

**Bases Hackathon Movilidad 2025**

## Índice

1. Introducción	3
2. Proceso de inscripción	3
3. Retos Hackathon	4
4. Calendario	5
5. Reglas y requisitos	5
6. Tecnologías permitidas	6
7. Entrega a través de Drive	6
8. Categorías de premios	7
9. Jurado y criterios de evaluación	8
10. Propiedad intelectual y derechos	10
11. Tratamiento y Consentimiento de Datos	11
12. Conducta y ética	13
13. Contacto y preguntas	14
14. Aviso legal y aceptación de las bases	14

## 1. Introducción

¡Bienvenidos a maratón de Hackathones de Ciberseguridad INCIBE EMPRENDE 2025!

El Hackathon es un evento experiencial de innovación, donde diferentes profesionales se reúnen por equipos para crear y diseñar soluciones a una o más problemáticas del sector.

Esta competición tiene como objetivo fomentar la creatividad y el desarrollo del futuro de la movilidad, por lo que los participantes tendrán que resolver retos que se sujeten a las presentes bases, concediéndose una serie de premios a los mejores proyectos realizados durante el mismo.

## 2. Proceso de inscripción

Para participar en el Hackathon, los interesados deben completar el formulario de inscripción en el sitio web oficial del Hackathon.

La inscripción será individual, no se podrá participar en el hackathon con equipos establecidos con anterioridad. Todos los participantes deberán ser mayores de edad.

No será necesario que los participantes cumplan ningún requisito que no esté específicamente redactado en las presentes bases.

Una vez cerradas las inscripciones, se llevará a cabo un proceso de selección en el cual se analizará la información proporcionada por los inscritos en base a 3 criterios.

De entre los inscritos se seleccionarán los 50-60 candidatos que, tras su evaluación, cuenten con el perfil más adecuado para participar en el hackathon. El detalle de los criterios que se van a tener en cuenta para evaluar cada candidatura y su puntuación se indican a continuación:

1. **Orden de Inscripción (4 puntos):** Se considerará el orden de inscripción de los participantes, asignando una puntuación en función de la prontitud con la que se haya realizado la inscripción.
2. **Perfil Profesional (4 puntos):** Se evaluará si el perfil profesional de los participantes encaja con las áreas clave requeridas para el hackathon, como ingeniería, marketing, negocio, perfil tecnológico, transporte o

logística. Se otorgará una puntuación basada en la relevancia del perfil profesional con respecto a las necesidades del evento.

3. **Equilibrio de Perfiles (4 puntos):** Se dará prioridad a mantener un equilibrio entre los diferentes perfiles profesionales para asegurar la diversidad y complementariedad en los equipos. Se asignará una puntuación en función de cómo el perfil del candidato contribuye a este equilibrio.
4. **Especialización y Conocimiento en el Sector (4 puntos):** Se valorará la especialización y el conocimiento de los participantes en el sector de la movilidad. Se otorgará una puntuación basada en la experiencia y el grado de especialización demostrada en este ámbito.

Los criterios de evaluación para otorgar los premios, se especifican en el apartado 9 “Jurado y criterios de evaluación”.

Los participantes en el Hackathon deberán cumplir todas las normas establecidas en las presentes bases. Cualquier otra instrucción que no se refleje en este documento y que sea comunicada de manera previa y/o durante el transcurso del evento, tendrán la misma validez que las reflejadas en el documento.

### 3. Retos Hackathon

Las soluciones generadas en el hackathon se desarrollarán en torno a unos retos específicos del sector movilidad, que se desvelarán al inicio del evento.

Lo acorde que sea la solución con el reto planteado, será uno de los criterios de mayor valor para el jurado e influirá directamente en la puntuación del proyecto.

### 4. Calendario

El desarrollo del Hackathon se organizará en varias fases con fechas y horarios que serán comunicados oportunamente a los participantes:

- Inscripción individual o por equipos: hasta agotar las plazas disponibles.

- Notificación a los participantes seleccionados, que se realizará a través de email o WhatsApp.
- Durante la fecha establecida, se realizará la apertura oficial y la confirmación de inscripciones, se formarán los equipos, y finalmente, el último día se presentarán los proyectos ante el jurado, que deliberará y entregará el premio al mejor proyecto.

ONKLUB se reserva el derecho de realizar modificaciones en el programa si fuese necesario. Cualquier cambio será notificado y publicado en el sitio web oficial del hackathon.

## 5. Reglas y requisitos

No está permitido el contenido ofensivo, racista o sexista en los proyectos, por lo que no podrá contener desnudos o lenguaje o imágenes de odio. Será obligatorio utilizar un lenguaje inclusivo. Asimismo, no está permitido abordar temas políticos y sensibles en los proyectos presentados. En caso contrario, el equipo responsable de dicha creación será descalificado automáticamente.

No está permitida la participación de personas ajenas a las inscripciones en el desarrollo de los proyectos presentados. Solo los participantes inscritos podrán estar involucrados en la creación y desarrollo de las soluciones presentadas. En caso contrario, el equipo responsable de dicha creación será descalificado automáticamente.

Todos los participantes deberán disponer de sus propios equipos informáticos (ordenadores, pantallas, periféricos, software necesario, ...), ya que la organización no se encargará de proporcionar ni prestar equipos.

Además, es importante destacar que durante el desarrollo del hackathon, todos los equipos deberán trabajar de forma presencial en las instalaciones físicas. No se permitirá el trabajo remoto desde casa u otros lugares externos. Esta medida busca asegurar la igualdad de condiciones para todos los participantes y promover un ambiente colaborativo que fomente la creatividad y el intercambio de ideas entre los equipos. La presencialidad permitirá un seguimiento adecuado del proceso creativo, facilitará la solución de posibles problemas técnicos de manera más eficiente y garantizará el cumplimiento de las reglas y requisitos establecidos.

Cualquier violación de estas normas puede resultar en la descalificación del participante o del equipo.

## 6. Tecnologías permitidas

Solo se podrán utilizar materiales desarrollados por uno mismo o con derechos de uso. Durante el evento, cada participante deberá asegurarse de utilizar únicamente contenido original o aquellos recursos para los cuales cuenten con los derechos necesarios. Se busca fomentar la originalidad y la creatividad de cada participante.

Está estrictamente prohibido el uso de contenido protegido por derechos de autor o cualquier otro material que infrinja las leyes de propiedad intelectual. No se permitirá el uso de contenido de terceros ni plagios en ningún proyecto.

Sin embargo, se permite el uso de cualquier tecnología, incluyendo inteligencia artificial, frameworks, bibliotecas y herramientas de software, siempre que los participantes tengan el derecho de utilizarlas y no se infrinjan derechos de terceros. La utilización de estas tecnologías debe respetar las licencias correspondientes y ser compatible con los principios de originalidad y creatividad que el evento promueve.

## 7. Entrega a través de Drive

Los participantes y/o equipos enviarán el archivo del juego a través de Drive. Se tendrá que cargar en esta plataforma los archivos y proporcionar detalles adicionales, para lo que tendrás que tener en cuenta las siguientes reglas y procesos:

A cada equipo se le será asignada una carpeta Drive antes del inicio del evento y en ella encontrarán todos los recursos necesarios para el correcto desarrollo del evento. Los participantes y/o equipos subirán a su carpeta de Drive a la hora marcada previamente.

- Presentación en formato pdf.
- One Pager en formato pdf.
- Documento pdf que contenga:
  - Número de equipo que se os adjudicó al inicio del evento.
  - Nombre y apellidos de cada uno de los integrantes del equipo.
  - Nombre del proyecto creado y entregado.
  - Descripción breve del proyecto creado y entregado.

Una vez finalizado el plazo de entrega, no se aceptarán envíos ni modificaciones. Solo si se experimenta algún problema con los servidores de drive, podríamos ampliar el plazo de entrega.

En el momento que los equipos suban el proyecto a su carpeta Drive y hagan entrega de la presentación, dan su consentimiento para que ONKLUB evalúe el cumplimiento de los requisitos técnicos establecidos en estas bases y tome las oportunas medidas en función de la evaluación.

## 8. Categorías de premios

Los premios se harán entrega después de las presentaciones. Los premios se otorgarán por categorías:

- **Mejor Proyecto**

Esta es la categoría más importante y se otorga al proyecto que sobresale en todos los aspectos y criterios de evaluación establecidos.

El equipo ganador recibirá una gift card de Amazon de 200€ para cada integrante del equipo.

- **Proyecto de Mayor Impacto**

Premio destinado al proyecto que genere el mayor impacto social, ambiental o económico, valorando su aplicabilidad y proyección.

El equipo ganador recibirá una gift card de Amazon de 100€ para cada integrante del equipo.

- **Mejor Talento:**

Esta categoría es una mención especial, ya que premia al participante que haya demostrado un esfuerzo excepcional durante el hackathon. Incluye criterios que valoran las competencias técnicas, productividad, resolución de problemas, trabajo en equipo y aportaciones creativas demostradas.

El ganador individual recibirá una gift card de Amazon de 200€.

Además, todos los participantes recibirán un certificado digital de participación.

## 9. Jurado y criterios de evaluación

Los proyectos serán evaluados mediante una herramienta de evaluación por un jurado compuesto por cinco expertos de la industria y relacionados con la temática, quienes otorgarán puntuaciones en base a los siguientes criterios citados a continuación.

En caso de empate en la puntuación final, el jurado deliberará conjuntamente para determinar el ganador. La decisión del jurado en todas las cuestiones relacionadas con la evaluación de los proyectos y la selección de los ganadores será final y no estará sujeta a apelación.

### **Criterios de evaluación para el jurado:**

Para evaluar las categorías de **Mejor Proyecto**, se utilizará una escala de puntuación del 1 al 5, donde el valor 1 representa un nivel bajo de cumplimiento del criterio evaluado, y el 5 representa un nivel alto de cumplimiento del criterio.

#### **Criterio 1: Composición Multidisciplinar del Equipo (5%)**

- 1: El equipo no es multidisciplinar, con poca o ninguna diversidad de conocimientos y habilidades.
- 3: El equipo es parcialmente multidisciplinar, con algunas áreas de conocimiento representadas que contribuyen al desarrollo de la solución.
- 5: El equipo es altamente multidisciplinar, con diversas áreas de conocimiento que se integran de manera efectiva en el desarrollo de la solución.

#### **Criterio 2: Análisis del Contexto e Idoneidad al Reto (15%)**

- 1: El problema no está correctamente identificado y la propuesta no se alinea con la Agenda 2030 ni los ODS relevantes.
- 3: El problema está identificado de manera general, y la propuesta tiene una alineación moderada con la Agenda 2030 y los ODS (7, 11, 13).
- 5: El problema está claramente identificado y la propuesta está fuertemente alineada con la Agenda 2030 y los ODS (7, 11, 13), demostrando un profundo entendimiento del contexto.

#### **Criterio 3: Grado de Sostenibilidad (25%)**

- 1: La propuesta no equilibra las dimensiones de la sostenibilidad (social, económica, ambiental).

3: La propuesta equilibra de manera aceptable las tres dimensiones de la sostenibilidad, aunque con algunas áreas de mejora.

5: La propuesta logra un alto equilibrio entre las dimensiones social, económica y ambiental, mostrando un enfoque integral hacia la sostenibilidad.

#### **Criterio 4: Uso de Herramientas Digitales y Nuevas Tecnologías (15%)**

1: No se utilizan herramientas tecnológicas ni digitales, o el uso es mínimo y no innovador.

3: Se utilizan herramientas tecnológicas y digitales de manera moderada, integrando algunas tecnologías innovadoras.

5: Se hace un uso destacado de herramientas tecnológicas y digitales, integrando de manera efectiva tecnologías innovadoras en la solución.

#### **Criterio 5: Aplicabilidad en la Actividad Práctica (20%)**

1: La propuesta no es aplicable en un entorno real y no mejora los servicios existentes ni abre nuevas líneas de negocio.

3: La propuesta es aplicable de manera moderada en un entorno real, con potencial de mejora en servicios existentes o apertura de nuevas líneas de negocio.

5: La propuesta es altamente aplicable en un entorno real, mejorando significativamente los servicios existentes o abriendo nuevas líneas de negocio.

#### **Criterio 6: Calidad de la Presentación (20%)**

1: La presentación fue poco clara, desorganizada y difícil de seguir, con respuestas inadecuadas a las preguntas del jurado.

3: La presentación fue aceptable, con algunos problemas menores de claridad y organización, y respuestas adecuadas a las preguntas del jurado.

5: La presentación fue excelente, clara, bien estructurada y convincente, con respuestas sólidas a las preguntas del jurado.

Cada equipo elegirá a uno o dos representantes para presentar el proyecto desarrollado, que tendrá un tiempo máximo de 5 minutos para presentar al jurado y explicar los aspectos clave. Es importante que las presentaciones se adhieran a la duración establecida para permitir que todos los participantes tengan una oportunidad equitativa de presentar sus soluciones de manera concisa y efectiva.

Es importante destacar que un mismo equipo no podrá ser galardonado en más de una categoría. En caso de que un equipo obtenga la mayor puntuación en más de una clasificación, se le concederá el premio de mayor valor en función del orden de las categorías. A continuación, se otorgará el reconocimiento correspondiente al siguiente

equipo que haya obtenido mayor puntuación. Esta medida busca promover la equidad y brindar la oportunidad a distintos participantes de ser reconocidos en sus áreas de excelencia.

En relación a la categoría “Mejor Talento” que será evaluada por los mentores, evaluarán de forma individual a los participantes teniendo en cuenta los criterios que se citan a continuación.

### **Criterios de evaluación para los mentores:**

Se ha establecido una escala de puntuación del 1 al 5, donde el valor 1 representa un nivel bajo de cumplimiento del criterio evaluado, y el 5 representa un nivel alto de cumplimiento del criterio.

#### **Criterio 1: Creatividad y Originalidad**

- 1: Poca o ninguna muestra de creatividad, se basa en ideas ya vistas.
- 3: Algunas ideas originales, pero falta innovación en la ejecución.
- 5: Demostración de una creatividad excepcional, presentando conceptos y soluciones únicas.

#### **Criterio 2: Competencias Técnicas**

- 1: Se evidencian carencias técnicas significativas, problemas en la implementación.
- 3: Habilidad técnica aceptable, pero con algunos errores o áreas de mejora.
- 5: Excelencia en la ejecución técnica, demostrando un dominio completo de las herramientas y tecnologías utilizadas.

#### **Criterio 3: Resolución de Problemas**

- 1: Dificultades para resolver problemas, falta de adaptabilidad frente a desafíos.
- 3: Capacidad para abordar problemas, pero con algunas dificultades en la solución.
- 5: Excelente resolución de problemas, demostrando agilidad y eficacia en la superación de obstáculos.

#### **Criterio 4: Trabajo en Equipo**

- 1: Dificultades para colaborar con el equipo, falta de comunicación y contribución.
- 3: Capacidad para trabajar en equipo, pero con algunos desafíos en la colaboración.
- 5: Excelente trabajo en equipo, mostrando una comunicación efectiva y una contribución significativa.

#### **Criterio 5: Productividad**

- 1: Poco avance en el tiempo asignado, falta de progreso significativo.
- 3: Progreso aceptable, pero con algunos retrasos o áreas de mejora en la gestión del tiempo.

5: Alta productividad, logrando avanzar y cumplir con los objetivos en el tiempo establecido.

En caso de empate, los mentores se reservan el derecho a la deliberación final. La decisión de los mentores en todas las cuestiones relacionadas con la evaluación de los participantes y la selección del ganador/a será final y no estará sujeta a apelación.

## 10. Propiedad intelectual y derechos

Los participantes ostentarán la titularidad de los derechos de propiedad intelectual sobre los proyectos desarrollados durante el hackathon, incluidos los derechos de explotación de tales soluciones y de los prototipos derivados, conforme a la legislación aplicable.

No obstante, los participantes autorizan a la organización de ONKLUB, con su inscripción en el evento, para que pueda reproducir, distribuir y comunicar al público, de forma no comercial, las soluciones que se generen en el contexto del Hackathon, citando en los usos referidos a los creadores de las mismas.

Asimismo, en relación con la promoción del Hackathon, los participantes autorizan a ONKLUB a que utilice el nombre, imágenes y/o voz, obtenidos a través de fotografías, vídeos y/o grabaciones de voz de los participantes del evento, los cuales podrán ser publicados en sus páginas web y redes sociales, folletos informativos, medios de comunicación, etc. Dicho tratamiento y uso de la imagen/voz será gratuito, por tiempo ilimitado y a nivel mundial.

## 11. Tratamiento y Consentimiento de Datos

### Responsable del Tratamiento de los Datos

La entidad responsable del tratamiento de los datos de los participantes es:

Onklub Talent Agency Sociedad Limitada, con el CIF No. B72578511 y domicilio social en Calle Convent de Santa Clara, 6 - PISO 1, Valencia, 46002, Valencia (España).

Para cualquier cuestión relacionada con la protección de datos, los participantes pueden contactar a través del correo electrónico: [team@onklub.es](mailto:team@onklub.es).

## Datos Recopilados

Los datos personales que se recopilarán incluyen, pero no se limitan a:

- Nombre y apellidos.
- Edad
- Género
- Residencia
- Correo electrónico.
- Número de teléfono.
- Profesión y/o cargo.
- Currículum.
- LinkedIn

Otros datos que se pueden solicitar durante la participación (imagen, voz, intolerancias, entre otras).

Estos datos serán proporcionados por los participantes al rellenar el formulario de registro y durante el desarrollo del evento.

## Finalidad del Tratamiento de los Datos

Los datos recopilados serán utilizados para las siguientes finalidades:

- **Gestión de la Participación en el Hackathon:** Incluye la inscripción, comunicación de información relevante sobre el evento, publicación de resultados y premiaciones.
- **Comunicación de Información Comercial:** Los datos podrán ser utilizados por la organización para enviar a los participantes información comercial relacionada con actividades, eventos y promociones futuras.
- **Difusión en Medios de Comunicación:** Los derechos de imagen (incluyendo voz, videos y fotografías) de los participantes serán cedidos para su uso en redes sociales, prensa y la web de la organización.
- **Cesión a Patrocinadores:** La base de datos de los participantes será cedida a los patrocinadores del evento con fines de selección de talento. Los patrocinadores podrán contactar a los participantes para oportunidades de empleo y colaboración.

## Legitimación del Tratamiento

El tratamiento de los datos personales de los participantes se basa en el consentimiento expreso otorgado por estos al inscribirse en el hackathon. La

aceptación de la política de privacidad y de los derechos de imagen es un requisito obligatorio en el formulario de inscripción.

### **Derechos de los Participantes**

Al aceptar las bases del hackathon, los participantes consienten expresamente que no podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición y limitación del tratamiento sobre sus datos personales una vez aceptadas las bases. No obstante, podrán solicitar información sobre la gestión de sus datos a la dirección de contacto proporcionada.

### **Conservación de los Datos**

Los datos personales de los participantes serán conservados durante el tiempo necesario para la realización de las finalidades para las que fueron recogidos y mientras no se solicite su supresión por el interesado, de acuerdo con la normativa aplicable.

### **Seguridad de los Datos**

Onklub Talent Agency Sociedad Limitada se compromete a adoptar las medidas técnicas y organizativas necesarias para garantizar la seguridad de los datos personales y evitar su alteración, pérdida, tratamiento o acceso no autorizado.

## **12. Conducta y ética**

Se espera que todos los participantes mantengan una conducta ética y respetuosa durante el Hackathon hacia el resto de los participantes, el personal de la organización, así como hacia las instalaciones físicas.

- Se prohíbe a los participantes un comportamiento ofensivo o violento, incluyendo, pero no limitado, a lenguaje o contenido discriminatorio, amenazante, difamatorio o acosador hacia el resto de los participantes o miembros de la organización.
- No se tolerará el plagio ni la infracción de los derechos de propiedad intelectual de terceros. Todos los participantes deben asegurarse de que su trabajo sea original y no contenga elementos protegidos por derechos de autor de otros.
- Los participantes deben respetar las normas legales aplicables y no deben utilizar material ilegal o inapropiado en sus juegos.

- Los participantes deben seguir las pautas establecidas en cuanto al respeto a la privacidad y protección de datos personales.
- Cualquier violación de las reglas de conducta puede resultar en la descalificación del participante o del equipo.

ONKLUB no se hace responsable de cualquier hurto o pérdida de pertenencias personales que puedan ocurrir durante el desarrollo del hackathon.

Si bien la organización se esforzará en crear un ambiente seguro y protegido, es responsabilidad individual de cada participante cuidar de sus propias pertenencias durante el evento.

Recomendamos encarecidamente que tomen las precauciones necesarias para asegurar sus objetos de valor y pertenencias personales.

Es importante tener en cuenta que cualquier violación de las reglas de conducta antes mencionadas, así como la falta de atención y cuidado hacia las pertenencias personales, puede resultar en la descalificación del participante o del equipo.

## **13. Contacto y preguntas**

Si tienes alguna pregunta o consulta relacionada con el Hackathon, no dudes en contactarnos a través de [team@onklub.com](mailto:team@onklub.com). Estaremos encantados de ayudarte y brindarte la asistencia necesaria.

## **14. Aviso legal y aceptación de las bases**

ONKLUB se reserva el derecho de realizar modificaciones a estas bases en caso de ser necesario, y tomaremos decisiones finales en cualquier situación no contemplada en las bases. Cualquier cambio será notificado y publicado en el sitio web oficial del hackathon.

ONKLUB será el propietario de todos los datos que se cedan por parte de los participantes en el evento.

La inscripción en el Hackathon supone la aceptación total e incondicional de las presentes bases y de las decisiones de la organización del Hackathon. El incumplimiento de estas bases es motivo de expulsión del evento.