

## BASES LEGALES HACKATHON EFIAQUA

En este documento se recogen las Bases Legales del Concurso “HACKATHON EFIAQUA” (en adelante “Concurso” o “Hackathon”).

### 1. Nombre y razón social de la empresa responsable del Concurso.

Las entidades organizadoras del Concurso son:

- EFIAQUA - Feria Valencia con domicilio en Av. de les Fires, s/n, 46035 València.
- GLOBAL OMNIUM con domicilio en Gran Vía Marqués del Turia 19, 46005 Valencia.
- Depuración de Aguas del Mediterráneo (DAM), con domicilio Av. Benjamín Franklin, 21, 46980 Paterna, Valencia.
- ACCIONA-AGUA con domicilio avenida gran vía de Hortaleza 3, 28033, MADRID.
- Agricultores de la Vega Valencia (SAV) con domicilio en Plaça de Tetuan 1, 46003 València.
- Sociedad De Fomento Agrícola Castellonense, S.A. (FACSA) con domicilio en calle Mayor 82-84, 12001 Castellón de la Plana.
- CICLAGUA con domicilio en calle Cronista Carreres 11, 46003 Valencia.

De acuerdo con los términos y condiciones que constan en las presentes bases legales (en adelante, “Bases”).

### 2. Aceptación de las Bases.

El simple hecho de participar en el Concurso implica la plena aceptación de las presentes Bases, sin reservas.

### 3. Duración y ámbito territorial del Concurso.

El plazo de inscripción comienza el 29 de febrero y finaliza el 31 de julio a las 23:50h y el Concurso tendrá lugar los días 23 al 27 de septiembre de 2024 en la modalidad “**on-line**”, junto con los días 12, 13 y 14 de noviembre de 2024, en modalidad “**presencial**” durante la feria EFIAQUA.

El ámbito territorial del Concurso es el territorio de la Comunidad Valenciana.

#### **4. ¿Quién puede participar?**

El Hackathon es una competición en formato híbrido, online y presencial, para el desarrollo de soluciones ante retos técnicos y científicos relacionados con “Agua limpia y soluciones verdes”.

En el Hackathon, los participantes serán estudiantes de Formación Profesional de Grado Superior o Medio, Grado, Máster o Doctorado.

Los estudiantes no deben tener vinculación laboral en el momento de inscribirse al Hackathon con ninguna entidad pública o privada del sector de agua, a excepción de personas matriculadas en un programa de doctorado o con contrato de prácticas curriculares en el momento de realizar la inscripción.

#### **5. Objetivo del Hackathon.**

El objetivo del Hackathon es promover y fomentar la innovación, el talento y el desarrollo de nuevas ideas sobre la gestión del agua y soluciones que aporten valor a la capitalidad verde Europea que Valencia ostenta en este año 2024. Durante las jornadas online y presenciales se generará un espacio colaborativo que reunirá a estudiantes y mentores de las entidades patrocinadoras del evento.

#### **6. Inscripción de los Equipos.**

La participación será por Equipos, pero la inscripción se realizará a título “Individual”. Los participantes contarán con cualquiera de los perfiles técnicos mencionados en el apartado 4 y deberán cumplir con lo establecido en las presentes Bases Legales.

La organización será la encargada de componer los “Equipos” de 2 personas que tendrán un carácter multidisciplinar, tratando de balancear los equipos en cuanto a nivel de formación, campo de conocimiento y aspectos curriculares.

El formulario de inscripción estará disponible en la web <https://efiaqua.feriavalencia.com/hackathon> a partir del 29 de febrero de 2024 y se cerrará el 31 de julio de 2024 a las 23:50h.

La inscripción en el Concurso confirma la aceptación de las presentes Bases Legales sin reserva alguna y el compromiso de los participantes con el contenido de las mismas.

Los participantes inscritos aceptan que la organización comparta sus Curriculum Vitae con las entidades patrocinadoras del evento.

En el formulario de inscripción cada Participante deberá indicar:

- DNI.
- Nombre y apellidos.
- Nombre y CIF Entidad donde estudia.
- Cargo (estudiante, doctorando...)
- Domicilio, Ciudad, CP y País.
- Teléfono.
- Email.

Posteriormente a la inscripción, y para poder formar los equipos, se pedirá a cada participante la siguiente información (se mandará un correo con un formulario):

- Restricciones alimentarias.
- CV, indicando si se desea compartir con las entidades patrocinadoras.
- Estudios.
- Experiencia en otros hackáthones.
- Vinculación laboral.
- Áreas de interés.

Si por algún motivo un Equipo inscrito no puede participar finalmente al evento, deberá comunicarlo a la Organización al menos 72 horas antes del comienzo del Concurso.

La inscripción está limitada a un máximo de 250 participantes, pudiendo ser ampliado por el comité organizador.

## **7. Material de uso y búsqueda de información durante el Hackathon**

Los Participantes aportarán los siguientes recursos técnicos: ordenador, smartphone, tablets, otros dispositivos con conexión wifi para la búsqueda de información, así como cualquier otro

material electrónico, hardware o software que pueda ser necesario para la ejecución del Hackathon. La organización del Hackathon proporcionará acceso WiFi, puntos de carga y un espacio colaborativo para la correcta participación en el evento.

En el caso de que los participantes decidan utilizar datos personales durante el evento, deberán haberlos obtenido de forma lícita y conforme a la normativa de protección de datos. La responsabilidad en el uso de datos personales de terceros corresponderá en exclusiva a cada usuario.

## **8. Retos.**

RETO 1: Circularidad del agua en las ciudades.

RETO 2: Descarbonización del sector del agua y almacenamiento de energía.

RETO 3: Tecnologías avanzadas para la monitorización de la calidad del agua.

RETO 4: Economía del agua y sostenibilidad.

RETO 5: Protegiendo la diversidad: conservación de ecosistemas acuáticos y garantizando la disponibilidad de agua.

RETO 6: Areas urbanas resilientes frente a sequías y eventos meteorológicos extremos.

## **9. Mecánica del Concurso y elección de los ganadores.**

### FASE ONLINE

Se realizará antes de la fase presencial del Hackathon. En esta fase se harán unas ponencias online por parte de las empresas organizadoras de obligada asistencia para inspirar y formar a los equipos para que puedan prepararse para los distintos retos.

### FASE PRESENCIAL

Se realizará en EFIAQUA en Feria Valencia de manera presencial en un espacio habilitado para ello los días 12, 13 y 14 de noviembre del 2024

Los equipos deben acudir de manera obligatoria y estar presentes durante todo el tiempo habilitado para el trabajo. Además, deben traer todo el material necesario para poder dar respuesta al reto.

### EVALUACIÓN FINAL

Los equipos participantes presentarán su propuesta ante un jurado compuesto por personal designado por el Comité Organizador para tal efecto y ante el resto de equipos participantes.

La presentación tendrá tiempo limitado, permitiendo un breve turno de preguntas del jurado al

final de la misma.

Los participantes podrán aportar cualquier otra información que se consideren para su evaluación, como código fuente, mockups y material de la presentación visual.

La presentación, junto al resto de criterios evaluadores, permitirá al jurado realizar una evaluación final de las propuestas y seleccionar a los equipos ganadores. La decisión del jurado será inapelable.

Con la aceptación de las presentes Bases Legales los Participantes aceptan dicha decisión renunciando por tanto a cualquier reclamación a dicho respecto.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación se realizará en base a la siguiente rúbrica siendo el voto del jurado el 80% de la puntuación final y el de los mentores el 20%.

<b>Criterio de evaluación</b>	<b>Jurado</b>	<b>Mentores</b>
Practicidad y salida a mercado	20	-
Presentación de la solución y habilidades comunicativas	20	-
Innovación	20	-
Creatividad	20	-
Trabajo en equipo	-	10
Proactividad	-	10
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>20</b>

El Comité Organizador se reserva el derecho de poder excluir a aquellos que presenten un proyecto que no corresponda ni cumpla los objetivos de ningún reto o no se ajuste a las Bases Legales.

#### EL JURADO

El Jurado se designará por el Comité Organizador a su exclusivo criterio. El jurado designado por la Organización estará formado por tecnólogos y profesionales de cualquier ámbito relacionado

con la gestión del agua. Los miembros de este no podrán tener ningún vínculo de interés con los “Participantes”.

Uno de los miembros del jurado representante actuará como presidente y ostentará el voto de calidad para dirimir, en su caso, el empate en la votación del jurado.

El Jurado dispone de la facultad de declarar desierto alguno de los retos justificando los motivos de esta decisión.

#### **10. Premios.**

Los premios serán 12 becas (6 equipos) para la realización de prácticas curriculares o extracurriculares en las empresas organizadoras durante un curso.

#### **11. Modificaciones y/o anexos.**

La Organización del Concurso se reserva el derecho de resolver según su prudente interpretación aquellos aspectos no contemplados en estas Bases.

#### **12. Protección de datos personales, cesión de derechos de imagen y derechos de propiedad intelectual e industrial**

## **Propuesta Programa HACKATHON EFIAQUA**

### **MARTES 12 DE NOVIEMBRE**

**9:00** Registro de participantes y llegada a la zona donde se hará el Hackaton

**9:30** Inauguración del Hackathon (a cargo de Feria Vlc)

**9:40** Presentación del funcionamiento del Hackathon y agenda

**9:50** Presentación de mentores y empresas

**10:40** *Pausa café*

**11:15** Presentación de los 5 retos (con pptx de 5 min)

**11:40** Trabajo por equipos

**13:00** *Comida*

**14:00** Trabajo por equipos

**16:30** Visita de los mentores

**18:30** Fin de la jornada con idea consolidada

### **MIÉRCOLES 13 DE NOVIEMBRE**

**9:00** Bienvenida y presentación de agenda del día

**9:10** Trabajo por equipos

**10:00** Visita de los mentores

**10:45** *Pausa café*

**11:15** Trabajo por equipos

**13:00** *Comida*

**14:00** Trabajo por equipos

**16:30** Visita de los mentores

**18:00** Fin de la jornada con presentación de la idea propuesta

### **JUEVES 14 DE NOVIEMBRE**

**9:00** Bienvenida y presentación de agenda del día

**9:10** Trabajo por equipos: preparación de microponencias del reto (7 min?)

**10:30** *Pausa café*

**10:50** Visita de los mentores

**12:00** Evento final: Presentación de proyectos

**12:30** Entrega de premios