

Resolución del Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento, de 25 de abril de 2023, por la que se hacen públicas las bases de la cuarta edición del Flash Session Hackathon.

Corresponde al Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento, según se recoge en la Resolución de 27 de marzo de 2020, de la Universidad de Málaga, por la que se publica la Resolución de 27 de febrero de 2020, del Rectorado, sobre estructura del Consejo de Dirección y delegación de competencias en los Vicerrectorados, la Dirección de la Escuela de Doctorado, la Gerencia y la Secretaría General (BOJA nº 64, de 2 de abril de 2020), promover la participación de la comunidad universitaria en procesos de innovación empresarial y social, potenciar la creación de empresas de base tecnológica y startups por parte de la comunidad universitaria y supervisar y gestionar el procedimiento de creación de empresas de base tecnológica.

Con este fin, el Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento organiza la cuarta edición del Flash Session Hackathon de acuerdo con las siguientes bases:

1. OBJETIVO

El Flash Session Hackathon tiene como objetivo fomentar el emprendimiento universitario promoviendo la generación y desarrollo de ideas emprendedoras sostenibles surgidas en el transcurso del evento o preconcebidas por los participantes, contando para ello con un plantel de mentores expertos que les ayudarán a transformar las mejores ideas en proyectos innovadores.

El **Hackathon** se llevará a cabo de manera presencial en las instalaciones de Link by UMA durante los días 10, 11 y 12 de mayo de 2023, y contará con el patrocinio de instituciones y empresas colaboradoras. Toda la información relativa al evento se puede consultar en la web <https://flashsession.uma.es/>

2. DESTINATARIOS Y CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

Podrá participar en este Hackathon cualquier estudiante de grado, posgrado o enseñanzas propias de la Universidad de Málaga, con matrícula efectiva en el curso académico 2022-2023.

Prioritariamente se seleccionará al estudiantado que no haya participado en el Flash Session Hackathon en ediciones anteriores, salvo que quedasen plazas vacantes.

Las personas seleccionadas trabajarán en equipos multidisciplinares y cada equipo desarrollará una idea de negocio consensuada durante el evento. No necesariamente se trabajarán ideas preconcebidas por quienes participen.

Es obligatorio asistir a todas las sesiones programadas para el Hackathon durante los tres días de duración del mismo, salvo causas debidamente justificadas que deberán comunicarse a la organización del Hackathon.

3. INSCRIPCIÓN Y PLAZOS.

El plazo de inscripción al Hackathon estará abierto desde el 25 de abril al 5 de mayo de 2023 a las 12:00 horas.



Para participar en el Hackathon es obligatorio registrarse en el Campus Virtual de la UMA a través de la web <https://flashsession.uma.es/>

En la inscripción, quien tenga una idea preconcebida, debe seleccionar la **categoría de participación** en la que le gustaría incluir su idea, entre las siguientes:

- Geek Power: ideas sobre códigos, *software*, programación, *hardware*...
- Economía Digital: criptomonedas, Big data y nuevas formas de economía.
- Innovación Social: ideas relacionadas con el ámbito social.
- Disrupción Total: ideas innovadoras que no tienen cabida en otra categoría.

Las plazas para participar en el Flash Session Hackathon serán concedidas mediante la selección de las ideas y la motivación mostrada por las personas inscritas.

4. AYUDAS Y PREMIOS.

Se establecen las siguientes categorías:

Ayuda al mejor proyecto en sostenibilidad

- Ayuda individual de 400 €, más gastos de viaje, para la participación de dos personas del equipo ganador en un Programa Intensivo Combinado (Blended Intensive Program) consistente en un curso sobre desarrollo de modelos de negocio digitales y sostenibles, que finaliza con un hackathon, en Split, Croacia, financiadas por el Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento (las personas que consigan la ayuda para el viaje deben estar matriculadas en la UMA en el momento de la celebración del programa, haber superado un mínimo de 60 créditos y tener un nivel de inglés fluido).

Premios grupales:

- Premios de 1.000 €, 600 € y 500 € para el primer, segundo y tercer equipo ganador respectivamente, con cargo al presupuesto del Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento (estos premios están sujetos a la retención establecida en la Ley 35/2006, de 28 de noviembre, del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas).

Ayudas individuales:

Serán otorgadas a los perfiles destacados como *mejores líderes*, *mejores comunicadores* y *más creativos o innovadores* de los participantes del Hackathon:

- 5 ayudas de 1.000 €, más gastos de inscripción, para participar en la European Innovation Academy en Portugal, financiadas por el Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento.

Condiciones de las ayudas:

- En caso de renuncia a una ayuda individual, esta se podrá conceder a otra de las personas participantes destacadas, en base a la evaluación realizada durante el evento.



- Las ayudas para participar en programas internacionales estarán condicionadas a la política de becas y ayudas de la Universidad de Málaga o, en su caso, a convocatorias publicadas para tal fin.
- Las ayudas no podrán ser transferidas a personas no participantes ni ser canjeadas por su valor en metálico.

5. JURADO.

El jurado de Flash Session Hackathon estará integrado por miembros representantes de las entidades promotoras, personal del Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento, así como miembros invitados de distintas entidades del ecosistema emprendedor malagueño.

El jurado valorará las propuestas presentadas en base a los siguientes criterios:

- Originalidad y carácter innovador del proyecto.
- Vinculación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Viabilidad del proyecto.
- Problemas/necesidades reales de innovación social que aborda.
- Potencialidad para la generación de empleo.
- Implicación y cohesión del equipo promotor.

El fallo del jurado será inapelable y no cabe, sobre este, posibilidad alguna de impugnación o recurso. Igualmente, el jurado se reserva la posibilidad de declarar los premios desiertos.

La comunicación del fallo del jurado se producirá a la finalización del Hackathon.

6. PROTECCIÓN DE DATOS

Con relación al tratamiento de datos de carácter personal se atenderá a las disposiciones de obligado cumplimiento establecidas en Real Decreto-ley 5/2018, de 27 de julio, de medidas urgentes para la adaptación del Derecho español a la normativa de la Unión Europea en materia de protección de datos y a la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, sobre protección de datos personales y garantía de los derechos digitales.

Los proyectos y datos de carácter personal obtenidos en la presente convocatoria quedarán incorporados a los ficheros de la Universidad de Málaga para su tratamiento automatizado con la finalidad de realizar las labores de gestión administrativa con respecto a este evento. Los datos recogidos no serán cedidos ni compartidos con terceros sin consentimiento previo o fuera de los casos expresamente previstos por la Ley, y serán mantenidos a lo largo del tiempo pudiendo ser usados para fines estadísticos.

7. NORMATIVA LEGAL.

Esta convocatoria se regirá por las presentes Bases, por la Ley 38/ 2003 de 17 de noviembre, General de Subvenciones; la legislación en materia de Régimen Local que resulte de aplicación y la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, así como cuantas otras normas de carácter general o procedimental resulten de aplicación.



Las personas que participen en el Hackathon se responsabilizan totalmente de la no existencia de derechos de terceros en las ideas/propuestas presentadas, así como renuncian a toda reclamación por derechos de imagen. La Universidad de Málaga no será responsable de cualquier incumplimiento de cualquier norma o cualquier infracción de derechos de terceros efectuada por quienes participen en el marco del reto, asumiendo estos la obligación de mantener indemne a la UMA en dicho caso.

Las personas participantes en el Hackathon autorizan a la UMA a difundir, en cualquier actividad y/o medio publicitario o promocional, los proyectos que forman parte del evento, así como a utilizar publicitariamente su nombre e imagen en caso de resultar ganadores y aceptar el premio.

La participación en este concurso implica la íntegra aceptación de las presentes Bases.

La UMA se reserva el derecho a efectuar en cualquier momento los cambios que entienda oportunos en las presentes Bases y a tomar las medidas convenientes para resolver conflictos o dificultades que puedan surgir en el Flash Session Hackathon, siempre que estén justificadas, no perjudiquen indebidamente a quienes participen y se comuniquen debidamente.

Málaga, 25 de abril de 2023

Fdo.: El Vicerrector de Innovación Social y Emprendimiento

Rafael Ventura Fernández

(PDF RR de 6 de febrero de 2020)



EFQM AENOR



Edificio The Green Ray
Ampliación Campus Universitario de Teatinos
Boulevard Louis Pasteur, 47
29040 Málaga

Código Seguro de Verificación (CSV) : PFIRMA-91dc-42a7-a56c-6b34-72ae-8ddd-20aa-703d

Verificable en : <https://sede.uma.es/web/guest/verifica>

FIRMANTE(1) : RAFAEL VENTURA FERNANDEZ | FECHA : 25/04/2023 19:34 |

