premios modalidad innovadora

La cátedra Telefónica-ProFuturo (UPSA) concederá 3 premios de **1.500€, 1000€ y 700€** a los 3 mejores proyectos de todos los participantes en dicha modalidad.

b) Premios modalidad senior

La cátedra Telefónica-ProFuturo (UPSA) concederá 3 premios de **2.000€, 1500€ y 700€** a los 3 mejores proyectos de todos los participantes en dicha modalidad.

No podrán recaer dos premios en un mismo proyecto y tampoco podrán recaer dos premios en un mismo participante o grupo de participantes.

En el supuesto de renuncia o en el caso de que no se acepte el premio, el Jurado podrá seleccionar otro participante o grupo sobre el que recaerá el premio.

En esta V edición la organización otorgará a cada sede un premio que consistirá en la publicación de 1 artículo de investigación en Springer. La temática se centrará en los proyectos abordados por cada sede, siendo estos presentados como revista con todas las investigaciones de cada universidad. El evento de presentación se celebrará en 2025 con formato híbrido en la Universidad Pontificia de Salamanca.

Base 8. Obligaciones de los ganadores

En caso de ser premiado un participante o un equipo, los integrantes deben proporcionar a la organización a través del correo electrónico: hack4edu@upsa.es un IBAN en el plazo de 10 días naturales para realizar la transferencia del premio correspondiente. El premio se dividirá en partes iguales entre todos los participantes inscritos en el grupo. Aquellos participantes que no proporcionen un IBAN en el tiempo requerido, se entenderá que renuncian al premio concedido.

Base 9. Propiedad intelectual e industrial

Definición

A efectos de lo previsto en las presentes Bases, se entiende por derecho de propiedad intelectual o industrial, a título enunciativo, pero no limitativo, los derechos de autor (entre ellos, el derecho de reproducción, de distribución, de comunicación pública y de transformación), derechos conexos, derechos sui generis sobre bases de datos y/o cualquier otro derecho reconocido por la normativa de derechos de propiedad intelectual, signos distintivos, marcas, logotipos, diseños y modelos industriales, patentes, modelos de utilidad, know-how y secreto industrial, así como cualquier información y documentación que se desarrolle como consecuencia de la participación en la presente edición del hack4edu (en adelante, "Derechos de Propiedad Intelectual").

Derechos de los participantes

Los participantes responderán ante la Fundación ProFuturo y ante la Universidad Pontificia de Salamanca de la autoría y originalidad del producto presentado y de la titularidad de sus derechos, respondiendo de cualquier perjuicio que pudiera derivarse para la misma en todos los órdenes.

El participante consiente expresamente, y por el mero hecho de presentar su proyecto y participar en el evento Hack4Edu, que ProFuturo y UPSA puedan utilizar su nombre e imagen, por cualquier medio, a los efectos de dar a conocer el proyecto ganador al resto de participantes y al público en general, y exclusivamente con fines publicitarios y promocionales, sin limitación territorial ni temporal alguna y sin que se genere remuneración alguna a su favor.

Los derechos de propiedad intelectual sobre el producto presentado por los estudiantes y profesionales durante el hackathon pertenecen a los creadores de los mismos. Con el fin de que el producto pueda ser evaluado y probado por parte del jurado que otorga los premios, los titulares de los derechos autorizan a que el jurado pueda realizar todas aquellas acciones sobre el producto destinadas a su test en el marco del concurso. Esta autorización únicamente se circunscribe a este ámbito y no supone la cesión de derechos sobre el producto presentado por parte de sus titulares.

Proyecto premiado

Los participantes declaran y aceptan que los proyectos que sean galardonados con algunos de los premios que, conforme a las bases del concurso, se otorgan a los participantes, podrán ser utilizado por ProFuturo o por la UPSA dentro del ámbito de su actividad, sin ánimo de lucro, y ceden para ello todos los derechos necesarios para tal fin, con carácter gratuito, por el máximo periodo establecido en la Ley hasta su entrada en dominio público, en régimen de no exclusiva, para todo el universo, y con capacidad de cesión a terceros. Cualquier uso que se haga del producto premiado será dentro de los fines de ProFuturo y de la UPSA, siempre en un ámbito educativo y sin ánimo de lucro.

Al presentar los proyectos, los participantes garantizan que:

- Los proyectos son originales de sus autores y/o tienen plenos derechos y disposición de los mismos.
- En caso de que los proyectos sean resultado unitario de la colaboración de varios participantes, el proyecto se tratará como obra en colaboración de acuerdo con el artículo 7 de la Ley de Propiedad Intelectual, perteneciendo los derechos resultantes a todos ellos como coautores.
- El participante autoriza a ProFuturo y UPSA a publicar en sus respectivas webs oficiales el resumen de los proyectos, y acepta que los visitantes de las páginas web tengan acceso a dicha información de acuerdo con las condiciones de uso de dicha web.
- El participante autoriza el uso por ProFuturo y UPSA del nombre y título de su proyecto, sin límite temporal, para ser mencionado en la página web o para cualesquiera acciones o eventos relacionados de alguna manera con “Retos tecnológicos y educativos en entornos vulnerables ProFuturo” o UPSA, así como para su reflejo en los archivos históricos y soportes de diversa índole de ProFuturo y del programa “Retos tecnológicos y educativos en entornos vulnerables ProFuturo”.
- ProFuturo y UPSA se reservan el derecho de utilizar, publicar o difundir los proyectos que participen en el concurso, sean o no ganadores de los premios previstos, con fines de promoción del concurso, fines promocionales o divulgativos de sus actividades y de promoción de las causas que promueven la celebración de dicho certamen, así como para dar información sobre el desarrollo de este.
- El participante acepta que nada en estas bases le autoriza o da derecho a utilizar los derechos de propiedad intelectual industrial de ProFuturo o UPSA como, en particular, marcas o logos, ni aquellos otros que sean propiedad de ambas instituciones.
- Todos aquellos materiales, productos, obras que perteneciesen al participante con anterioridad a la aceptación de las presentes bases serán de su exclusiva propiedad, debiendo acreditar que los contenidos de propiedad intelectual que aporta no violan ni constituye acción infractora de patente, signo distintivo, derecho de autor o cualesquiera otros derechos de propiedad industrial o intelectual de terceros.

Base 10. Datos personales

Los datos personales de los participantes serán tratados por los organizadores de conformidad con la legislación vigente en la materia, y en especial en virtud de lo establecido en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (RGPD) así como en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, sobre Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales, siendo los responsables de los datos las entidades que figuran en la información sobre protección de datos recogida más abajo.

Política de privacidad de Fundación ProFuturo:

Responsable del Tratamiento: Fundación ProFuturo, calle Gran Vía 28, Madrid 28013.

Finalidades: Gestión de la participación en la convocatoria de hack4edu, así como la difusión del evento en sus canales habituales de comunicación (Página web, redes sociales, etc.).

Legitimación y conservación: La legitimación que ostentamos se basa en el interés legítimo de la Fundación, como organizadora del evento, para gestionar la participación del interesado en el mismo. Los datos proporcionados se conservarán durante el tiempo mínimo necesario para cumplir con las obligaciones legales o hasta que el interesado solicite su supresión.

Destinatarios de los datos: Los datos se cederán a la Universidad Pontificia de Salamanca para la realización de actividades de gestión del evento. Se podrán publicar fotos/videos promocionales del evento en libros, revistas, página web, redes sociales, etc.

Derechos de los interesados: Acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento, portabilidad, oposición y revocación del consentimiento dado.

Información adicional: Puedes consultar la información adicional y detallada sobre protección de datos y nuestro aviso de privacidad en nuestra página web: <https://profuturo.education/politica-de-privacidad/>

Equipo de Protección de Datos: Puedes contactar con el equipo de privacidad de ProFuturo en la siguiente dirección: protecciondedatos@fundacionprofuturo.org. Los participantes podrán retirar, en cualquier momento, el consentimiento prestado para tratar sus datos, sin que ello afecte a la licitud del tratamiento basado en el consentimiento previo a su retirada. Finalmente, por imperativo legal, tienen derecho a presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos, si consideraran que el tratamiento de datos no es acorde a la normativa europea.

Las Universidades e Instituciones participantes cederán a Fundación ProFuturo y a la Universidad Pontificia de Salamanca los datos de todos los participantes de las fases locales, asumiendo el compromiso de cumplir con lo establecido en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (RGPD) y de recabar los consentimientos necesarios de los inscritos para llevar a efecto dicha transferencia de datos, debiendo mantener absolutamente indemne a Fundación ProFuturo frente a cualquier responsabilidad que pudiera serles exigida a consecuencia de ello, ya sea de las autoridades de control o de los interesados.

Base 11. Aceptación

Fundación ProFuturo se reserva el derecho de modificar o complementar las condiciones de la convocatoria en cualquier momento, e incluso de anularla o dejarla sin efecto. En todo caso, se compromete a comunicar las bases modificadas a través de la página profuturo.education/hack4edu de forma que todos los participantes tengan acceso a dicha información. La presente convocatoria se ejecutará en cumplimiento de cuantos otros requisitos fueran exigibles por la legislación vigente y estarán sometidas a la normativa general de Fundación ProFuturo. La participación en la convocatoria supone la plena y total aceptación de las presentes bases y del código ético, así como de los jurados y su fallo.

• CÓDIGO ÉTICO DE CONDUCTA

Hack4edu es un evento en el que no se permitirá ningún tipo de abuso ni discriminación por motivos de sexo, procedencia, raza, religión, discapacidad, aspecto físico, orientación sexual e identidad. Los participantes que violen estas reglas pueden ser sancionados o expulsados del evento a discreción.

Hack4edu no admitirá que los equipos participantes trabajen en retos que no estén directamente relacionados con la mejora de la educación digital. Hack4edu promueve una educación en valores que potencie la igualdad de oportunidades, la dignidad humana, el espíritu crítico y la tolerancia en una sociedad global y diversa.

Hack4edu intenta favorecer la comunicación y los debates constructivos en un ambiente seguro, solidario, respetable y diverso. Serán consideradas conductas abusivas las siguientes:

- Comentarios ofensivos relativo al género, identidad u orientación sexual, discapacidad, aspecto físico, edad, raza, religión, procedencia o creencias religiosas.
- Comentarios relacionados con el estilo de vida de algún participante en el evento como los relacionados con hábitos alimentarios, salud, familia, trabajo, etc.
- La reproducción de imágenes sexuales en los espacios virtuales públicos, así como conductas intimidatorias o mensajes inapropiados.
- Grabación o fotografía inadecuada de cualquiera de los participantes.
- La intimidación, persecución, filmación, fotografía o interrupción sistemática en las ponencias serán también considerado situación de abuso.
- No se tolerarán bromas que puedan ofender, chistes, contenido machista, xenófobo, LGBTóforo o cualquier tipo de manifestación que pudieran ser una cuestión de burla u odio a cualquier asistente al evento.

Los organizadores pedimos la colaboración de todos los asistentes, así pues, si sufres algún tipo de conducta abusiva u observas que alguien puede estar siendo víctima de ella, te rogamos encarecidamente que nos lo comuniques para tomar las medidas oportunas. En cualquier caso, las medidas disciplinarias dependerán siempre de la decisión de los organizadores.

Gracias por hacer de este un evento abierto a la comunidad y amistoso.