

Bases del CONCURSO

HACKATHON SOGETI ESPAÑA & S2V ESPORTS

1. OBJETO DEL CONCURSO:

En este evento tecnológico competitivo en modalidad “Hackathon” organizado por Capgemini España S.L. (en adelante, “**Sogeti**”) y S2V Esports, que tendrá lugar del 12 de noviembre -que se abre el período de inscripción, al 10 de diciembre -que comunicaremos el ganador-; con participación abierta, propondremos un reto tecnológico que consistirá en desarrollar el contenido de una aplicación web sencilla que posteriormente será compatible con funcionalidades de juegos como Grand Theft Auto V RolePlay. Esta aplicación web se integrará en una Tablet simulada que podrá ser usada para ver información, datos y estadísticas útiles.

El objeto del 1er Hackathon Sogeti & S2V es que los participantes resuelvan el reto descrito, según las siguientes condiciones antes del 10 de diciembre, que será la fecha en la que se presentarán los proyectos candidatos y el 10 de diciembre, daremos a conocer el fallo del jurado, tras su valoración de las presentaciones de los participantes.

2. BASES PARTICIPACION:

I.- Todos los participantes del 1er Hackathon Sogeti & S2V tienen que ser mayores de edad y queda limitado a residentes en España y que cumplan con los requisitos de inscripción.

II.- 4. El concurso 1er Hackathon Sogeti & S2V es gratuito para los participantes, aunque la inscripción es obligatoria, por lo que no se tendrán en cuenta para el premio las inscripciones incompletas o que no cumplan lo previsto en estas bases. Para inscribirse en el Hackathon, podrán hacerlo en grupo (máximo 3 personas por grupo) o individualmente. Todo participante, ya sea en modalidad grupo o individual, deberán completar el FORMULARIO ONLINE (imprescindible) que aparece en la página web del Hackathon (<https://www.sogeti.es/explora/eventos/hackathon-s2v/>) y aceptar las presentes bases legales, así como incluir su CV y marcar la casilla “ACEPTO” los términos de uso.

III.- Las inscripciones podrán realizarse hasta cubrir el aforo. Fecha límite para inscribirse: hasta el 25 de noviembre a las 12pm.

IV.. Los organizadores se reservan el derecho a descartar aquellas participaciones que no cumplan con los requisitos aquí descritos o limitar el número de participantes.

Nota importante:

- **No se aceptan aplicaciones que no utilicen las tecnologías descritas en este 1er Hackathon Sogeti & S2V, en el apartado de documentación técnica adicional que podréis encontrar en el enlace a la página web del Hackathon ([documentación técnica](#) y [requisitos de la API](#)).**
- **Los desarrollos deberán ser originales y sin la ayuda de terceros.**
- **Serán descalificados aquellos que presenten anomalías o indicios de que no se cumplen los requisitos de participación de este Hackathon**

- **Máximo de 1 proyecto por participante (se encuentre inscrito en un grupo o individualmente).**

3. DERECHOS:

El/la participante debe ser, y por el hecho de participar lo garantiza, titular único/a de los derechos de autor del desarrollo y será responsable de garantizar a Sogeti que la propiedad de desarrollos no incumple derechos de terceros.

El participante exime de cualquier tipo de responsabilidad a los convocantes del concurso 1er Hackathon Sogeti &S2V ante cualquier demanda o reclamación formulada por parte de terceros sobre vulneración de derecho alguno de propiedad industrial o intelectual relacionada con el desarrollo presentado.

La propiedad intelectual de todos los desarrollos realizados por los participantes en el marco del concurso 1er Hackathon Sogeti &S2V serán propiedad de Sogeti.

4. CALENDARIO:

El plazo para contabilizar la participación comenzará el 12 de noviembre, hasta el 25 de noviembre de 2020 a las 12pm, que se cerrará el plazo de inscripción.

Sogeti enviará a todos los participantes una invitación para una reunión online de presentación del 1er Hackathon Sogeti &S2V y demás detalles de su desarrollo. Esta reunión de presentación será el 26 de noviembre.

Desde la presentación (26 de noviembre) hasta el 10 de diciembre, los participantes inscritos tendrán de plazo para trabajar en el desarrollo, ya que el dicho día 10 de diciembre, a las 11 am, se convocará una reunión online donde todos los participantes deberán presentar su proyecto al jurado en unos 15 minutos. Una vez presentados todos los proyectos, al final de la sesión y tras la correspondiente deliberación, el jurado dará a conocer el proyecto ganador.

5. JURADO:

El ganador del concurso 1er Hackathon Sogeti &S2V será elegido por un jurado compuesto por 3 miembros de Sogeti y 2 de S2V Esport.

6. ELECCIÓN DEL GANADOR:

Para la elección del ganador se elegirá la aplicación que mejor puntuación tenga de las siguientes características:

- Funcionalidad de la aplicación, mostrando el correcto funcionamiento de la idea principal.
- Grado de finalización del proyecto
- Originalidad de la idea

- Dificultad técnica
- Viabilidad del proyecto, diseño, usabilidad, etc.

La comunicación del ganador se realizará, en fecha 10 de diciembre tras el análisis y valoración de la exposición de todos los desarrollos por el Jurado.

7. PREMIOS:

El nombre del ganador o del equipo ganador se comunicará el día 10 de diciembre tras la exposición de los proyectos.

- GANADOR:

El equipo ganador, ya sea en modalidad grupo o individual, e independientemente del número de miembros del equipo, recibirá una Cámara Deportiva por valor de 50€ y una camiseta oficial de S2V para cada participante. Estos regalos se enviarán por correo postal al domicilio del ganador (en caso de grupo, se indicará el responsable al que haremos llegar el lote completo, para repartir entre los compañeros de equipo).

- PARTICIPANTES:

Las mejores presentaciones del desarrollo propuesto en el día de su exposición (el día 10 de diciembre), tras la valoración del jurado, podrán optar a la entrega de un pack de regalo Gamer de Sogeti-S2V (se comunicará su contenido el día de la presentación). Este regalo se enviará al domicilio en caso de grupo, se indicará el responsable al que haremos llegar el lote completo, para repartir entre los compañeros de equipo.

8. POLÍTICA DE PROTECCIÓN DE DATOS

¿QUIÉN ES EL RESPONSABLE DEL TRATAMIENTO DE TUS DATOS?

Identidad: CAPGEMINI ESPAÑA, S.L. CIF: B08377715
Domicilio: Calle Puerto de Somport 9, Edificio Oxseo, 28050, Madrid
Delegado de Protección de Datos (DPO): protecciondedatos.es@capgemini.com

¿CON QUÉ FINALIDAD Y DURANTE CUÁNTO TIEMPO TRATAREMOS SUS DATOS?

CAPGEMINI tratará los datos facilitados exclusivamente para las siguientes finalidades:

- Gestionar su participación en el 1er Hackathon Sogeti & S2V. Los datos serán conservados con ese fin hasta la finalización del Hackathon.
- Incluir su candidatura en procesos de selección de personal de CAPGEMINI. Los datos serán conservados con ese fin durante todo el tiempo durante el plazo máximo de un año contado desde la

fecha de su recepción, salvo que proceda a su actualización periódica, en cuyo caso, los datos se mantendrán un año desde su última actualización.

Usted se compromete a informar de cualquier modificación que se produzca en los datos facilitados a CAPGEMINI, y a mantenerlos debidamente actualizados. En caso de facilitar datos de terceros, manifiesta contar con el consentimiento de los mismos y se compromete a trasladarle la información contenida en esta cláusula.

¿QUÉ CATEGORÍAS DE DATOS TRATAMOS?

CAPGEMINI trata las siguientes categorías de datos:

- Datos identificativos: nombre, apellidos, email, universidad/compañía, teléfono y ciudad de residencia.
- Datos académicos: CV

Los datos personales solicitados son obligatorios, de tal forma que, la negativa a suministrarlos supondrá la imposibilidad de participar en el Hackathon y en los procesos de selección indicados.

Usted se compromete a informar de cualquier modificación que se produzca en los datos facilitados a CAPGEMINI y a mantenerlos debidamente actualizados. En caso de facilitar datos de terceros, manifiesta contar con el consentimiento de los mismos y se compromete a trasladarle la información contenida en esta cláusula, eximiendo a CAPGEMINI de cualquier responsabilidad en este sentido.

¿CUÁL ES LA LEGITIMACIÓN PARA EL TRATAMIENTO DE SUS DATOS?

La legitimación para el tratamiento de sus datos por parte de CAPGEMINI es el consentimiento que Usted proporciona con la cumplimentación y envío del formulario de participación en el 1er Hackathon Sogeti &S2V. Los consentimientos obtenidos para las finalidades mencionadas son independientes, por lo que Usted podrá revocar únicamente uno de ellos o ambos.

Mediante la aceptación de estas condiciones, usted presta el consentimiento inequívoco a Capgemini para tratar sus datos de carácter personal con las finalidades indicadas.

¿A QUÉ DESTINATARIOS SE COMUNICARÁN SUS DATOS?

Sus datos personales no serán comunicados a otras entidades.

¿CUÁLES SON SUS DERECHOS?

- Acceder a sus datos personales.
- Rectificar los datos inexactos o incompletos.
- Solicitar la supresión de los datos cuando, entre otros motivos los datos ya no sean necesarios para los fines que fueron recogidos.
- Obtener de Capgemini la limitación del tratamiento de los datos cuando se cumpla alguna de las condiciones previstas en la normativa de protección de datos.
- Solicitar la portabilidad de sus datos.
- Presentar una reclamación ante la AEPD, como autoridad de control.

Podrá ejercitar sus derechos enviando un correo electrónico a la siguiente dirección: protecciondedatos.es@capgemini.com.

ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La simple participación en el presente concurso 1er Hackathon Sogeti &S2V implica la aceptación de estas bases en su totalidad por lo que la manifestación, en el sentido de no aceptación de las mismas, implicará la exclusión del participante y, como consecuencia de la misma, quedará Capgemini liberada del cumplimiento de la obligación contraída con dicho participante. Al aceptar el premio, el ganador asume todos los gastos en los que incurra, salvo los que expresamente estén incluidos en la promoción en cuestión, así como la responsabilidad que se pueda derivar de la recogida y utilización de dicho premio. En tal sentido, el ganador será responsable de todos los impuestos devengados o gastos que no se mencionen específicamente en estas bases.