



#GalileoGICkathon

BASES

Hackathon On-Line GIC Chile & GIC Mexico **"GalileoGICKathon 2022"**

El Centro de Información Galileo – Chile (Galileo Information Centre Chile – GIC Chile), con cobertura en Argentina, Bolivia, Chile, Colombia y Ecuador, y el Centro de Información Galileo – México (Galileo Information Centre Mexico – GIC Mexico), con cobertura en México, Centro América y el Caribe, convocan su primer *Hackaton conjunto* (#GalileoGICkathon), el cual se regirá bajo las siguientes condiciones:

1. Organización

El Centro de Información Galileo es el centro de información sobre las tecnologías y programas de los sistemas europeos de navegación por satélite (en concreto los sistemas satelitales Galileo y EGNOS). Los Centros de Información Galileo de Chile y México convocan mediante estas bases, su primer *Hackaton* conjunto para los días 9 y 10 de septiembre de 2022 con el calendario y horario publicados en la página web de los centros:

<https://galileoic.cl/hackathon/>

<https://galileoic-mexico.com/es/hackathon-2022/>

Este calendario podrá modificarse o variará en caso de alguna circunstancia relacionada con la organización del mismo. En ese caso, los participantes serán debidamente informados.

2. Objetivos

Entre los objetivos a cumplir por este evento, se encuentra el de promover y motivar el ecosistema regional para desarrollar nuevas aplicaciones que impliquen el uso de Galileo. Así como dar a conocer los centros y sus servicios, potenciar el uso de los datos satelitales, incentivar los estudios espaciales, conseguir masa crítica, generar proyectos e iniciativas, entre otros.

3. Participantes

La participación está abierta a estudiantes, investigadores, emprendedores, asociaciones, empresas, desarrolladores, usuarios, demandantes de empleo, diseñadores y expertos en el espacio. En concreto, a empresarios/as de sectores tradicionales que puedan aprovechar estos datos: agricultura, colectivo universitario (estudiantes, profesores, investigadores) y emprendedores/as, cuya nacionalidad o residencia permanente se encuentre en alguno de los países que cubre el GIC-Chile (Argentina, Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador), en alguno de los países que cubre el GIC-México (Estados Unidos Mexicanos, Belice, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Honduras, Nicaragua y Panamá, Antigua y Barbuda, Bahamas, Barbados, Cuba, Dominica, República Dominicana, Granada, Guyana, Haití, Jamaica, San Cristóbal y Nieves, Santa Lucía, San Vicente y las Granadinas, Surinam, Trinidad y Tobago y Venezuela) o dentro de la Unión Europea.



#GalileoGICkathon

Se deberá formar equipos para afrontar, en 27 horas, uno de los retos que propondrán los organizadores del hackathon.

Los equipos deberán estar conformados de dos a cinco personas, incluidas las personas mencionadas anteriormente y personas jurídicas tales como asociaciones y empresas; representadas por una persona física.

El organizador se reserva el derecho de rechazar la participación de cualquier persona si se ha alcanzado el número máximo de plazas o por cualquier otro motivo derivado del incumplimiento de lo dispuesto en estas bases o de una disposición legal o reglamentaria.

4. Términos de participación

Los participantes deberán registrarse en la siguiente dirección web:

<https://galileoic.cl/hackathon/>

<https://galileoic-mexico.com/es/hackathon-2022/>

Asimismo, el registro implica la aceptación irrevocable de las bases de este concurso, de la recepción de correos electrónicos del organizador del mismo, así como de información relacionada con el *Hackathon* y de la utilización de fotografías de los mismos en el curso del evento, con la finalidad de difundirlo. Esta cesión de derechos de imagen será realizada de forma gratuita, no exclusiva y sin límite de tiempo.

La inscripción y participación en el concurso es gratuita.

5. Ejes de actuación y Retos

Los retos mencionados en el punto número tres de estas bases se encuentran enmarcados dentro de los siguientes ejes de actuación:

- a. **Prevención y gestión de emergencias y desastres naturales**
- b. **Incremento de la productividad y la sostenibilidad**
- c. **Movilidad y Smart Cities**

Dentro de estas tres categorías, los organizadores presentarán desafíos concretos a través de la página web <https://galileoic.cl/hackathon/> y <https://galileoic-mexico.com/es/hackathon-2022/>, que incluirán la siguiente información:

- El contexto técnico, científico y aplicativo.
- El objetivo del desafío.
- En su caso, los recursos puestos a disposición de los candidatos y los derechos de propiedad intelectual del organizador o sus socios.

6. Constitución de equipos y asignación de retos

La constitución de equipos se realizará libremente y no será impuesta por los organizadores. Las reglas para formar equipos son las siguientes:

- Un máximo de 2-5 personas por equipo.

#GalileoGICkathon

- Los organizadores fomentan la formación de equipos con diferentes perfiles y especialidades: 1º, 2º, 3º curso, másteres, otras escuelas y universidades, empresas, etc.
- Los organizadores fomentan la formación de equipos con integrantes de diferentes países.

Los organizadores ayudarán a los candidatos individuales a formar un equipo antes o justo al comienzo del evento. Los organizadores pueden concertar una reunión entre los candidatos antes del fin de semana.

Los equipos elegirán libremente su reto entre los desafíos propuestos, que serán publicados antes del evento en la página web: <https://galileoic.cl/hackathon/> y <https://galileoic-mexico.com/es/hackathon-2022/>

Al registrarse, se les pedirá a los candidatos que indiquen el/los eje/s de actuación que les interesan, para anticipar la cantidad de expertos necesarios por área. Así mismo, en caso de estar ya publicados, se les solicitará información sobre que reto desean abordar durante el evento. La presentación de retos se completará hasta la apertura oficial de la competición y los equipos podrán cambiar su elección de tema hasta el inicio del evento. Varios equipos competidores pueden desarrollar el mismo reto.

La participación se limitará a un máximo de 20 equipos, por orden de registro. Una vez registrados el máximo número de equipos, los organizadores invitarán a nuevos solicitantes a participar uniéndose a equipos ya formados y registrados que no lleguen al máximo de integrantes.

7. Confidencialidad y Propiedad Intelectual de los desarrollos

Los organizadores no se hacen responsables por cualquier acto que cometa el concursante y que se derive en la infracción de la confidencialidad de los proyectos presentados en este concurso.

Por lo tanto, los organizadores aconsejan a los participantes que tomen todas las medidas que consideren oportunas para proteger la información o los elementos técnicos que tengan susceptibles de ser objeto de derechos de Propiedad Intelectual, antes de participar en el evento.

Los participantes se comprometen a informar a los organizadores de los derechos de propiedad intelectual que posean y que sean exigibles frente a la explotación del trabajo realizado en el marco de este concurso para afrontar uno de los retos.

Los concursantes no ceden en su totalidad, por su participación, los derechos que pudiesen devengar sobre los intangibles creados bajo el marco del concurso. Sin embargo, autorizan a utilizar extractos del desarrollo o intangible para la difusión del concurso y la promoción de los candidatos. Por ello, esta autorización se realiza en este acto con la finalidad de promoción del concurso y se trata de una cesión no exclusiva y por tiempo indefinido.

Cualquier otra duda o cuestionamiento relacionado con los derechos de propiedad intelectual, el concurso se regirá por la regulación europea correspondiente, tal y como lo es la Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital.

#GalileoGICkathon

8. Asistencia en la preparación de los proyectos

Los organizadores pondrán a disposición de los participantes varios equipos de mentores expertos en diferentes áreas (gestión de proyectos, creación de empresas, prácticas de diseño, etc.) para ayudar a los equipos candidatos que lo deseen, en el evento.

9. Designación de los ganadores

Cada equipo presentará su proyecto a un jurado mediante una presentación, cuyo tiempo estimado será informado por el organizador previamente.

Los criterios de evaluación de cada proyecto se centrarán en los siguientes puntos:

- Uso de datos del sistema de navegación satelital europeo, Galileo y/o del sistema de aumentación europeo, EGNOS. El incumplimiento de este criterio es eliminatorio.
- El carácter original y/o innovador del proyecto (producto, servicio, incremental, radical y arquitectónico, tecnológico y organizativo, modelo de negocio, innovación social).
- Impacto en la región y beneficios esperados del proyecto (relevancia del proyecto para los principales problemas sociales, etc.), en particular en términos de creación de servicios y empleo.
- La validez del modelo económico para generar ingresos (madurez de la oferta y la demanda, análisis de confiabilidad, etc.)
- La solución no deberá infringir derechos de terceros, tales como los relacionados con derecho de autor o propiedad industrial.
- La solución no deberá consistir en el uso o aplicación de un producto ya acabado o introducido ya en el mercado.

Estos criterios serán evaluados en escala de 1 (min.) a 5 (máx.).

El Centro de Información Galileo Chile junto con el Centro de Información Galileo México determinan el peso relativo de los criterios y darán esta información a los organizadores y candidatos. Para más información sobre la rúbrica de evaluación, consúltese el apartado "Anexo" de este documento (págs. 6 y 7).

Previsiblemente, al final de la presentación de los proyectos, el jurado se reunirá y designará a los tres ganadores de la competición. Si bien está contemplado que el jurado realice la valoración de proyectos y deliberación in-situ al final del evento, si las circunstancias no lo permiten debido a un alto número de propuestas, para evitar demoras y retrasos en la finalización del hackathon, los organizadores se guardan el derecho de aplazar esta fase de deliberación y emitir el veredicto del jurado en los 5 días lectivos posteriores a la finalización del evento. En este supuesto, todos los participantes serán contactados por los organizadores para comunicar el resultado (ganador o no ganador) y los equipos ganadores será publicados en la web del evento:

<https://galileoic.cl/hackathon/>

<https://galileoic-mexico.com/es/hackathon-2022/>

#GalileoGICkathon

El jurado podrá decidir un número mayor o menor de ganadores en función de los premios especiales que cada región tendrá derecho a proponer y la calidad de las propuestas presentadas.

Estos criterios serán evaluados de manera confidencial y discrecional por un jurado de personas calificadas nombradas por el organizador.

Los participantes reconocen que no se prevé ningún recurso en relación con la constitución o la decisión del jurado y que las deliberaciones del jurado son confidenciales y no se revelarán a los participantes.

10. Premios

Sin perjuicio de lo indicado en el punto nueve anterior, se premiarán las 3 mejores soluciones, en las categorías de 1º, 2º y 3º premio, las cuales recibirán como premio un paquete de horas de soporte técnico y de negocio personalizadas gratuitas para el desarrollo de la idea premiada, valoradas en un máximo de 9.000 euros para el primer premio, un máximo de 5.000 euros para el segundo y un máximo de 3.000 euros para el tercero.

La comunicación sobre los ganadores del concurso, se realizará en el final del evento, el día 10 de septiembre de 2022, siempre y cuando las circunstancias lo permitan. En cualquier caso, los ganadores se publicarán en la página web <https://galileoic.cl/hackathon/> y <https://galileoic-mexico.com/es/hackathon-2022/>, antes del día 17 de septiembre de 2022, y posteriormente los organizadores se comunicarán individualmente a través de correo electrónico o llamada telefónica para informar sobre los detalles.

11. Cambios en las fechas del Hackathon

El organizador no se hace responsable si, en caso de fuerza mayor o eventos fuera de su control, se le requiera cancelar, reducir, extender o posponer este concurso o cambiar las condiciones.

Así mismo, tal y como se recoge en el punto 9, la deliberación del jurado y designación de los proyectos ganadores podría verse aplazada en caso de que, a criterio de los organizadores, no fuese factible realizar la evaluación de los proyectos en el tiempo estipulado, debido al número final de propuestas presentadas. En este supuesto, la deliberación y emisión del veredicto del jurado se realizará en los 5 días lectivos posteriores a la finalización del evento. Posteriormente, todos los participantes serán contactados por los organizadores para comunicar el resultado (ganador o no ganador) y los equipos ganadores serán publicados en la web del evento (<https://galileoic.cl/hackathon/> y <https://galileoic-mexico.com/es/hackathon-2022/>).

12. Compromisos de los candidatos

Los participantes se comprometen a responder a cualquier solicitud de información del organizador del evento o del comité de selección y jurado. Los organizadores se reservan el derecho de cancelar la solicitud y participación de cualquier persona que incumpla estas reglas, los equipos y locales de las sedes de competición, de terceros, etc.

Así mismo, los participantes se comprometen a no ejercitar ningún recurso sobre la organización del concurso, los resultados y las decisiones del jurado.

#GalileoGICkathon

ANEXO: RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Crterios Eliminatorios	Puntuación (1 punto =bajo a 5 puntos = alto)	Ponderación
Uso de Galileo El incumplimiento de este criterio es eliminatorio	Si la solución no se basa en el uso de Galileo → queda fuera de la competición	ELIMINATORIO
La solución no deberá contener material que pudiera violar o infringir derechos de terceros , autor o similar. El incumplimiento de este criterio es eliminatorio.	Si la solución infringir derechos de terceros, autor o similar → queda fuera de la competición	ELIMINATORIO
Crterios	Puntuación (1 punto =bajo a 5 puntos = alto)	
1. Uso de datos del sistema de navegación satelital europeo, Galileo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uso de datos Galileo no relevante, no forma parte del desarrollo principal o de la solución que resuelve el problema. 2. Se hace un mal uso de los datos o no se entiende la aplicación. 3. Se hace uso de los datos, pero no se especifica cómo ni aportan información sobre ello. 4. Se hace uso de los datos, especificando como acceden a ellos, aportando suficiente información, pero no se sirven de las características y ventajas que aporta Galileo frente a otros sistemas GNSS. 5. Uso adecuado de Galileo, especificando como acceden a los datos, argumentando y explicando la viabilidad, siendo las características de Galileo (su precisión, operación...) imprescindibles para la efectividad de la solución aportada. (Sólo con Galileo se consiguen que la solución sea válida y cumpla su objetivo). 	20%
2. Carácter innovador y original del proyecto (producto, servicio, incremental, radical y arquitectónico, tecnológico y organizativo, modelo de negocio, innovación social).	<ol style="list-style-type: none"> 1. No hay innovación, ni en producto ni en aplicación 2. No hay innovación en el producto, pero sí en la aplicación 3. Acumulación de tecnologías / soluciones existentes 4. Acumulación de tecnologías /soluciones existentes presentando una innovación o mejora de una tecnología existente 5. La tecnología /solución es innovadora y realista 	20%
3. Impacto en la región y beneficios esperados del proyecto (relevancia del proyecto para los principales problemas sociales, etc.), en particular en términos de creación de servicios y empleo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. La solución no resuelve una necesidad conocida y /o no aporta impacto en la región o benéficos para la sociedad, o son muy bajos 2. La solución resuelve una necesidad a nivel local, aportando un impacto limitado, a nivel local (para una ciudad o población concreta) 3. La solución resuelve una necesidad a nivel regional / nacional, pero no están claros los beneficios para la sociedad o no los aportan 	20%

#GalileoGICkathon

	<ol style="list-style-type: none"> 4. La solución resuelve una necesidad a nivel regional / nacional, aportando beneficios para la sociedad que han sido identificados, pero no se han cuantificados 5. La solución resuelve una necesidad a nivel regional / nacional, aportando beneficios para la sociedad que han sido identificados y cuantificados 	
<p>4. Potencialidad en términos de mercado (tamaño y crecimiento esperado, competencia, ventaja competitiva...) y modelo del negocio (propuesta de valor, clientes, alianzas, recursos, ingresos-costes).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. No se conoce el mercado ni se tiene claro el modelo de negocio 2. El mercado es muy pequeño con potencial de crecimiento limitado o sin ventaja competitiva frente a los posibles competidores existentes 3. El mercado parece interesante (tamaño aceptable y en crecimiento), pero sin una estrategia clara (no está claro el modelo de negocio o existen deficiencias en su definición). 4. El mercado parece interesante (tamaño aceptable y en crecimiento), y presentan una estrategia aceptable (idea clara el modelo de negocio, aunque presentan aspectos aun inmaduros). 5. El mercado muy favorable, grande y en claro crecimiento. Presentan una estrategia y modelo de negocios bien definidos y convincente. 	20%
<p>5. Comunicación y equipo. Credibilidad del equipo, liderazgo, habilidades interpersonales, carisma.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Falta general de comunicación y liderazgo. No han sido capaces de transmitir adecuadamente su propuesta. Se exceden considerablemente del tiempo establecido para presentar el proyecto. 2. Habilidades de comunicación deficientes, transmiten la idea, pero no de manera clara. Se exceden del tiempo establecido para presentar el proyecto. 3. Comunicación adecuada de la idea, en el tiempo establecido. 4. Comunicación adecuada de la idea, en el tiempo establecido, transmitiendo seguridad y convincente. 5. Excelente comunicación, clara y concisa, expresando las ideas en tiempo y forma adecuados. Habilidades para comunicar en formato pitch. No se exceden del tiempo establecido. 	10%
<p>6. Inspiración/ Motivación del Proyecto/Equipo</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El equipo no muestra motivación no crea en el proyecto, dado que el proyecto no es convincente. 2. El proyecto es interesante / convincente pero el equipo no muestra motivación. 3. No es un gran proyecto, pero el equipo muestra motivación y ganas de avanzar. 4. El proyecto presenta potencialidad y el equipo muestra motivación y ganas de avanzar. 5. Es un proyecto inspirador, convincente y con altas posibilidades de prosperar, con un equipo motivado y con ganas de avanzar. 	10%