

# CONCURSO HACKATON SEMANA EUROPEA DE LA MOVILIDAD 2023

Bases del Hackathon: "Diseña tu entorno escolar seguro"



Ayuntamiento de  
**Valladolid**



**AUVASA**



Con la colaboración de:



## Índice de contenido:

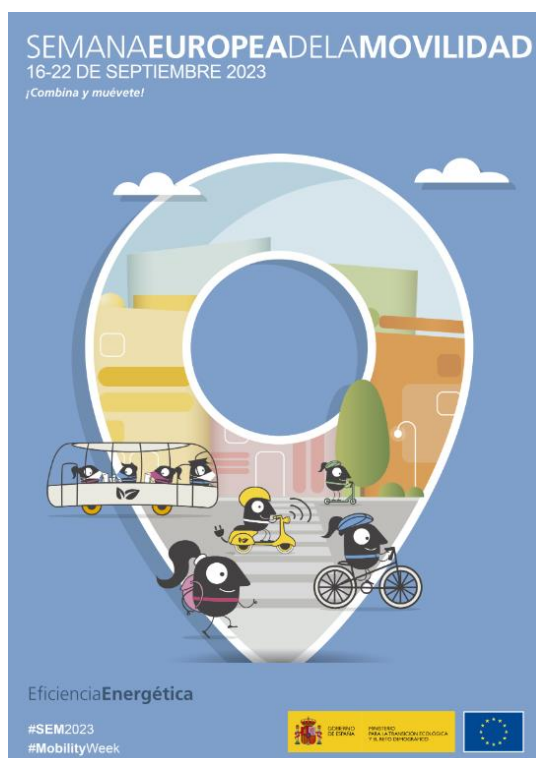
|    |  |    |
|----|--|----|
| 1  | Introducción .....   | 2  |
| 2  | Objeto y Ámbito del Hackathon .....                          | 3  |
| 3  | Tema .....   | 3  |
| 4  | Participantes .....  | 4  |
| 5  | Inscripción .....  | 4  |
| 6  | Fases .....  | 5  |
| 7  | Fechas relevantes .....                                      | 5  |
| 8  | Entregas .....   | 6  |
| 9  | Evaluación .....   | 7  |
| 10 | Jurado .....   | 9  |
| 11 | Premios .....  | 9  |
| 12 | Documentación de referencia .....                            | 10 |
| 13 | Protección de Datos Personales .....                         | 10 |
| 14 | Normas de Control y Seguridad .....                          | 11 |
| 15 | Limitación de Responsabilidad .....                          | 11 |
| 16 | Otras normas de la promoción. ....                           | 12 |
| 17 | Interpretación de las Bases y Resolución de Conflictos ..... | 12 |

## SEMANA EUROPEA DE LA MOVILIDAD 2023 Hackathon

### 1 Introducción

La Semana Europea de la Movilidad (SEM en adelante) es una iniciativa que surgió en Europa en 1999 y a partir del año 2000 contó con el apoyo de la Comisión Europea. Se celebra cada año, en la semana del 22 de septiembre, realizando actividades para promocionar la movilidad sostenible y fomentando el desarrollo de buenas prácticas y medidas permanentes.

Este año se celebra del sábado 16 al viernes 22 de septiembre de 2023.



El 22 de septiembre se celebra además el evento ¡El día sin coches!, origen de esta iniciativa europea, que pretende encontrar nuevas soluciones a los problemas asociados al aumento del tráfico en las ciudades.

El tema elegido por la Comisión Europea para la campaña de este año 2023 es **“Eficiencia energética”** y el lema para éste y los próximos años será **“¡Combina y muévete!”**

Mas información sobre la SEM en:

[https://www.miteco.gob.es/es/calidad-y-evaluacion-ambiental/temas/movilidad/sem\\_2023.html](https://www.miteco.gob.es/es/calidad-y-evaluacion-ambiental/temas/movilidad/sem_2023.html)

Este año, el Ayuntamiento de Valladolid y AUVASA han diseñado un extenso programa de actividades en las que la ciudadanía podrá participar, informarse, aprender y divertirse con el foco puesto en la promoción y fomento de la movilidad sostenible y activa.

## 2 Objeto y Ámbito del Hackathon

AUVASA (Autobuses Urbanos de Valladolid, S.A.) convoca este "Hackathon", que consiste en una competición o concurso en el que los diferentes equipos multidisciplinares inscritos tendrán como objetivo la colaboración en el diseño de medidas que apoyen la creación innovadora de entornos escolares seguros de la ciudad de Valladolid para el fomento de la movilidad activa (andando o en bicicleta). Los equipos deben proponer, desarrollar y presentar ante un jurado soluciones originales e innovadoras en relación al tema asignado, poniendo el foco en la aplicación de medidas de mejora de los entornos escolares de Valladolid.

Este concurso tiene como objetivo la colaboración en el diseño de medidas que apoyen la creación innovadora de entornos escolares seguros y sea un método de colaboración o participación ciudadana en el diseño de medidas que mejorarán la calidad de vida en la ciudad con el foco puesto en los niños, niñas y centros educativos.

Se busca generar un entorno de conocimiento colaborativo contando con la participación de todos los actores involucrados en la educación de niños y niñas, de expertos, profesionales, investigadores y universitarios que presentarán proyectos de equipos multidisciplinares encaminados a la mejora de entornos escolares. Además, existirá un apoyo y mentorización para la elaboración final de las propuestas.

Se anima a la participación de todos los colectivos posibles para que formen equipos multidisciplinares en sus propuestas.

## 3 Tema

El hackathon se enfoca en el tema **"Diseña tu Entorno Escolar Seguro"**.

Los equipos deberán proponer ideas innovadoras para aplicarlo a un proyecto concreto en el que se aborde la seguridad en los entornos escolares, mobiliario urbano de diseño atractivo para progenitores y alumnos, creación de zonas con vegetación, zonas estanciales, medidas aplicadas a la regulación del tráfico, señalización vertical y horizontal y que en definitiva promuevan formas activas de desplazamiento hacia los colegios.

Las medidas propuestas deberán ser de implantación permanente que implicará distintas medidas o mejoras que podrían incluir cambios en el diseño urbano, ajustes en la infraestructura o implementación de programas educativos.

## **4 Participantes**

El hackathon está abierto a la participación de:

- Equipos multidisciplinares que incluyan progenitores, profesorado, expertos del urbanismo, investigadores, profesionales de la ingeniería o arquitectura, universitari@s, asociaciones, alumn@s y cualquier otro colectivo o interesado en la mejora de entornos escolares.
- Cada equipo se compondrá de 2 a 8 personas.
- Los interesados se pueden inscribir individualmente o en grupos de hasta 8 participantes. En caso de hacerlo de forma individual podrán ser agrupados en equipos heterogéneos, en función la información y aptitudes facilitadas por el interesado en el momento de la inscripción, con el objetivo final de potenciar su talento y maximizar los beneficios de la creatividad colectiva.
- Se garantizará en todo momento la posibilidad de concursar en formato on-line para fomentar la participación en todo el territorio español o fuera de él.

## **5 Inscripción**

- Los equipos interesados en participar en el hackathon deberán inscribirse, antes de la fecha de cierre de inscripción completando el formulario de inscripción disponible en: <https://form.jotform.com/232572148353052>
- No se admitirá documentación adicional a la del formulario disponible, ni se recibirá ningún tipo de información fuera de los plazos establecidos en estas bases.
- AUVASA se reserva el derecho de reclamación de información adicional si lo considerase oportuno para poder valorar o comprobar la información de la candidatura.
- La inscripción de los participantes en el HACKATHON implica el pleno conocimiento y aceptación de las presentes bases y condiciones de desarrollo de este evento y la renuncia a cualquier reclamación derivada de su interpretación.
- La inscripción al HACKATHON no tiene coste.
- Los candidatos inscritos seleccionados serán informados de su condición de participante una vez se comprueben y validen los datos de inscripción, mediante correo electrónico a la dirección habilitada para comunicaciones. Además, se asignará un tutor que dará seguimiento a la prueba y avances del equipo.

## 6 Fases

El hackathon se organizará en dos fases:

### 6.1 Fase 1: Desarrollo de Ideas

La jornada de lanzamiento lo marca el inicio de la Semana de la movilidad, dándose difusión a través de las concejalías del Ayuntamiento implicadas, así como desde el entorno universitario, inscripción en webs de eventos de similares características y redes sociales. Durante la fase 1, los equipos deberán desarrollar y presentar una propuesta inicial en la que proponer la ubicación o entorno escolar elegido, el apoyo del centro, descripción del estado actual, identificación de la problemática, así como la exposición de los objetivos perseguidos e ideas o medidas principales a acometer.

Se llevará a cabo una entrega parcial de las propuestas al final de esta fase. Se planteará una posible solución al tema planteado con la mayor innovación, medidas ya probadas en otras ciudades o aspectos novedosos que garanticen el éxito de la medida.

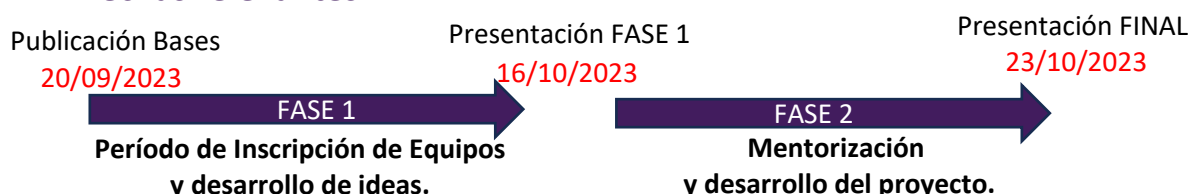
### 6.2 Mentorización

Tras la entrega parcial, los equipos recibirán una orientación y mentorización equivalente por parte de expertos designados por el Ayuntamiento y AUVASA para poder guiar, mejorar o adaptar las medidas a las necesidades reales.

### 6.3 Fase 2: Desarrollo de Proyectos (2ª fase)

Hasta el final de esta fase, los equipos presentarán proyectos finales detallados.

## 7 Fechas relevantes



Tras la presentación final se realizará la evaluación por parte del jurado, anuncio de ganadores y entrega de premios/reconocimiento. La Organización se reserva el derecho de ampliar el plazo de registro, presentaciones o participación si lo considerara necesario.

## **8 Entregas**

### **8.1 Entrega fase 1**

La documentación mínima a entregar en la fase 1 del concurso es:

- Memoria en la que se describa: (máximo 5 páginas)
  - o Propuesta de ubicación de la medida (1 solo emplazamiento)
  - o Descripción del estado actual y problemática.
  - o Exposición de objetivos primarios y secundarios a perseguir
  - o Descripción de las ideas principales y medidas generales propuestas para la solución de la problemática.
- 1 Plano de ubicación del estado actual.
- 1 Plano en planta de las medidas diseñadas y resto de propuestas.
- Estimación de presupuesto aproximado.
- Carta de apoyo del centro escolar (opcional).

Toda la documentación se entregará en formato PDF y se deberá subir a un formulario que se enviará a todos los equipos participantes con antelación suficiente para su presentación.

### **8.2 Entrega fase 2**

La documentación mínima a entregar en la fase 2/final del concurso es:

- Memoria en la que se describa la expongá el proyecto y medidas a aplicar (máximo 10 páginas).
- 1 Plano en planta de las medidas diseñadas y resto de propuestas.
- Presupuesto desglosado.
- Presentación PowerPoint. Máximo 5 diapositivas: presentación del equipo, estado actual/ubicación, objetivos del proyecto, estado diseñado/propuestas, resultados esperados). También se podrá elegir la presentación de un video explicativo de no más de 3 minutos de duración.

Se podrá hacer entrega de un anexo a la documentación con limitación de 5 páginas en el que se detalle cualquier aspecto que mejore la presentación de la propuesta.

Toda la documentación se entregará en formato PDF y se deberá subir a un formulario que se enviará a todos los equipos participantes con antelación suficiente para su presentación.

## 9 Evaluación

Los proyectos serán evaluados con una puntuación de 0 a 100 por un jurado asignado para este concurso y se realizará en base a los criterios de valoración que se indican a continuación:

- **Multidisciplinariedad (de 0 a 10 puntos):** Se valorará la composición del equipo, incluyendo la diversidad de profesionales que abarquen todos los campos necesarios para la implementación de la solución propuesta.
- **Valor y viabilidad (de 0 a 30 puntos):** Se evaluará la relevancia de la solución propuesta en términos de seguridad escolar y promoción de la movilidad activa. Asimismo, se considerará la factibilidad de implementarla con éxito.
- **Innovación (de 0 a 25 puntos):** Se medirá el grado de innovación presente en las ideas y tecnologías propuestas. Se buscará reconocer enfoques originales y creativos.
- **Análisis y Desarrollo (de 0 a 20 puntos):** Se requerirá una presentación sólida de datos y resultados que respalden la solución propuesta. Los proyectos que estén respaldados por un análisis detallado y fundamentado tendrán una puntuación más alta.
- **Comunicación (de 0 a 15 puntos):** Se evaluará la habilidad de los equipos para comunicar eficazmente su solución. Se buscará una presentación clara y persuasiva.

El equipo ganador será aquel que haya alcanzado la puntuación más alta en la evaluación de los proyectos por parte del jurado.

La decisión del Jurado se tomará por mayoría (simple o absoluta), no pudiendo ser objeto de reclamación alguna. La participación en el Hackathon supone la aceptación de las bases y la renuncia a cualquier reclamación derivada de su interpretación.

Se deberá garantizar la originalidad de las propuestas desarrolladas e ideas presentadas. No admitiéndose copias, o propuestas ya presentadas con anterioridad en otros concursos/competiciones, ni sus adaptaciones. Se podrán utilizar recursos de terceros siempre y cuando éstos sean libres de derechos de autor y/o se disponga del permiso expreso del autor.

Los participantes al aceptar las presentes bases declaran que las ideas y los prototipos que en su caso desarrollen en el transcurso del Hackathon son inéditas y producto exclusivamente de su intelecto, por lo que las mismas serán realizadas sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, sin que exista ningún conflicto respecto a los derechos de propiedad intelectual y/o industrial (marcas, patentes, derechos de autor, etc.) sobre la solución. Los participantes se comprometen a mantener a la organización indemne por cualquier eventual reclamación en



materia de propiedad intelectual sobre la aplicación presentada, que surja por parte de un tercero, asumiendo el participante íntegramente a su cargo cualquier coste que pudiera derivarse a favor de estos terceros, incluyendo los costes legales de representación. Los participantes acuerdan la cesión, con carácter exclusivo, irrevocable, de forma perpetua y para todos los países del mundo, de todos los derechos de explotación sobre la aplicación e ideas desarrolladas en el Hackathon, incluyendo cualquier adaptación que se pueda realizar sobre las mismas si se aplicara finalmente alguna de las medidas. A tal efecto, los equipos quedan, asimismo, sujetos a la firma de los documentos a favor del Ayuntamiento de Valladolid o AUVASA que resulten necesarios u oportunos que garanticen la cesión efectiva de los derechos.

## **10 Propiedad intelectual**

Todas las propuestas recibidas para participar en este concurso, en cualquiera de sus fases, quedará en propiedad exclusiva del Ayuntamiento de Valladolid y AUVASA, que podrá reproducirlos, publicarlos o divulgarlos, total o parcialmente, sin que pueda oponerse a ello los participantes del concurso alegando derechos de propiedad intelectual o de cualquier índole.

Por tanto, todos los derechos que puedan derivarse de sus propuestas con carácter integral o parcial, incluidos los derechos de propiedad intelectual y de autoría de las propuestas a todos los efectos, y de toda la documentación aportada por cualquier medio digital o documental, dentro de la participación en este concurso, será propiedad exclusiva de AUVASA y Ayuntamiento de Valladolid, para poder ejecutarlos en su integridad, modificarlos o adaptarlos a cualquier tipo de actuaciones posteriores que pueda llevar a cabo el Ayuntamiento y/o AUVASA.

Los participantes se comprometen a respetar estas condiciones, y a no realizar ningún tipo de uso, comunicación o divulgación de las propuestas del concurso, sin autorización expresa y previa del Ayuntamiento o AUVASA, renunciando a cualquier acción o reclamación legal, profesional, económica o de cualquier otro tipo.

Los participantes serán responsables de los daños y perjuicios o cualquier tipo de responsabilidad que se derive del incumplimiento de estas obligaciones.

Igualmente, el participante será responsable de toda reclamación relativa a la propiedad intelectual, derechos de autor o cualquier índole derivada de las propuestas formuladas en este concurso debiendo indemnizar a AUVASA o al Ayuntamiento de Valladolid de todos los daños y

perjuicios que puedan derivarse de la interposición de reclamaciones por estos motivos, incluidos los gastos de los que eventualmente puedan dirigirse contra él.

AUVASA y el Ayuntamiento de Valladolid queda exonerado de cualquier tipo de responsabilidad directa, indirecta o subsidiaria de cualquier naturaleza que pudiera derivarse con motivo del desarrollo del presente concurso por lo que se refiere a las actuaciones que sean imputables a los participantes en el mismo.

## **11 Jurado**

El jurado que realizará la evaluación de los proyectos presentados por los equipos estará formado por:

- Representante del Ayuntamiento del Valladolid.
- Técnico del Servicio de Espacio Público e Infraestructuras (Ayuntamiento de Valladolid).
- Técnico de del Centro de Movilidad de Valladolid.
- Profesor o representante de la Universidad de Valladolid.
- Especialista en entornos escolares seguros.
- Director de Servicios de AUVASA.
- Técnico de AUVASA.

## **12 Premios**

Se otorgarán, aparte de premios que puedan incluir los colaboradores, los siguientes premios:

- PRIMER PREMIO: dotado con un valor económico de 1.000 €
- SEGUNDO PREMIO: dotado con un valor económico de 250 €
- TERCER PREMIO: ACCÉSIT de carácter honorífico de a la “innovación y creatividad” al equipo que presente un proyecto que se distinga por sus propuestas originales e innovadoras.

Los equipos ganadores podrán realizar la presentación de su propuesta en formato powerpoint (PPT) o video con una duración máxima de 5 minutos en el acto de entrega de los premios que estará presidido con representantes del Ayuntamiento, AUVASA y colaboradores. También, tendrán la oportunidad de proponer y entregar sus proyectos para el análisis técnico por parte del Ayuntamiento para poder incluirlo dentro de los presupuestos, dentro del subproyecto

## SEMANA EUROPEA DE LA MOVILIDAD 2023 Hackathon

financiado por fondos PRTR para su ejecución o incluirlo como proyecto dentro de los presupuestos participativos de Valladolid.

Los premios objeto del presente Hackathon no podrán ser, en ningún caso, objeto de cambio, alteración o compensación a petición del premiado. En cualquier caso, si concurriesen causas objetivas justificadas, AUVASA se reserva el derecho a modificar los premios, por otro de igual o superior valor. Queda prohibida la comercialización o venta de los premios.

Este equipo recibirá los premios detallados. Asimismo, se informará a los equipos ganadores sobre el método de recogida de su premio. Plazo máximo de aceptación del premio y comunicación de datos que sean requeridos para su recepción, serán 7 días naturales desde la fecha de la notificación. Una vez expirado el plazo, perderán el derecho a su premio. Las empresas patrocinadoras podrán proponer, si lo consideran oportuno, premios adicionales. La aceptación del premio por los miembros del equipo ganador conlleva la autorización expresa a AUVASA para llevar a cabo las actuaciones necesarias tendentes a confirmar el cumplimiento de los requisitos de participación.

### 13 Documentación de referencia

A continuación, se enumera de forma no exhaustiva documentación de referencia asociado al tema del Hackaton:

- <https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/grupos-de-trabajo-y-seminarios/movilidad-infantil.html>
- <https://entornoscolares.es/>
- [https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/caminando\\_al\\_cole2septiembre2\\_1.pdf](https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/caminando_al_cole2septiembre2_1.pdf)
- <https://www.publico.es/sociedad/sedentarismo-infantil-les-privamos-libertad-favor-seguridad-traumas-arrastraran-ninos-solos-calle.html>
- <https://www.lacittadeibambini.org/es/>

### 14 Protección de Datos Personales

Los participantes autorizan que sus datos personales facilitados, en cualquiera de las fases del concurso, sean incorporados a un fichero cuyo responsable es AUVASA, que los utilizará únicamente para gestionar este Concurso promocional, para contactar con los participantes, ganadores y entregarles el premio. Estos datos serán tratados confidencialmente en cumplimiento del RGPD (UE) 2016/679 y de la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de

Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales (LOPDGDD) y su normativa de desarrollo.

Los equipos ganadores y los participantes en el concurso autorizan expresamente a AUVASA a todo tipo de difusión en medios de comunicación o redes sociales de imágenes o fotos publicadas con motivo de la información sobre el concurso, incluidos los menores.

Los participantes garantizan y responden de la veracidad, exactitud, vigencia y autenticidad de su información personal. El titular de los datos podrá ejercitar sus derechos de acceso, rectificación y cancelación. Para ejercitar dichos derechos, el interesado deberá comunicarse con AUVASA a través de electrónico: [clientes@auvasa.es](mailto:clientes@auvasa.es)

Para información adicional y detallada común a todas las Actividades de Tratamiento puede consultar: [http://www.auvasa.es/auv\\_avisolegal.asp](http://www.auvasa.es/auv_avisolegal.asp)

## **15 Normas de Control y Seguridad**

AUVASA se reserva la facultad de adoptar cuantas medidas resulten oportunas para evitar cualquier conducta de la que AUVASA, sospeche que tenga por finalidad o efecto cualquier intento de actuar en fraude de la presente concurso promoción o en incumplimiento de sus normas o en perjuicio de otros participantes, cuya primera e inmediata consecuencia será la exclusión del participante y la pérdida de todo derecho al premio que eventualmente hubiese obtenido.

AUVASA se reserva el derecho de invalidar, expulsar, eliminar o no tener en cuenta en el cómputo aquellas personas o grupo de personas que considere sospechosos de cualquier intento de participación fraudulenta, incluido, a modo enunciativo y no limitativo, la usurpación de identidad. Asimismo, AUVASA se reserva el derecho de emprender cualesquiera acciones legales que pudieran corresponderle.

## **16 Limitación de Responsabilidad**

AUVASA no es responsable de las interrupciones o fallos en Internet, línea telefónica, página web, la red por cable, las redes de comunicaciones electrónicas, fallos de software o hardware ni por los posibles errores en la introducción y/o el procesamiento de datos, entregas o datos personales. En caso de producirse problemas o incidencias de este tipo, AUVASA se compromete a corregirlas lo antes posible, pero no puede asumir ninguna responsabilidad al respecto, ya que su gestión no es responsabilidad directa del mismo.

AUVASA excluye cualquier responsabilidad por los daños y perjuicios de toda naturaleza que, a pesar de las medidas de seguridad adoptadas, pudieran deberse a la utilización indebida de los servicios y de los contenidos por parte de los usuarios, y, en particular, aunque no de forma exhaustiva, por los daños y perjuicios que puedan deberse a la suplantación de la personalidad de un tercero efectuada por un usuario.

AUVASA queda exonerada de cualquier responsabilidad directa, indirecta o subsidiaria de cualquier naturaleza que pudiera derivarse con motivo del desarrollo del objeto del presente concurso.

## **17 Otras normas de la promoción.**

La simple participación y aceptación en este concurso implica la aceptación de estas Bases en su totalidad y el criterio interpretativo de AUVASA, en cuanto a la resolución de cualquier cuestión derivada de los premios, por lo que la manifestación, en el sentido de no aceptación de estas, implicará la exclusión del participante y, como consecuencia de la misma, AUVASA quedará liberada del cumplimiento de cualquier obligación contraída con él.

AUVASA se reserva el derecho a introducir cambios en la mecánica o funcionamiento de este concurso en cualquier momento y/o finalizarla de forma anticipada si fuera necesario por justa causa, sin que de ello pueda derivarse responsabilidad alguna. No obstante, estos cambios se comunicarán debidamente. AUVASA hará todo lo posible para evitar que ningún cambio perjudique a unos participantes respecto de otros.

Al participar en este concurso-promoción, el participante reconoce y acepta que los derechos de propiedad intelectual sobre los materiales de esta promoción corresponden a AUVASA. La reproducción, distribución o transformación no autorizada de cualesquiera materiales publicitarios o promocionales constituye una infracción de los derechos de propiedad intelectual del titular.

No podrá participar en este concurso-promoción cualquier persona que, a cualquier título, haya participado en la organización de la presente promoción.

## **18 Interpretación de las Bases y Resolución de Conflictos**

La interpretación y el incumplimiento de las presentes Bases se regirán por la legislación española. Cualquier controversia que resultase de la interpretación o cumplimiento de las presentes bases, se someterá a los Juzgados y Tribunales de la ciudad de Valladolid.