

BASES DE PARTICIPACIÓN

El Ayuntamiento de Móstoles, a través de la Concejalía de Juventud, Familia, Igualdad y Cooperación impulsa un Hackathon sobre **"sinceridad o sincericidio"**, dirigido a 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 el sincericidio.**

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 22 y 23 de octubre (jueves y viernes)

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

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

2.2 DÓNDE

En el Centro de Juventud e Infancia 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 5 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 y acompañar al equipo.

3.3 EQUIPOS

- Podrán participar un máximo de 7 equipos.
- Estos equipos deberán estar conformados por un mínimo de 5 y un máximo de 7 participantes (número máximo de participantes: 49, número mínimo de participantes: 35).
- Cada equipo tendrá que elegir un nombre que le represente.

3.4 INSCRIPCIÓN

Se realizará una solicitud de inscripción por equipo entendiendo que implica el consentimiento y la voluntad de cada integrante.

La inscripción se realizará a través del formulario ubicado en la pestaña “Hackathon Juvenil 2026” dentro de la web www.mostolesjoven.es

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

3.4.1 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 sincericidio como barrera de comunicación.

5. EXPOSICIÓN

5.1 DURACIÓN

- La duración de la exposición de cada equipo debe ser de entre 5 y 7 minutos, tiempo que será cronometrado por el jurado.
- Si la duración de la exposición sobrepasa 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 principal 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, entendiendo 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 capitanee 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, según se contempla en la cláusula.

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. PREMIO A LA MEJOR PROPUESTA

Aunque lo importante no es ganar, sino participar, habrá premios para el equipo ganador.