

# HACKATHON

## talento.

MACHINE LEARNING **EDITION**

Bases Legales

### 1. OBJETO

Este documento tiene como objeto dar a conocer los términos y condiciones del HACKATHON TALENTO, para el desarrollo de soluciones dirigidas a mejorar y optimizar los procesos industriales utilizando la tecnología MACHINE LEARNING. En adelante llamado "Hackathon".

El Hackathon está organizado por TALENTO CORPORATIVO y cuenta con la participación de BigML, EDP, Cluster TIC Asturias y El Comercio.

El Hackathon consiste en un concurso de desarrollo de una solución tecnológica de aprendizaje automático aplicado a procesos industriales. El concurso durará un día (desde las 10.00 hasta las 20.00 horas) y en él participarán varios equipos. El Hackathon tendrá lugar el día 4 de junio de 2019 en Laboral Centro de Arte y Creación Industrial.

### 2. INSCRIPCIÓN

Para participar, los interesados han de inscribirse online, hasta completar aforo. La inscripción se realizará en [www.hackathontalento.com](http://www.hackathontalento.com). Han de indicar nombre, apellidos, edad, email, trabajo (empresa) y/o estudios (titulación).

La fecha límite para inscribirse será el 30 de mayo de 2019.

La inscripción al Hackathon es gratuita. Los gastos necesarios, si los hubiera, (desplazamiento, alojamiento, dietas, etc.) para la participación serán asumidos por los participantes.

TALENTO se reserva el derecho a rechazar la participación de cualquier persona que a su solo criterio no reúna los requisitos adecuados para su participación; así como a aquellos que puedan actuar de manera ilícita o indecorosa o que, de cualquier otra forma, impidan, dificulten o afecten por sus acciones y/u omisiones al normal desarrollo del concurso.

En caso de que el número de inscritos no complete el aforo mínimo previsto, la organización podrá anular el evento.

### 3. EQUIPOS

Los participantes tienen la posibilidad de inscribirse por equipos o de forma individual:

#### A) En grupo

Los equipos deben estar formados por un mínimo de dos personas y un máximo de cuatro personas.

#### B) Individual

Los participantes que se inscriban individualmente y sean seleccionados para participar, serán agrupados por la organización con otros inscritos individualmente para configurar un equipo participante. El criterio de selección será decidido libremente por la organización. La participación de los inscritos individualmente está sujeta a que sea posible la configuración de dicho grupo. En consecuencia, aquellos participantes que, por cualquier motivo, no puedan ser incluidos en un grupo no serán admitidos como participantes en el concurso.

El número de participantes será como máximo de 50 personas. Si se supera el número de inscritos, la organización se reserva el derecho de seleccionar a su solo criterio a los participantes finales.

#### 4. PARTICIPACIÓN E INFRAESTRUCTURA

Los participantes deben aportar su propio equipo técnico/informático para su participación en el Hackathon, como ordenadores u otro material que consideren oportuno. TALENTO se compromete a proporcionar conexión a internet para todos los miembros del equipo.

TALENTO no se hace responsable en caso de robo, pérdida o accidente sobre las pertenencias de cualquier participante en el evento.

Los participantes seleccionados deberán:

- Solucionar un reto propuesto por la organización relativo a un problema de ámbito industrial. La organización facilitará los datos relativos al reto en el propio Hackathon.
- Garantizar que el contenido de la creación no incluya contenido de carácter ilegal, ilícito, indecente, obsceno, racista, sexista o moralmente ofensivo.
- Mostrar profesionalidad y respeto hacia el resto de participantes en todo momento.

#### 5. RETO

Los equipos competirán entre sí para desarrollar una solución que ayude a cumplir el reto: Solucionar un problema de ámbito industrial.

Los equipos usarán un set de datos que les será facilitado por los organizadores, teniendo además la posibilidad de usar otras fuentes de datos adicionales, bajo su entera responsabilidad, siempre y cuando tengan las autorizaciones necesarias y que dicho uso no vulnere cualquier derecho de propiedad industrial de terceros.

En consecuencia, los participantes se comprometen a mantener a los organizadores del Hackathon indemnes sobre aquellas infracciones causadas o que se hayan podido causar a terceros con la participación de sus ideas, asumiendo el participante íntegramente a su cargo cualquier coste que pudiera derivarse a favor de estos terceros, incluyendo los costes legales de representación.

La propiedad intelectual de los desarrollos de las soluciones realizados al amparo del Hackathon será de los equipos participantes.

Todos los materiales, documentación o software que los organizadores pongan a disposición de los participantes durante la realización del Hackathon son y permanecerán bajo la titularidad de TALENTO o de sus licenciantes, a todos los efectos. En consecuencia, nada de lo aquí dispuesto podrá considerarse una cesión de la titularidad de los derechos de propiedad intelectual e industrial, o de cualquier otro derecho, en favor de los participantes, más allá de los estrictamente necesarios para la celebración del concurso, debiendo restringirse el uso de los materiales, documentación y software proporcionados por TALENTO a lo aquí previsto.

#### 6. EQUIPOS SELECCIONADOS

Los equipos seleccionados serán informados de su condición no más tarde del día 31 de mayo de 2019, mediante correo electrónico a la dirección que hayan empleado para registrarse en el Hackathon.

Igualmente, en caso de que no haya un número suficiente de participantes de acuerdo con el número mínimo previsto, el concurso podrá ser suspendido sin necesidad de ser comunicado a los participantes; si bien, el organizador, siempre dentro de sus posibilidades intentará notificar la suspensión a los equipos seleccionados.

## 7. PREMIOS

Un jurado compuesto por expertos elegirá dos equipos finalistas que tendrán que afrontar un reto final la tarde del evento

Los criterios en los que se basará el jurado a la hora de elegir a los equipos finalistas y al ganador del Hackathon serán, en relación con la propuesta desarrollada por los mismos, los siguientes:

- Capacidad resolutive ante el reto planteado
- Originalidad de la idea
- Presentación e interfaz gráfica (visualización)
- Grado de desarrollo y diseño

El premio consistirá en:

- Una inscripción a una cuenta Boosted de BigML para cada uno de los integrantes de los dos equipos finalistas.
- Para los integrantes del equipo ganador: Una invitación a la Summer School in MACHINE LEARNING de BigML que se celebrará en Valencia durante el mes de septiembre de 2019. La invitación incluye el acceso al evento y una bolsa de 400 euros para cada integrante del grupo. Adicionalmente: Un curso de BigML Certified Engineer para cada miembro del equipo (valorado en 1500\$). En el caso de no querer/poder disfrutar de ese premio se podría canjear por un premio de 750 euros en metálico.

A los efectos de llevar a cabo la entrega del premio, los ganadores deberán facilitar cuanta información sea requerida por TALENTO o por terceros en nombre de éste, tales como documentos de identidad. Cualquier retraso o falta de entrega de la documentación y/o información requerida será causa para retirar la entrega del premio.

Los gastos extra en los que los ganadores incurrieran como consecuencia de la aceptación del premio correrán a cargo de los ganadores del mismo. El premio es personal e intransferible.

No se ofrecerán premios alternativos si los ganadores deciden rechazar los premios. Los premios pueden estar sujetos a cambios o modificaciones por causas ajenas a TALENTO.

Los premios se entregarán a cada ganador el mismo día del Hackathon, a última hora de la tarde. Si, por causa de fuerza mayor o por cualquier causa justificada, TALENTO no pudiese dar a conocer la identidad de los premiados en la fecha aquí prevista, la publicación de dicho fallo se llevará a cabo a través de su página web con la mayor brevedad posible.

TALENTO se reserva el derecho a cambiar el carácter de los premios en caso de que no sea posible, por motivos ajenos a la misma, la entrega de los especificados en las presentes bases.

El jurado se reserva el derecho a dejar desierto el premio, si el nivel de los prototipos no alcanza los requisitos mínimos de calidad y desarrollo.

## 8. RESPONSABILIDAD DEL ORGANIZADOR.

TALENTO no será responsable de los daños, perjuicios, o cualquier otra circunstancia que, con motivo del disfrute de los premios y/o de la participación en el concurso, los ganadores pudieran sufrir por causas que no sean directamente imputables a TALENTO.

En caso de fuerza mayor o por causa debidamente justificada, TALENTO se reserva el derecho de modificar las presentes bases en cualquier momento, e incluso de anularlo o dejarlo sin efecto. En todo caso, se compromete a comunicar las Bases modificadas a través de la página web del evento ([www.hackathontalento.com](http://www.hackathontalento.com)), de forma que todos los asistentes/usuarios tengan acceso a dicha información.

## 9. FISCALIDAD

Son de aplicación al premio aquí previsto la Ley 35/2006, de 28 de noviembre, del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y toda su normativa de desarrollo.

## 10. DERECHO DE EXCLUSIÓN

TALENTO se reserva el derecho de no tomar en consideración en la competición a aquellos participantes/equipos que estén haciendo un mal uso de las herramientas empleadas durante su participación en la misma, que realicen actos fraudulentos o poco éticos, o que perjudiquen a otros participantes. En caso de que TALENTO o cualquier entidad que tenga vinculación contractual con motivo de esta competición detecten cualquier anomalía o sospechen que se está interfiriendo en el normal desarrollo de la misma, se reserva el derecho de no tomar en consideración e incluso de retirar el premio de forma automática, a todos aquellos participantes/equipos que se hayan beneficiado de forma directa o indirecta de este tipo de actuaciones.

## 11. CONFIDENCIALIDAD

Toda la información, documentación, software, material de capacitación y técnicas puestos directa o indirectamente a disposición de los participantes por los organizadores serán tratadas por los participantes con absoluta confidencialidad, no pudiendo ser puestas en conocimiento ni transmitidas a terceros por el participante, ni explotada por éste ni en su nombre.

## 12. USO DE LA INFORMACIÓN Y DERECHOS DE IMAGEN Y AUDIO

Los participantes autorizan a las entidades impulsoras del Hackathon a difundir y a publicar a través de internet y en medios de prensa especializada y/o generalista un resumen de los proyectos en cuestión, así como la imagen y nombre de los participantes responsables de tales proyectos. Y renuncian a cualquier tipo de compensación o contraprestación por la utilización de su nombre e imagen a tal fin.

Todos aquellos que participan en el Hackathon, autorizan a las entidades impulsoras del mismo a la toma de imágenes, y grabación de audios y vídeos en los actos que se realicen durante la ejecución de la competición; y cede a las entidades impulsoras de la iniciativa la utilización de dichas imágenes, voz, audios y vídeos, así como el nombre, título y resumen de su proyecto, en cualquier medio (tanto físico como digital -redes sociales, medios de comunicación internos/externos, páginas web, etc.-), y bajo cualquier soporte o formato, para los exclusivos fines de promoción y difusión del Hackathon. Dicha cesión se realiza con facultad de cesión a terceros, sin limitación geográfica ni temporal y con carácter gratuito.

## 13. ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La participación en el Hackathon supone la aceptación de las presentes bases.

## 14. FUERO Y TRIBUNALES.

Para el conocimiento de cualquier litigio que pudiera plantearse en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes Bases Legales, la ley aplicable será la española.

Los participantes y TALENTO aceptan que cualquier controversia que pudiera surgir en la interpretación o ejecución de estas bases quedará sometida a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de Gijón.