

WiiP 2023: Hackathon

Workplace Iberia
Innovation Program



Contenidos

WiiP 2023	1
Normas Hackathon WiiP: Fase II	3
Temporalización.....	4
Criterios de Evaluación Hackathon WiiP: Fase II	4
Premios.....	4
Protección de Datos Personales	5
Cesión de Derechos de Imagen y Derechos de Propiedad Intelectual	5
Anexo I: Autorización Parental	6

WiiP 2023

El Workplace Iberia Innovation Program (WiiP) nace en el año 2021 con el propósito de fomentar el desarrollo de ideas innovadoras y la transformación de las mismas en soluciones a implantar en alguno de los clientes de nuestra compañía.

En un mundo en constante evolución, donde los avances tecnológicos y los desafíos globales plantean nuevas oportunidades, es crucial fomentar la generación de ideas disruptivas que puedan cambiar el rumbo de nuestras comunidades y nuestra sociedad en su conjunto.

Nuestro programa, en esta segunda edición, organizada por DXC en colaboración con la Cátedra DXC Technology de la Universidad de Oviedo, tiene como objetivo principal promover la cultura de la innovación, proporcionando herramientas, recursos y apoyo a todos aquellos que quieran llevar sus ideas más allá de los límites convencionales poniendo foco en la Inteligencia Artificial (IA). El programa estará dividido en dos fases: una primera fase interna de ideación, abierta a empleados de DXC Technology, y una fase externa con foco en los estudiantes de la Universidad de Oviedo que consistirá en un hackathon.

Objetivos

1. **Fomentar la cultura de la innovación:** El objetivo principal es promover una mentalidad abierta al cambio, estimular la creatividad y fomentar la búsqueda constante de nuevas ideas y soluciones.
2. **Generar y desarrollar ideas disruptivas:** El programa busca estimular la generación de ideas innovadoras y ayudar a los participantes a desarrollar esas ideas para convertirlas en soluciones tangibles.
3. **Mejorar la eficiencia y la productividad:** A través de la implementación de ideas innovadoras, el programa busca encontrar soluciones que optimicen los procesos existentes, aumenten la eficiencia y generen un mayor impacto positivo a nuestros clientes.
4. **Fomentar la colaboración y el intercambio de conocimientos:** Los programas de innovación buscan crear un entorno colaborativo donde los participantes puedan compartir ideas, experiencias y conocimientos, promoviendo la creación de redes y la colaboración.
5. **Estimular la investigación y el desarrollo tecnológico:** Se busca impulsar la investigación y el desarrollo de tecnologías emergentes, apoyando la creación de soluciones innovadoras basadas en avances científicos y tecnológicos.
6. **Reforzar la relación con la Universidad de Oviedo a través de un evento conjunto:** La fase II del programa, el Hackathon WiiP, será una gran oportunidad para que los estudiantes y la Universidad de Oviedo se involucren y familiaricen con el programa de innovación de DXC. Promoverá la interacción y el intercambio de conocimiento entre estudiantes y trabajadores de DXC.
7. **Atraer y retener el talento:** Los participantes del programa tendrán la oportunidad de implementar su idea. El WiiP fomenta la interacción ente los participantes de ambas fases para desarrollar su proyecto.

Fases

La segunda edición del Workplace Iberia Innovation Program cuenta con dos fases:

1. Identificación de casos de uso de Inteligencia Artificial en Modern Workplace:

La primera fase será de carácter interno, y podrán participar en ella todos los empleados de la service line de DXC Modern Workplace Iberia que lo deseen tanto de forma individual como por equipos.

Se proporcionará a los participantes una plantilla en la que plasmarán los casos de uso de acuerdo a los criterios marcados por la organización que tendrán que enviar de forma virtual entre el 03 de julio de 2023 y el 15 de septiembre de 2023.

El jurado evaluará todas las ideas recogidas y seleccionará un caso de uso para su posterior implementación en la fase II.

2. Hackathon:

La segunda fase, de carácter externo, está abierta a todos los estudiantes de la Universidad de Oviedo que deseen participar. El objetivo principal de esta fase es la implementación del caso de uso seleccionado en la fase anterior del concurso.

Elegibilidad: Podrán participar en el Hackathon WiiP estudiantes de la Universidad de Oviedo. La participación será por equipos formados por grupos de un mínimo de 2 personas y un máximo de 3.

Períodos: El Hackathon WiiP se llevará a cabo durante el período de tiempo descrito a continuación, que puede estar sujeto a ajustes razonables según lo consideren necesario las entidades organizadoras:

Plazo de Preinscripción	22 de julio – 22 de septiembre
Anuncio del Reto	22 de septiembre
Registro Oficial de Equipos	22 de septiembre – 4 de octubre
Evento Presencial	7 de octubre

Cómo Participar: Los Participantes deberán completar el formulario de pre-inscripción disponible en este link: <https://forms.office.com/r/fKf0QBH94F> durante el plazo indicado. Los participantes deberán proporcionar toda la información necesaria, incluyendo: nombre completo, correo electrónico y titulación que están cursando.

Cada participante solamente puede formar parte de un equipo. Los equipos estarán formados por un mínimo de 2 personas y un máximo de 3.

Una vez anunciado el reto, se abrirá la fase de registro oficial de equipos a través de un formulario que compartiremos en diferentes medios. Todos los formularios de registro de equipos deben ser completados y enviados antes de la hora 12:00 pm EDT del 4 de octubre de 2023.

Confidencialidad Los Participantes del Hackathon WiiP reconocen y aceptan que su participación en el evento no será tratada como información confidencial y podrá ser compartida con el público, incluso a través de la publicación en internet.

Evento Presencial: el 7 de octubre se llevará a cabo el evento presencial que se desarrollará en la sede de DXC Technology en Avilés en horario de 09:30 am a 18:30 pm.

9:30	Bienvenida y Kickoff
10:00	Hackathon
11:30	<i>Coffee Break</i>
12:00	Hackathon
14:30	<i>Lunch Break</i>
15:30	Hackathon
17:30	Presentación Proyectos
18:30	Entrega de Premios y Clausura

Los candidatos que no concurran al evento en el horario estipulado, podrán ser descalificados a discreción de las entidades organizadoras.

Durante el evento, los equipos deben desarrollar la solución propuesta por DXC Technology, escogida en la primera fase del Programa y, a continuación, una vez finalizado el tiempo de desarrollo, contarán con **10 minutos** para presentar su propuesta al jurado.

El jurado evaluará las propuestas presentadas en base a los criterios recogidos en este documento y, tras deliberar las puntuaciones, se anunciarán los equipos ganadores en el mismo evento y se procederá a la entrega del premio.

Normas Hackathon WiiP: Fase II

1. La participación se hará por equipos de entre 2 y 3 personas que estarán integrados por estudiantes de la Universidad de Oviedo.
2. La preinscripción e inscripción se realizarán mediante el correspondiente formulario anunciado en la página web de la Cátedra DXC: <http://catedradxc.org/> antes de la finalización del día 22 de septiembre de 2023 y 4 de octubre de 2023 respectivamente.
3. La inscripción en el Hackathon WiiP confirma la aceptación de las presentes Bases Legales sin reserva alguna y el compromiso de los participantes con el contenido de las mismas.
4. Los participantes aportarán sus propios recursos técnicos para el desarrollo de su propuesta: ordenadores, móviles, tabletas, dispositivos, gadgets, plataformas y/o entornos tecnológicos, o cualquier otro material software o hardware que fuera necesario a dicho respecto.
5. Si un Participante no puede asistir, con independencia de la causa, no podrá ser sustituido por otro.
6. Si por algún motivo un equipo inscrito no puede participar finalmente al evento, deberá comunicarlo a La Organización al menos 24 horas antes del comienzo del Concurso.
7. La inscripción está limitada a un máximo de 5 equipos, que serán seleccionados por riguroso orden de inscripción.

Temporalización



Criterios de Evaluación Hackathon WiiP: Fase II

Un Comité de Evaluación que estará compuesto por personas seleccionadas por su experiencia técnica y/o empresarial o conocimiento del tema, será el encargado de evaluar el Desarrollo creado durante el Evento según los siguientes criterios de evaluación:

Completado	40%
Fortaleza Técnica	30%
Creatividad	10%
Viabilidad	10%
Calidad	10%

El Comité Local de Evaluación seleccionará un equipo ganador.

En caso de que se produzcan empates, se seguirá un proceso de desempate para determinar qué presentación avanzará a la siguiente etapa. En primer lugar, se comparará la puntuación en la categoría de más peso (Completado, 40%) y el desarrollo con la puntuación más alta avanzará (Primer desempate).

Si aún persiste el empate, se comparará la puntuación en la categoría de segundo mayor peso (Fortaleza Técnica 30%) y el desarrollo con la puntuación más alta avanzará (Segundo desempate).

En cualquier caso, la decisión del Comité de Evaluación será inapelable.

Premios

El WiiP está dotado con los siguientes premios, que se repartirán a partes iguales entre los integrantes de cada equipo en formato tarjeta regalo [Click&Gift](#):

Primer premio	2000€ para el proyecto ganador
Accesit	1000€ para el segundo proyecto clasificado

Protección de Datos Personales

En cumplimiento de lo dispuesto por la normativa aplicable en materia de Protección de Datos, los datos personales que se faciliten para la participación en este programa se incorporarán en un registro, temporal, titularidad de DXC Technology con la finalidad de gestionar el programa.

La base jurídica que constituye el tratamiento de los datos personales se basa en la relación contractual, en lo relativo a los distintos puntos de las bases, y en el consentimiento en lo que respecta a la participación, que otorga libremente el interesado para la participación en el programa.

El participante puede que en el momento de efectuar la inscripción aporte datos personales de otros participantes que configuren su equipo. Se entenderá que el participante que realiza la inscripción en el programa confirma haber obtenido la autorización correspondiente del resto de participantes para que DXC Technology pueda tratar los datos para la correcta gestión del programa.

Los datos personales se conservarán, debidamente protegidos con las medidas de seguridad adecuadas, durante el tiempo que perdure el concurso y, de forma posterior, el únicamente necesario para dar cumplimiento a las obligaciones legales correspondientes. Igualmente se informa que no se llevarán a cabo decisiones automatizadas sin intervención humana. En ningún caso se contempla por parte de DXC Technology cesiones o transferencias internacionales de datos a terceros.

En cualquier momento los participantes pueden ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación a su tratamiento, oposición y portabilidad, en los términos previstos en la normativa de Protección de Datos, ante el responsable del tratamiento dirigiendo la correspondiente solicitud a: privacy@dxc.com indicando la referencia "Datos Personales".

Por último, se informa igualmente del derecho a presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos (www.aepd.es) en caso de que se tenga conocimiento o considere que un hecho pueda suponer un incumplimiento de la normativa aplicable en materia de protección de datos.

En el caso de que alguno de los participantes fuese menor de edad en el momento de la inscripción al hackathon, deberá hacernos llegar la autorización parental cumplimentada y firmada como adjunto en el mismo formulario (Anexo I).

Cesión de Derechos de Imagen y Derechos de Propiedad Intelectual

Los participantes (ganadores o no) autorizan a DXC Technology a reproducir y utilizar su nombre, apellidos, imagen y otros datos personales en cualquier actividad promocional relacionada con el programa, sin derecho a remuneración alguna por este concepto.

De otra parte, la participación en el presente programa conlleva la cesión por parte de los finalistas y del ganador, a favor de DXC Technology con carácter mundial, por tiempo indefinido y durante la totalidad de los plazos previstos legalmente, de forma exclusiva y a título gratuito, de todos los derechos de propiedad intelectual y/o industrial sobre los proyectos y diseños presentados, incluyendo el código fuente, planos, memoria, borradores, dibujos, esquemas, etc. todo ello, en cualquiera de sus modalidades. En este sentido, DXC Technology podrá explotar en exclusiva, con carácter mundial y durante todos los plazos de duración que permite la ley, los diseños de los finalistas y del ganador, sin tener que abonar ninguna remuneración específica por tal licencia o cesión. No obstante, en el caso que DXC Technology no tenga intereses en dicha cesión respecto a un proyecto concreto y el equipo titular estuviera interesado en su explotación, DXC Technology accederá a la renuncia a dichos derechos en favor de la/s persona/s titulares de dichos derechos.

Todos los participantes (ganadores o no) garantizan que los proyectos y diseños presentados, así como sus elementos o documentos preparatorios no vulneran en modo alguno ningún derecho de terceros, y en consecuencia, se comprometen a mantener totalmente indemne a DXC Technology en caso de producirse reclamación por parte de terceros.



Anexo I: Autorización Parental

Datos del menor:

Nombre y apellidos:

Fecha de nacimiento:

Datos del padre/madre/tutor:

Nombre:

DNI:

Mediante la firma de la presente, autorizo a mi hijo/a a participar en el Hackathon WiiP, y a la empresa DXC Technology a hacer uso del material fotográfico y audiovisual de las actividades que se lleven a cabo en la empresa relativas a dicha iniciativa. Las imágenes podrán ser usadas para:

- Difusión de actividades y eventos a través de la página web, blog y redes sociales de la empresa.
- Uso interno en memorias.
- Documentos y material gráfico impreso como carteles, folletos y manuales que hagan referencia a este evento.

La entidad se compromete a que la utilización de estas imágenes en ningún caso supondrá un daño a la honra e intimidad del menor, ni será contraria a los intereses de los menores, respetando la normativa en materia de protección de datos, imagen y protección jurídica del menor.

Y para que así conste firmo la autorización en (municipio).....

A (día)..... de (mes)..... de 2023.

Firmado:

.....