BASES LEGALES DE LA HACKATHON HACKH_2O

La HackH_2O (en adelante, la Hackathon) es una actividad financiada por la Generalitat Valenciana y **promovida por Manos Unidas, en colaboración con Solsticio, Fundación Maquita, FACSA, Heliotec y la Universitat Jaume I (UJI)**, en el marco de un proyecto de cooperación internacional y educación para la Ciudadanía Global centrado en la Cuenca Hidrológica del Bulubulu (Guayas, Ecuador).

Se realizará un evento a modo de *hackathon* universitaria en el que estudiantes de la Comunitat Valenciana, la Región de Murcia y la Comunidad de Madrid darán solución a retos reales sobre la gestión sostenible del agua, planteados a partir del trabajo de cooperación desarrollado en Ecuador. Los retos estarán relacionados con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible, la innovación y la ciudadanía global**.

El evento tendrá lugar en la **Universidad de Alicante** - Facultad de Educación, durante **los días 29 y 30 de octubre**, en horario de **9:00 a 18:00 horas.** El espacio concreto que acogerá la Hackathon será la Universidad de Alicante.

Para poder participar en la HackH_2O, las personas interesadas deberán registrarse a través del formulario en **nuestra web** que estará habilitado al efecto, que estará **abierto hasta el 28 de octubre a las 9:00h**.

PARTICIPANTES

Podrá participar cualquier persona que lo desee, siendo los requisitos los siguientes:

- Estar matriculado/a en un curso de grado o máster en una universidad de la Comunitat Valenciana, la Región de Murcia o la Comunidad de Madrid, con especial atención a los siguientes perfiles:

- Máster Interuniversitario en Cooperación al Desarrollo (UPV, UV, UJI, UA, UMH).
- Titulaciones de Ingeniería Ambiental, Hidráulica, Sostenibilidad, Educación y Ciencias Sociales.

Podrán participar también estudiantes de titulaciones afines a los retos: ciencias del mar y del medio ambiente, ciencias básicas, ingenierías, arquitectura y territorio, alimentación y salud, ciencias sociales y jurídicas, educación y lenguas, y economía y empresa.

- Aunque la organización proveerá mesas, sillas, tomas de corriente y conexión Wi-Fi a Internet, cada equipo participante deberá llevar el material que considere necesario para poder trabajar en los retos.

La participación en la HackH_2O da derecho a:

- Ser considerado/a participante en la Hackathon, formar parte de un equipo, participar en el proceso de desarrollo de las soluciones y optar al premio individual o grupal.
- Acceso a las mentorías y al acompañamiento de dinamizadores durante todo el evento.
- Acceso al taller de cianotipia previo, así como a las pausas para el café, el almuerzo y el networking.

RETOS

En la Hackathon se trabajará sobre **7 retos** relacionados con la gestión sostenible del agua en la Cuenca Hidrológica del Bulubulu (Guayas, Ecuador), formulados a partir del trabajo de campo de Fundación Maquita y organizados en torno a sus cuatro niveles de intervención: **Individual, Familiar, Comunitario y Territorial**.

Todos los retos comparten un principio estructural: cada solución propuesta deberá **hacer referencia a una experiencia o implementación existente en la Comunitat Valenciana** que sirva de inspiración, o bien **justificar explícitamente la ausencia de dicho precedente**. Los equipos trabajarán siguiendo la metodología **Design Thinking**, en tres fases inspiradas en los estados del agua: fase líquida (ideación e investigación), fase sólida (desarrollo y prototipado) y fase gaseosa (comunicación de la solución).

Los **7 retos de la HackH_2O** son los siguientes:

- ¿Cómo podríamos diseñar una solución portátil y de fácil manejo para que las familias puedan potabilizar agua en situaciones de emergencia (inundaciones, aislamiento) sin depender de conocimientos técnicos ni de terceros?
- ¿Cómo podríamos diseñar un sistema accesible de alerta temprana que permita a las familias y comunidades identificar cambios o riesgos en la calidad del agua

de sus pozos y activar oportunamente acciones de prevención, tratamiento o respuesta?

- ¿Cómo podríamos diseñar un sistema que visibilice y conciencie sobre el ciclo hidrosocial del agua, conectando de forma explícita lo que ocurre a nivel familiar, comunitario y territorial?
- ¿Cómo podríamos diseñar opciones de reutilización del agua que integren vivienda, saneamiento, producción y entorno comunitario, contribuyendo a la construcción de hábitats rurales más saludables, resilientes y eficientes en el uso del agua?
- ¿Cómo podríamos diseñar un Sistema Participativo de Garantía (SPG) para que la propia comunidad reconozca y avale las buenas prácticas de manejo, aprovechamiento y cuidado del agua en la Cuenca del Bulubulú?
- ¿Cómo podríamos diseñar una acción de sensibilización binacional Ecuador–Valencia que muestre cómo la gestión del agua afecta la economía local, la biodiversidad y el bienestar de las comunidades?
- ¿Cómo podríamos diseñar un modelo de toma de decisiones que traslade quién decide sobre el agua del ámbito exclusivamente doméstico a lo comunitario, apoyándose en un mapeo de la disponibilidad hídrica del territorio para decidir colectivamente cómo repartir el recurso frente a la escasez?

En el formulario de inscripción, cada participante podrá indicar el reto de su preferencia. No obstante, la organización se reserva el derecho a **adjudicar un reto distinto al solicitado**, con el fin de garantizar que todas las problemáticas planteadas sean abordadas por los perfiles más afines y de asegurar la interdisciplinariedad y el equilibrio de conocimientos dentro de cada equipo.

TAMAÑO DE LOS EQUIPOS

Los **35 participantes** se dividirán en **7 equipos formados por 5 personas cada uno**, cada uno de los cuales trabajará sobre uno de los 7 retos propuestos.

La inscripción de los participantes se realizará de manera individual y, posteriormente, cada participante se asignará a un equipo interdisciplinar. En el formulario de inscripción se dará la opción de indicar si se desea participar en el mismo grupo que otro participante; esto se tendrá en cuenta a la hora de conformar los equipos, pero no se garantiza que pueda llevarse a cabo, atendiendo a la interdisciplinariedad que se busca.

La constitución de los equipos y la asignación de retos será informada el mismo día del evento.

ETAPAS DEL EVENTO

El equipo dinamizador guiará el desarrollo de las ideas de los equipos conforme a la metodología **Design Thinking** y **Learning by Doing**, estructurada en tres fases:

- **Fase líquida:** ideación libre e investigación sobre la problemática del agua en ambos territorios (Ecuador y Comunitat Valenciana).
- **Fase sólida:** desarrollo y prototipado de la idea con mayor potencial, seleccionada en la fase de convergencia.
- **Fase gaseosa:** comunicación de la solución desarrollada.

Previamente al trabajo de ideación se celebrará un **taller de cianotipia**, planteado como herramienta pedagógica y creativa para sensibilizar a los jóvenes sobre el valor del agua.

MENTORÍAS

Durante la HackH_2O, las personas participantes contarán con el apoyo de un equipo de mentores y dinamizadores, a su disposición durante todo el programa, tanto para resolver dudas como para guiar el desarrollo de las soluciones de los equipos.

COMPOSICIÓN DEL JURADO Y CRITERIOS DE VALORACIÓN

El jurado estará formado por expertos del ámbito profesional y de la cooperación internacional, y llevará a cabo su evaluación conforme a los siguientes criterios:

- **Innovación y originalidad:** grado de creatividad y novedad del enfoque adoptado en la solución.
- **Viabilidad:** aplicabilidad real de la solución en el contexto de la Cuenca del Bulubulu y su capacidad de respuesta al reto planteado.
- **Impacto generado:** alcance y magnitud del impacto potencial de la solución, tanto en clave social y ambiental como en su capacidad de conexión entre Ecuador y la Comunitat Valenciana.
- **Coherencia con la conexión Valencia–Ecuador:** solidez de la referencia a una experiencia existente en la Comunitat Valenciana, o justificación razonada de su ausencia.
- **Comunicación de la solución:** naturalidad, claridad expositiva, lenguaje apropiado y creatividad en la presentación final del proyecto.

La valoración del jurado dará como resultado el equipo ganador de la HackH_2O, así como al participante ganador de la hackathon. Éste será el que más destaque a nivel comunicativo entre los miembros del equipo ganador.

PREMIOS

La participación en la HackH_2O dará lugar a dos tipos de reconocimiento, con la finalidad de fortalecer el vínculo de los participantes con la cooperación internacional y apoyar su formación y desarrollo profesional:

- **Premio grupal:** otorgado al equipo ganador según la valoración del jurado, consistente en 5 tablets electrónicas, una para cada miembro del equipo.
- **Premio individual:** otorgado a la persona participante destacada, consistente en un Curso de Buceo con Nitrox con inmersión.

ENTREGA DE PREMIOS

La entrega de premios por parte del jurado tendrá lugar el último día del evento, 30 de octubre, a las 16:45h aproximadamente. Los nombres e imágenes de las personas ganadoras podrán aparecer en los diferentes medios de difusión que utilicen las organizaciones promotoras del evento, por lo que los participantes aceptan el uso de sus imágenes para estos fines.

NORMAS GENERALES

Los participantes deberán realizar sus propuestas de solución en los horarios de desarrollo de la Hackathon.

Si un participante decide abandonar la Hackathon, deberá comunicarlo a la organización.

No se aceptará mal comportamiento. Todos los participantes seguirán las instrucciones de la organización y de los responsables en todo momento. Cualquier acto realizado por cualquiera de los participantes es de su propia responsabilidad.

La organización no se hará responsable de cualquier acto inapropiado realizado por cualquier participante, ni de los objetos personales de los participantes. Asimismo, cada participante será responsable de dejar su lugar de trabajo en el mismo estado en que lo encontró.

La no aceptación de estas bases supondrá la inhabilitación del participante para presentarse al concurso final, así como su expulsión del evento si las circunstancias lo requieren.

RESPONSABILIDAD LEGAL

Los participantes en este evento aceptan los términos y condiciones de esta actividad y se responsabilizan de los riesgos, peligros y daños que pudiesen sufrir como consecuencia de su participación en esta edición de la HackH_2O.

La persona asistente es la única responsable de su salud y de cualquier accidente o deficiencia que pueda causar de cualquier manera. Por esta razón, se libera de cualquier responsabilidad a **Solsticio, Manos Unidas, o la Generalitat Valenciana**, así como a los colaboradores, patrocinadores, mentores o representantes de las entidades participantes, renunciando a cualquier derecho, demanda o indemnización al respecto.

También reconoce y acepta el asistente que ninguna de las entidades mencionadas anteriormente es responsable de la custodia y protección de sus pertenencias, así como de cualquier desperfecto o robo que pudiera producirse.

CONDICIONES GENERALES

A. LEGISLACIÓN APLICABLE

Este evento se rige por la legislación vigente en España y por las presentes Bases.

B. DATOS PERSONALES

Los ganadores y participantes de la HackH_2O autorizan a **Solsticio** y a las entidades colaboradoras del proyecto a tener acceso a sus datos personales (nombre, apellidos, correo electrónico, número de teléfono y fecha de nacimiento).

Desde el momento en que las entidades responsables reciban los datos, llevarán a cabo el tratamiento de los datos personales de los interesados según lo expuesto en los presentes Términos y Condiciones, lo cual se entiende necesariamente aceptado por los interesados con la mera participación en la Hackathon.

Información detallada sobre protección de datos

De acuerdo con la normativa vigente sobre protección de datos de carácter personal, los interesados quedan informados de los siguientes extremos en relación con el tratamiento de sus datos de carácter personal:

a) Información sobre la entidad responsable del tratamiento:

U4I TALENT AND INNOVATION TECHNOLOGIES, SL, con domicilio social en MONTES DEL SUEVE, 3 - 33012 Oviedo (Asturias) y C.I.F. B10956001

Dirección electrónica de contacto: blanca@solstic.io

Teléfono: +34 671 891 915

b) Datos de contacto del delegado de protección de datos:

La dirección electrónica de contacto del delegado de protección de datos de Solsticio es delegadoprotecciondatos@solstic.io.

c) Información sobre la finalidad y base jurídica del tratamiento:

Con base en la relación contractual que regula la participación en la Hackathon a través de las presentes bases, y que los interesados aceptaron en el momento de la inscripción, la finalidad del tratamiento de los datos por parte de la entidad responsable es (i) gestionar las fases del evento, desde la organización hasta la ejecución; (ii) en su caso, verificar el cumplimiento de las bases y, si fuera preciso, eliminar las participaciones fraudulentas; (iii) dado el carácter público de la Hackathon, tratar los datos identificativos de los interesados, su condición de finalistas y ganadores, las características de la idea presentada y otros datos derivados de la participación, incluidas fotografías y/o grabaciones audiovisuales de la imagen, así como entrevistas, para su difusión a través de medios de comunicación electrónicos (Internet, sitios web y redes sociales) y/o convencionales, con la intención de promocionar el evento e informar sobre su desarrollo.

Con base jurídica en el interés legítimo de la entidad responsable, una vez finalizado el evento los datos de contacto de los interesados serán tratados para mantener el contacto y enviarles invitaciones y convocatorias a eventos y celebraciones relacionados con el objeto del evento, así como información sobre iniciativas vinculadas a su participación. Los interesados pueden oponerse a estos tratamientos ejercitando su derecho según se indica en el apartado Derechos de este documento.

d) Información sobre los destinatarios de los datos y base jurídica del tratamiento:

Con base en la relación contractual que regula la participación en la Hackathon, la entidad responsable comunicará los datos de los interesados a las entidades y personas físicas colaboradoras para la colaboración en el desarrollo del evento. Igualmente, con la misma base jurídica, serán destinatarios de los datos personales de los interesados cualesquiera usuarios de los medios de comunicación convencionales y/o digitales en los que se publiquen audios, vídeos, fotos, entrevistas y otros datos de las personas interesadas.

C. DERECHOS DE IMAGEN

Por su mera participación en el evento y/o asistencia a los distintos actos, las personas participantes autorizan a la organización de la HackH_2O, a Manos Unidas, Solsticio y a las entidades colaboradoras, así como a los distintos medios de comunicación, a publicar su nombre, voz e imagen en los distintos soportes de comunicación tanto convencionales como electrónicos y digitales, incluidos periódicos, revistas, páginas web, folletos informativos y vídeos promocionales, con la intención de promocionar el evento e informar sobre su desarrollo.

DERECHO DE ELIMINACIÓN DE PARTICIPACIONES FRAUDULENTAS

La organización se reserva el derecho de eliminar justificadamente a cualquier usuario que defraude, altere o inutilice el buen funcionamiento y el transcurso normal y reglamentario de la presente Hackathon.

MODIFICACIONES Y/O ANEXOS

Solsticio, Manos Unidas y las entidades colaboradoras se reservan el derecho a realizar modificaciones o añadir anexos sobre las presentes Bases en relación con su mecánica y premios, siempre que las mismas estén justificadas o no perjudiquen a las personas participantes, se realicen dentro del periodo de vigencia del evento, y se comuniquen debidamente a estas.

ACEPTACIÓN DE LAS PRESENTES BASES

La mera participación en este evento supone la aceptación de las presentes Bases.