



Resolución del Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento, de 19 de octubre de 2022, por la que se hacen públicas las bases de la tercera 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 tercera 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 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 16, 17 y 18 de noviembre de 2022, 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

Podrán participar en este Hackathon estudiantes de la Universidad de Málaga de cualquier titulación de grado, postgrado y titulaciones propias con matrícula efectiva en el curso académico 2022-2023.

Los participantes trabajarán en equipos multidisciplinares y cada equipo desarrollará una idea de negocio consensuada durante el evento. No necesariamente se trabajarán ideas preconcebidas por los participantes.

Los participantes admitidos deberán acudir a todas las sesiones programadas para el Hackathon durante los tres días de duración del mismo, salvo causas debidamente justificadas que lo impidan.

3. INSCRIPCIÓN Y PLAZOS.

El plazo de inscripción al Hackathon estará abierto desde el 17 de octubre al 11 de noviembre de 2022 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 los participantes deberán seleccionar, en caso de tener una idea preconcebida, la **categoría de participación** en la que les 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.

Para completar el registro los interesados deberán inscribirse en la plataforma Santander X a través del siguiente enlace: <https://app.becas-santander.com/es/program/becas-santander-estudios-flash-session-3-uma>

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

4. PREMIOS.

Se establecen las siguientes categorías de premios:

Premios grupales:

- Premios de 1.000 €, 600 € y 300 € para el primer, segundo y tercer equipo ganador respectivamente patrocinados por el Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento.
- Período de incubación de hasta un año en las incubadoras de Promálaga o la Universidad de Málaga (LINK), según las condiciones de uso y disponibilidad de cada una de ellas, para los tres primeros equipos ganadores, patrocinado por ambas instituciones.
- 12 becas de estudio de hasta 3.000 € para la realización de un máster a seleccionar del catálogo del EIP, a realizar durante el curso 2022-2023, para los integrantes de los 2 primeros equipos ganadores, patrocinadas por la Escuela Internacional de Posgrado (siempre que estos reúnan las condiciones necesarias para aceptar el premio).
- 1 Pack de licencias software para los integrantes del tercer equipo ganador, patrocinadas por la Escuela Internacional de Posgrado.

Premios individuales:

Estos premios serán otorgados a los perfiles destacados como *mejores líderes*, *mejores comunicadores* y *más creativos o innovadores* de los participantes del Hackathon:

- 5 ayudas de hasta 4.000 € para participar en el Berkeley Method of Entrepreneurship Bootcamp (BMOE), financiadas por el Banco Santander, en concepto de inscripción, viaje y alojamiento.
- 5 ayudas de 400 €, más gastos de inscripción, para participar en la European Innovation Academy en Portugal, financiadas por el Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento.

Condiciones de los premios:

- Las ayudas destinadas a la realización de másteres se harán efectivas en el momento de la matrícula y estarán condicionadas al cumplimiento de los requisitos exigidos para su realización.

- En caso de renuncia a un premio individual, este se podrá conceder a otros participantes destacados en orden 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.

- Los premios no podrán ser transferidos ni podrán ser canjeados 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.
- 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.



Los concursantes 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 los participantes en el marco del reto, asumiendo estos la obligación de mantener indemne a la UMA en dicho caso.

Los 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 los participantes y se comuniquen debidamente.

Málaga, 19 de octubre de 2022

Fdo.: El Vicerrector de Innovación Social y Emprendimiento
Rafael Ventura Fernández
(PDF RR de 6 de febrero de 2020)

