

# Bases Legales del concurso

## 1. ¿QUÉ ES?

Un Hackathon es un encuentro o evento presencial de desarrollo colaborativo de software y hardware en el que los integrantes buscan soluciones a diferentes ideas o necesidades planteadas.

El término combina los conceptos de hacker (como persona con inquietudes y ansia de conocimiento, experto entusiasta, habitualmente asociado al software, hardware y la tecnología) y maratón (como experiencia competitiva y colectiva con una meta común).

Este documento tiene por objeto establecer las bases reguladoras de los premios de Hackathon MakeltSpecial en colaboración con la **Universidad de Zaragoza**, el departamento **I3A, FECYT** e **Ibercivis**.

El Hackaton está abierto a todo tipo de público con el objetivo de buscar una solución Maker como elemento de ayuda orientada a la **educación especial, terapia ocupacional, fisioterapia** o **cualquier tipo de discapacidad** y desarrollarla durante el evento.

## 2. ¿CUÁNDO?

El hackathon de **Make it special**, se podrá comenzar a trabajar **desde el 23 de julio** hasta el **25 de septiembre del 2020**.

La organización podría poner a disposición el FabLab de eTopia durante un día para desarrollar las propuestas de soluciones al reto, siempre y cuando la situación actual COVID-19 lo permita.

La presentación de las soluciones será el sábado **3 de Octubre**. Se dispondrá de una **duración máxima de 7 min** por equipo para presentar, más un turno de preguntas por parte del jurado si fuera necesario.

### **3. PARTICIPACIÓN**

El evento está dirigido a aquellos profesionales con inquietudes tecnológicas o pedagógicas que consideren que pueden aportar talento e innovación, y pueden mejorar la vida de personas con necesidades especiales.

La participación podrá realizarse individualmente o, preferiblemente, en equipos multidisciplinares. En el caso de que se realice por equipos se deberá establecer un nombre a modo de identificación, pudiendo este ser moderado por los responsables de la organización.

Aquellas personas que decidan participar aceptarán todas las condiciones aquí expuestas, sin reservas.

### **4. INSCRIPCIONES**

El periodo de Inscripción permanece abierto desde **8 de julio** hasta el **18 de Septiembre de 2020**.

La inscripción se hará desde el enlace proporcionado desde la propia web del evento para tal efecto.

### **5. RETOS**

La organización del hackathon propone **cuatro categorías para desarrollar; Accesibilidad, Material Educativo, Protección individual y Prótesis**; pero a su vez también se ofrece la posibilidad de presentarse con una idea propia. Las categorías propuestas tienen una amplia gama de objetos para elaborar y mejorar la vida de personas con necesidades especiales. Cada equipo solo tendrá que desarrollar una de las categorías, pudiendo ofrecer un enfoque más específico

#### **Categoría 1: Material Educativo**

Elaboración de paneles multiactividad que favorezcan el desarrollo de la motricidad, las relaciones causa y efecto, el desarrollo sensorial y propioceptivo, coordinación

óculo manual. Los paneles multiactividad y sensoriales pueden incluir pulsadores con vibración, luz, pompas de jabón, efecto dominó que acabe con un efecto sonoro (una campana por ejemplo), placas sensoriomotrices, fidgets anclados al panel, laberintos de bolas, juegos visuales rodantes, laberintos motricidad fina y direccionalidad, etc.

### **Categoría 2: Accesibilidad y control del entorno**

Sistema de localización y señalización. Sistema basado en etiquetas con tecnología RFID y/o QR y los lectores adecuados de manera que podrían solventar varios problemas que surgen en el centro escolar; Identificación/señalización de las distintas estancias para ayuda en anticipación y orientación a personas con discapacidad visual u otros grupos de alumnado que presenta problemas de autonomía en los desplazamientos, control de accesos para facilitar la apertura de puertas a personas con sillas de ruedas y movilidad reducida, identificación de libros y distintos materiales y objetos del aula, para que puedan ser explorados por personas con discapacidad visual, etc.

### **Categoría 3: Prótesis**

Adaptaciones para facilitar la metodología de trabajo y la vida diaria.

- Férula de bloqueo para facilitar la terapia restrictiva
- Método de sujeción de los trabajos en la mesa para espasmos y que no se le caigan las cosas al suelo
- Réplicas de jigglers o materiales sencillos de terapia miofuncional para estimular zona orofacial.

### **Categoría 4: Protección Individual**

Adaptaciones para mantener posición correcta en silla de trabajo para niños con parálisis cerebral. Por ejemplo; El respaldo, de manera que le permita mantenerse con la espalda apoyada, evitando que pueda inclinar el tronco y la cabeza hacia ambos lados. Asiento: tope entre las piernas evitando que se resbale hacia

adelante. En las patas de la silla o plataforma en el suelo, que le permita sujetar los pies apoyados en el suelo, evitando que los mantenga rígidos en el aire. Deberá ser un sistema que a su vez no le impide levantarse y sentarse de forma autónoma.

Elementos EPI adaptados para su uso en el colegio dada la situación actual de COVID-19.

### **Categoría libre:**

Proyectos no contemplados anteriormente en el ámbito de la educación especial. A desarrollar en el formulario de inscripción.

## **6. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN.**

Durante el mes de Agosto y Septiembre se ofrecerán **talleres por videoconferencia** para definir las líneas de trabajo como apoyo a los participantes que no dispongan de los conocimientos necesarios para desarrollar las ideas de cada proyecto.

En estos talleres se contará con el apoyo de un equipo de diseño que asesorará a los participantes y se estudiarán las plataformas de diseño, electrónica y documentación básicas para la realización final de los proyectos.

Los participantes deberán realizar una **documentación** mínima del proyecto para su calificación por el jurado y publicación en caso de ser ganadora y enviarse por correo al mail oficial de Make It Special **antes del 25 de septiembre de 2020**.

La documentación puede consistir en **uno o más de los siguientes apartados:**

- Una memoria consistente en un resumen, motivación de la idea, y desarrollo del proyecto con un mínimo de 3 carillas en DIN-A4 en formato Word.
- Presentación final PowerPoint para defensa ante jurado.
- Lista de materiales necesarios para su desarrollo.
- ( Opcional ) Piezas de diseño para impresión 3D del prototipo en formato STL.

- ( Opcional ) En caso de contener código de programación, publicación del mismo a través de cualquiera de las plataformas de alojamiento de proyectos.

Los participantes serán los responsables de acudir al **Hackaton del 3 de Octubre** con los materiales que necesiten para el desarrollo de su presentación.

En caso de que los participantes deseen participar desde fuera de la provincia de Zaragoza, podrán desarrollar la defensa del proyecto ejecutando la presentación por videoconferencia a determinar por el grupo de participantes previa a la celebración del Hackaton con fecha 3 de Octubre.

La organización puede valorar financiar parte de los proyectos, cuyo destino se usará como demostrador en colegios o futuras charlas y talleres en centros de educación especial, ferias, etc.

Los participantes al aceptar las presentes bases declaran que las ideas y los prototipos son producto exclusivamente de su intelecto, por lo que las mismas serán realizadas sin violar o usurpar derechos de autor de terceros.

## **7. JURADO Y EVALUACIÓN.**

El jurado imparcial se compondrá de 3 miembros entre los que se encontrarán expertos y miembros de la organización; los miembros que formarán parte del mismo serán publicados con, al menos 5 días de antelación a la presentación de los proyectos, siendo seleccionados por parte de la organización del proyecto Make It Special. La valoración se realizará por el jurado desde el día 25 de septiembre al 2 de Octubre tras la exposición de todos los proyectos, teniendo cada jurado 1 voto y siendo necesario, al menos, 2 votos para proclamar un ganador. Las votaciones por parte del jurado serán secretas votando si quieren que ese proyecto gane el premio o no. En caso de empate entre varios de los proyectos se realizará una segunda votación con aquellos que se encuentren en la situación de empate.

Los criterios de valoración del jurado se basarán en los siguientes aspectos:

- Adecuación a la categoría

- Originalidad de la idea
- Calidad de la presentación
- Diseño y usabilidad del producto desarrollado
- Replicabilidad y licencia abierta
- Facilidad de personalización y adaptación a diferentes usuarios.
- Demostración de un modelo total o parcial de la idea.
- Demostración práctica del prototipo.

## **8. PREMIOS**

Resultarán premiados los equipos con los proyectos mejor valorados:

- 1º premio: Cheque Amazon por valor de 200€
- 2º premio: Cheque Amazon por valor de 100€

## **9. DATOS PERSONALES**

En cumplimiento de la normativa sobre protección de datos personales (Reglamento General de Protección de Datos, UE 2016/679), los tratamientos que se realizan con la finalidad de gestionar la participación, tendrán como base legal el consentimiento del interesado. El participante será el único responsable a causa de la cumplimentación del formulario con datos falsos, inexactos, incompletos o no actualizados. No obstante, en caso de retirar su consentimiento, ello no afectará a la licitud del tratamiento efectuados con anterioridad.

## **10. PUBLICIDAD Y DIFUSIÓN**

Las propuestas y proyectos seleccionados y ganadores podrán ser objeto de divulgación por La Organización y, en su caso, en la de las instituciones colaboradoras y patrocinadoras, en las comunicaciones que realice de carácter

informativo o divulgativo a través de los medios que considere más adecuados y oportunos, incluidos los medios de comunicación escritos en soporte físico, como en Internet y las redes sociales.

## 11. CONTACTO

Para cualquier cuestión relacionada con el Hackathon, puedes contactar a través del correo electrónico [makeitspecial@ibercivis.es](mailto:makeitspecial@ibercivis.es)



Instituto Universitario de Investigación  
en Ingeniería de Aragón  
Universidad Zaragoza



FECYT  
FUNDACIÓN ESPAÑOLA  
PARA LA CIENCIA  
Y LA TECNOLOGÍA