

# HACKATHON JUVENIL 2025

## CÓMO COMBATIR LAS RELACIONES TÓXICAS

### 5 - 6 JUNIO



#### BASES DE PARTICIPACIÓN

El Ayuntamiento de Móstoles, a través de la Concejalía de Juventud, Familia, Igualdad y Cooperación impulsa un Hackathon para **combatir las relaciones tóxicas**, dirigido jóvenes entre 14 y 16 años del municipio de Móstoles.

El Hackathon se rige sobre las siguientes bases:

#### 1. EN QUÉ CONSISTE

El objetivo del Hackathon es que los/as participantes, por equipos, desarrollen y propongan soluciones propias y originales para **combatir las relaciones tóxicas bien sean entre amigos o de pareja**.

Para ello, recibirán una formación específica de contextualización e ideación, con la compañía en todo momento de un mentor especializado que les servirá de guía a lo largo del proceso. Estas propuestas serán expuestas ante el resto de equipos participantes y ante un jurado, que será el encargado de elegir la mejor propuesta.

#### 2. CUÁNDO Y DÓNDE

##### 2.1. CUÁNDO

El Hackathon tendrá lugar los días 5 y 6 de junio (jueves y viernes)

- El primer día será una jornada dedicada a la formación y preparación.
- La segunda jornada será el día en el que tenga lugar la presentación de propuestas.

El horario será ambos días de 9:30 a 14:00 horas

##### 2.2. DÓNDE

En el Centro de Infancia y Juventud Pablo Ráez Martínez situado en la calle Pintor Ribera 15 de Móstoles.28933 Móstoles (Madrid)

### 3. PARTICIPACIÓN

#### 3.1. ¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

Puedes formar parte del Hackathon si:

- Estudias en un IES de Móstoles.
- Tienes entre 14 y 16 años
- Tienes un equipo formado por entre 4 y 7 participantes
- Tienes un profesor que te acompañe

#### 3.2 PROFESOR/A ACOMPAÑANTE

- Los equipos contarán con un profesor que apadrinará al equipo.
- El profesor deberá formar parte del personal docente del centro.
- No podrá intervenir en la presentación ni ideación de propuestas. Su función es la de apadrinar al equipo.
- Su presencia en el evento no es obligatoria, aunque recomendamos que se encuentre en el momento de la presentación de la propuesta del equipo, en representación del centro.

#### 3.3. EQUIPOS

- Podrán participar un máximo de 6 equipos.
- Estos equipos deberán estar conformados por un mínimo de 4 y un máximo de 6 participantes (número máximo de participantes: 36, número mínimo de participantes: 24).
- Cada equipo nombrará un capitán cuya función será la de comunicarse con los miembros de la organización en caso de ser necesario.
- Cada equipo tendrá que elegir un nombre que le represente.

#### 3.4. INSCRIPCIÓN

Cada miembro del equipo deberá cumplimentar un formulario de inscripción. La solicitud de inscripción expresará la voluntad de cada persona de participar en el Hackathon.

La inscripción se realizará a través del formulario de inscripción "Jóvenes" ubicado en la pestaña de "Hackathon Juvenil 2025" dentro de la web [www.mostolesjoven.es](http://www.mostolesjoven.es)

Para cualquier duda a este respecto se podrá contactar con la organización en el teléfono: 614108241 / 659765045

##### 3.4.1. PARTICIPACIÓN

Para considerar válida la inscripción de un equipo, deberán haber rellenado y enviado el formulario de inscripción todos sus componentes.

### 3.4.2 CAMBIOS

Se permitirá realizar cambios con respecto a los componentes especificados en la inscripción hasta una semana antes del inicio del Hackathon. Durante esta semana previa no estará permitido realizar ningún cambio (salvo que sea causa de fuerza mayor). Corresponderá en última instancia a la organización del evento aceptar dichos cambios.

## 4. FORMACIÓN

Los y las participantes recibirán una formación en Design Thinking y otra sobre hablar en público, y tendrán dos días para, acompañados por un tutor experto desarrollar una propuesta en equipo que ofrezca una solución para prevenir el acoso escolar.

A tener en cuenta los aspectos a valorar que se exponen en el apartado.

## 5. EXPOSICIÓN

### 5.1. DURACIÓN

- La duración de la exposición de cada equipo debe ser de entre 7 y 9 minutos, tiempo que será cronometrado por el jurado.
- Si la duración de la exposición es sobre pasada en más/menos 1 minuto, supondrá una penalización de 1 punto en la valoración final.

### 5.2. ASPECTOS A VALORAR

- El carácter innovador de la propuesta (5 puntos)
- La viabilidad de la propuesta (5 puntos)
- La efectividad o impacto de la propuesta; es decir, el nº de personas a las que se puede alcanzar con la propuesta. (5 puntos)
- La coherencia del discurso (sentido y fluidez) y nº de participantes del equipo que interviene en la presentación. (5 puntos)
- La eficacia en la comunicación, tanto verbal como no verbal. (5 puntos)
- El diseño y recursos utilizados en la presentación. (5 puntos)

La mejor propuesta será aquella que más puntos haya obtenido entre la suma de las puntuaciones otorgadas por cada uno de los componentes del jurado. En caso de empate, el jurado tendrá el poder de decisión.

Únicamente se podrá presentar una propuesta por equipo.

### 5.3. MATERIAL COMPLEMENTARIO

Los equipos podrán utilizar para complementar su exposición oral el material que consideren necesario, siempre y cuando ellos mismos aporten las necesidades técnicas requeridas o se ajuste a las disponibilidades técnicas de la sala. El tiempo no se parará en ningún caso por la utilización de material de apoyo; es decir, el tiempo empleado en la presentación de transparencias, diapositivas, vídeo, etc. contará como tiempo de intervención.

## 6. NORMATIVA

### 6.1. INDUMENTARIA

Todos/as los/as componentes del equipo deberán vestir apropiadamente considerando las características del Hackathon, no permitiendo indumentarias que connoten discriminación alguna por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, opinión o cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Asimismo, no se permitirá en la indumentaria ningún tipo de manifestación política, entendiéndose por tal anagramas o siglas de partidos políticos, sindicatos, asociaciones profesionales ni símbolos de igual índole.

Tampoco estará permitida publicidad.

Si el jurado o la organización consideran inapropiada la indumentaria de algún participante, se lo comunicarán a la persona que capitaneé el equipo correspondiente antes del inicio de la sesión para que actúe en consecuencia.

### 6.2. ASEO Y CIVISMO

Todos los componentes de los equipos deben guardar las normas de aseo, higiene y civismo necesarias. El jurado puede comunicar a la organización el incumplimiento de estas normas en el transcurso del Hackathon.

Cualquier falta grave de respeto observada por la organización, hacia cualquier componente del propio equipo o del ajeno, la organización, los colaboradores/as, el entorno, etc. será motivo de expulsión inmediata del equipo.

### 6.3. ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La participación en el Hackathon supone la aceptación de las bases aquí establecidas, así como el criterio que establezca la organización para resolver cualquier cuestión o conflicto que pudiera derivar de la misma.

## 7. SALAS

Todas las salas de preparación e ideación estarán dotadas de:

- Mesas de trabajo
- Material de oficina: bolígrafos, folios y post-it
- 1 ordenador
- 1 pizarra
- 1 cronómetro

## 8.COMPOSICIÓN DEL JURADO

- El jurado estará conformado por un juez principal y tres auxiliares. Cada exposición será valorada por todos/as y cada uno de los componentes del jurado.
- El juez principal será la máxima autoridad en la sala y quien tenga la responsabilidad de desempatar en caso necesario.
- Todos los jueces se regirán por los principios de objetividad e independencia, con un marcado carácter pedagógico.
  - Juez principal: representante de JUST GAME
  - Juez auxiliar: representante de JUST GAME
  - Juez auxiliar: experto/a temática
  - Juez auxiliar: experto/a derechos de la infancia y adolescencia

## 9.COMISIÓN DEL HACKATHON

La labor de la Comisión del Hackathon será:

- Velar por el cumplimiento del reglamento por parte del jurado y participantes.
- Interpretar este reglamento y el sistema de participación.
- Resolver, en última instancia, las dudas que puedan plantear estas bases y las incidencias que puedan surgir en el desarrollo del evento.

La comisión estará formada por:

- Coordinador/a de la competición
- Representante del Ayuntamiento de Móstoles

## 10.OBSEQUIOS SEGÚN PUNTUACIÓN

### PRIMER PUESTO

- Vale de 100€ FNAC
- Entradas a un Escape Room
- Difusión de la propuesta ganadora y estudio de su viabilidad para su implantación

### SEGUNDO PUESTO

- Vale de 50€ FNAC

### TERCER PUESTO

- Juego de mesa