

## 1. Protección de Datos Personales

En cumplimiento con la normativa vigente sobre Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales serán tratados por la OFICINA DE PROYECTOS EUROPEOS DEL GOBIERNO DE CANTABRIA, S.L., en adelante OPE CANTABRIA, con CIF B39582549 y domiciliada en Paseo de Pereda Nº:13 4º izq 39004 Santander, Cantabria (en adelante e indistintamente, OPE CANTABRIA o “la organización”), como RESPONSABLE del Tratamiento, con la finalidad de gestionar su solicitud de participación en el Hackatón YouforSE.

Asimismo, le informamos que, salvo en caso de obligación legal o consentimiento expreso por su parte, OPE CANTABRIA no cederá sus datos a terceros ajenos a la organización o a los colaboradores del evento descritos en el apartado Política de Privacidad y Tratamiento de datos personales.

A tales efectos, le informamos que la organización del evento correrá a cargo de la Asociación GLOBAL SHAPERS SANTANDER (en adelante los “colaboradores del evento”), con domicilio social en C/ Concepción Arenal nº 1 3 C, CP 39008, Santander, Cantabria, inscrita en el Registro de Asociaciones de Cantabria con el número 7567, a quien OPE Cantabria cederá sus datos personales, como ENCARGADO del Tratamiento, con la finalidad de gestionar y coordinar su solicitud de participación en el Hackatón YouforSE.

---

## 2. Información adicional sobre el proyecto

Esta actividad forma parte del proyecto Youth Changemakers for Social Economy Ecosystem – #YouForSE, en el marco de la convocatoria del programa Erasmus+, cofinanciado por la Unión Europea (Proyecto 2023-1-ES02-KA210-YOU-000162029).

---

## 3. Objetivo del Hackatón

El objetivo principal del Hackatón es promover la participación juvenil en la búsqueda de soluciones innovadoras ante los desafíos de la Economía Social, orientadas a conformar sinergias de desarrollo local y de arraigo de la población al territorio, tales como, la creación de empleos de calidad, la cohesión territorial, la lucha contra el cambio climático, la transición demográfica, la igualdad entre mujeres y hombres, el fomento de la cultura del emprendimiento, la transición digital justa, o la reducción de las desigualdades.

---

## 4. Aceptación de las bases

La participación en el evento implica la aceptación total de las presentes bases.

---

## 5. Requisitos para participar

**Edad:** Los participantes deben ser mayores de 18 años y menores de 30 años, es decir, deben tener entre 18 y 29 años.

**Interés en la Economía Social:** Es fundamental tener interés en profundizar sobre los principios de la economía social, ya sea para aprender sobre la temática o porque ya se cuenta con una idea o proyecto relacionado. Se busca que los participantes tengan motivación y compromiso para desarrollar soluciones innovadoras ante un problema o desafío específico.

### **Inscripción como equipo:**

- Si ya tienes un equipo de entre 3 y 5 personas, podrán inscribirse juntos como grupo.
- Si no cuentas con un equipo, puedes inscribirte individualmente. En este caso, la organización se encargará de asignarte un equipo según el perfil indicado en tu inscripción.

**Importante:** Una vez asignado el equipo, no podrás modificarlo, y no se permitirá la participación individual durante el evento. Es obligatorio formar parte de un equipo.

**Exclusiones:** No podrán participar personas que tengan vínculo laboral con la entidad organizadora del evento.

---

## **6. Fechas importantes**

**Inicio de inscripciones:** La inscripción estará habilitada en la web tan pronto como esté disponible.

**Cierre de inscripciones:** El plazo de inscripción finaliza el 24 de marzo de 2025 a las 14:00 horas. La organización se reserva el derecho de extender este plazo si lo considera necesario.

**Fecha del Hackatón:** El evento se celebrará el **29 de marzo de 2025**, de **10:00 h a 17:30 horas**.

**Agenda:** Todos los detalles de la agenda y actividades se podrán consultar en la web oficial del evento.

---

## **7. Inscripción de equipos**

La inscripción de equipos debe completarse mediante el formulario correspondiente en la sección Inscripción del sitio web del Hackatón: **hackatonyouforse.com**, antes de la fecha límite establecida por la organización.

Al inscribir un equipo, los miembros aceptan automáticamente las bases legales del evento.

Cada participante deberá firmarlas de forma individual antes del inicio del evento (serán entregadas a tales efectos el día del evento antes de su comienzo para su firma)

En caso de que un equipo inscrito no pueda asistir al evento, deberá notificarlo a los organizadores con al menos **48 horas de antelación** al comienzo del Hackatón.

La organización se reserva el derecho de admisión.

---

## **8. Acreditación de participantes**

La identidad de los participantes será verificada mediante documentos oficiales, como el DNI o el pasaporte, tanto el día de la formación como el día del Hackatón. Los participantes con datos falsos o inexactos serán descalificados.

---

## **9. Fecha y lugar del Hackatón**

El Hackatón YouforSE se llevará a cabo de forma presencial el sábado 29 de marzo en la sede de "Espacio Joven" del Ayuntamiento de Santander, sito en C. Cta. del Hospital, 10. 39008 Santander, Cantabria. No se permitirá la participación en remoto.

---

## **10. Desarrollo del evento**

Cada equipo desarrollará su propuesta siguiendo la agenda establecida para el evento y preparará una presentación.

La exposición de cada propuesta tendrá una duración máxima de 5 minutos.

---

## **11. Normas de conducta y contenido**

La organización se reserva el derecho de descalificar a los equipos que presenten o desarrollen propuestas que contengan material ilegal, ofensivo, obsceno o difamatorio.

---

## **12. Equipos y recursos**

Por parte de la organización, no hay ningún compromiso de entrega de materiales o equipos necesarios para la realización del trabajo. Los participantes podrán aportar su propio equipo (ordenadores, móviles y cualquier otro material necesario) para el desarrollo del reto elegido.

Se proporcionará el acceso a un conjunto de herramientas (talleres y materiales online) necesarios para la definición de las propuestas a los retos presentados.

Se podrá usar cualquier tecnología disponible en la actualidad.

---

## **13. Originalidad de los proyectos**

Todos los proyectos presentados deben ser originales. Al aceptar estas bases, los participantes declaran que las ideas que desarrollen son de su propia autoría, y que las mismas se realizarán sin infringir los derechos de autor de terceros ni generar conflictos relacionados con los derechos de propiedad intelectual o industrial sobre la aplicación.

La concesión de premios por parte del jurado no implica ninguna aceptación implícita ni explícita sobre la originalidad de la idea.

---

## **14. Política de Privacidad y Tratamiento de datos personales**

En cumplimiento de lo establecido por el Reglamento (UE) 2016/679, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos, OFICINA DE PROYECTOS EUROPEOS DEL GOBIERNO DE CANTABRIA, S.L (en adelante OPE CANTABRIA), en calidad de Responsable de Tratamiento de datos, informa al solicitante que sus datos personales serán tratados, utilizados, registrados, modificados, almacenados, codificados, comunicados y/o cedidos bajo las siguientes finalidades:

- Gestionar la inscripción en el Hackatón YouForSE.
- Gestionar su participación en el Hackatón YouForSE.
- Cumplir con nuestras obligaciones legales.
- Envío de comunicaciones informativas relacionadas con el Proyecto YouForSE.

No se utilizarán los datos personales para otras finalidades distintas a las mencionadas.

La recogida de los datos personales es totalmente necesaria para la inscripción y participación en el Hackatón YouforSE, sin disponer de la información recogida en el formulario de inscripción (datos identificativos, datos de contacto, datos académicos/formación y datos logísticos) no sería posible tramitar su solicitud.

La veracidad y calidad de la información sobre cualquier dato personal relevante que pudiera influir en el proceso de selección será responsabilidad del candidato, siendo el interesado único responsable. OPE CANTABRIA ni sus colaboradores no elaborará perfiles comerciales en base de la información facilitada y en consecuencia tampoco tomará decisiones automatizadas, ni llevará a cabo acciones de scoring o transferencias internacionales de sus datos personales.

OPE CANTABRIA únicamente recogerá datos personales que sean adecuados, pertinentes y no excesivos en relación con las necesidades de la prestación del servicio. Los datos recogidos en el punto 3 sobre logística, en el que se pide al solicitante que indique si existe:

- Alergia alimenticia, esta información será tratada solo a nivel interno de la organización, así como del colaborador encargado de la organización del evento, siendo necesario que estos sean conocedores de las alergias del solicitante con el fin poder prestar el adecuado cuidado en la preparación de los aperitivos/comidas dentro del evento. Será responsabilidad del solicitante mantener actualizada la información sobre alérgenos que deberá comunicarnos a la mayor brevedad posible.
- Datos de accesibilidad esta información será tratada solo a nivel interno de la organización, así como del colaborador encargado de la organización del evento, siendo necesario que estos sean conocedores de las posibles limitaciones existentes para poder adaptar lugares, procesos, mobiliario de forma que el solicitante no vea menoscabada su participación en el Hackatón YouforSE.

Base legitimadora para el tratamiento de los datos personales del interesado: Artículo 6.1.a) RGPD el interesado dio su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales para uno o varios fines específicos.

La organización no ejercerá derechos comerciales sobre los proyectos generados durante el Hackatón YouforSE. Sin embargo, se reserva el derecho de utilizar la metodología y las propuestas de solución de los equipos participantes en un informe o estudio sobre la Participación de la Juventud en la Economía Social, siempre que dichas actividades no sean de naturaleza comercial.

Para llevar a cabo el Hackatón YouforSE OPE CANTABRIA contará con la colaboración de por la ASOCIACIÓN GLOBAL SHAPERS SANTANDER, en calidad de ENCARGADA DEL TRATAMIENTO, en su condición de entidad responsable de la organización y coordinación del evento, con el fin de gestionar el Hackatón YouForSE. Además llegado el caso los datos personales podrán ser cedidos a las Administraciones Públicas competentes en la materia y/o Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado o la Administración de Justicia.

De acuerdo con los derechos que le confiere la normativa vigente en protección de Datos de Carácter Personal podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, limitación, supresión, cancelación, portabilidad y oposición, dirigiendo su petición a: [protecciondatos@opecantabria.es](mailto:protecciondatos@opecantabria.es) o por correo postal a OPE Cantabria, en Paseo de Pereda Nº: 13, 4º izq. 39004 Santander, Cantabria.

El solicitante que entienda que se han visto vulnerados sus derechos en materia de protección de datos o tenga cualquier reclamación relativa a su información personal podrá dirigir requerimiento a:

[protecciondatos@opcantabria.es](mailto:protecciondatos@opcantabria.es).

En cualquier caso, los solicitantes siempre podrán acudir ante la Agencia Española de Protección de Datos, autoridad de control en materia de protección de datos personales.

Para más detalles, consulte nuestra **Política de Privacidad** [aquí](#) y nuestro **Aviso Legal** [aquí](#)

---

## 15. Jurado

El Jurado estará compuesto por al menos tres expertos/as designados por la organización del Hackatón.

---

## 16. Premios

Los equipos participantes optarán a tres premios\* no acumulables:

- **Primer premio:** Bono Tarjeta Regalo por valor de 150 euros, por participante (máximo total por equipo: 750 euros).
- **Segundo premio:** Bono Tarjeta Regalo por valor de 100 euros, por participante (máximo total por equipo: 500 euros).
- **Tercer premio:** Bono Tarjeta Regalo por valor de 50 euros, por participante (máximo total por equipo: 250 euros).

La organización se reserva el derecho de dejar desierto cualquiera de los premios si el Jurado considera que el nivel de los proyectos presentados no alcanza los requisitos mínimos de calidad y desarrollo.

*\*Cada tarjeta-regalo podrá ser canjeada por el/a ganador/a por compras por la cantidad fijada en el premio correspondiente en cualquier centro comercial de El Corte Inglés, Hipercor, Supercor, Sfera, Bricor, La Tienda en Casa, [www.elcorteingles.es](http://www.elcorteingles.es) y Viajes El Corte Inglés. Toda la información aquí: <https://www.elcorteingles.es/ayuda/es/nuestros-servicios/tarjeta-regalo/>*

---

## 17. Criterios de valoración

Los proyectos serán evaluados en base a los siguientes aspectos:

- **Claridad y estructura (25%):** La presentación del proyecto debe ser clara, bien organizada y fácil de entender.
  - **Innovación y viabilidad (30%):** Se valorará la originalidad de la idea y su factibilidad para ser implementada en la práctica.
  - **Impacto social (25%):** Se evaluará cómo el proyecto puede generar un impacto positivo en la sociedad, especialmente en la Economía Social.
  - **Cohesión y participación (5%):** Se valorará el grado de colaboración dentro del equipo y la participación activa de cada miembro.
  - **Presentación y pitch (20%):** La calidad de la presentación final y la habilidad del equipo para exponer de manera efectiva su propuesta.
- 

## 18. Publicación de los participantes y ganadores

Durante el desarrollo del evento OPE CANTABRIA Y/O sus colaboradores realizarán grabaciones y fotografías del evento.

En todo momento, se respetará el derecho a la propia imagen reconocido en el artículo 18 de la Constitución española y regulado por la Ley 1/1982 de 5 de mayo, sobre el derecho al honor, intimidad personal y familiar y la propia imagen. Estos datos se conservarán mientras dure la finalidad para la que se han obtenido y siempre que no ejerza ningún derecho de los que lo amparan. No se realizará con ellos ninguna transferencia internacional de datos sin su consentimiento previo, ni cesión a terceros que no vengan indicados en el apartado de Política de Privacidad y Tratamiento de Datos personales.

De conformidad con el Reglamento UE 2016/679 y la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre en materia de protección de datos y derechos digitales el solicitante dará su consentimiento con carácter previo, expreso e inequívoco a través de la casilla de marcaje dispuesta en la web, para el uso de su imagen, voz y vídeo de forma gratuita en los diferentes medios de comunicación que la organización considere oportunos para la difusión del evento.

El solicitante tiene derecho a retirar su consentimiento en cualquier momento en ese caso se procederá a distorsionar sus rasgos diferenciadores, especialmente cuando en una foto/vídeo concurren con otros de los que si disponemos consentimiento. La retirada del consentimiento no afectará a la licitud del tratamiento basada en el consentimiento previo a su retirada.

La publicación de los equipos ganadores se realizará al finalizar el Hackatón, tanto en la página web como en las redes sociales de la organización y otros medios.

---

## 19. Uso de las instalaciones

El evento se celebrará en la sede de “Espacio Joven” del Ayuntamiento de Santander.

Los participantes deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- **Asignación de espacios:** Cada equipo tendrá un espacio de trabajo asignado, el cual se les indicará al inicio del Hackatón.
- **Welcome pack:** A cada participante se le entregará un welcome pack, que incluirá una bolsa con cuaderno, bolígrafo, un USB y una botella para agua con la imagen visual del evento.
- **Servicios gratuitos:** Durante el Hackatón, cada participante tendrá acceso a los siguientes servicios:
  - Coffee break de 12:00 a 12:30.
  - Comida de 14:30 a 15:00 el 29 de marzo.
  - Conexión a internet.
  - Material de papelería.
- **Responsabilidad:** La organización queda exenta de cualquier responsabilidad por robo, desperfectos o daños materiales o personales causados por el incumplimiento de la normativa del espacio donde se celebra el Hackatón. El participante causante será responsable de cualquier incidente.
- **Normas de conducta:** La organización se reserva el derecho de expulsar a los participantes que no cumplan con las normas y bases del Hackatón.
- **Prohibiciones:** Se prohíbe la entrada al recinto con bebidas alcohólicas y sustancias estupefacientes.

---

## 20. Aceptación de los términos y condiciones

La inscripción en el Hackatón YouForSE implica la aceptación de los términos y condiciones expresados en las bases reguladoras. Esto incluye la aceptación de todo lo relacionado con la Ley Orgánica de Protección de Datos.

**Decisiones del jurado:** Los participantes aceptan las decisiones del jurado como definitivas y vinculantes.

**Derechos de la organización:** La organización se reserva el derecho de introducir cambios en el funcionamiento del Hackatón en cualquier momento y/o finalizarlo de forma anticipada si fuera necesario por causa justificada, sin que ello conlleve responsabilidad alguna. Cualquier cambio será debidamente comunicado.

**Responsabilidad de la organización:** La organización no se responsabiliza de pérdidas, deterioros, robos, retrasos u otras circunstancias de fuerza mayor ajenas a su control, y no asumirá indemnización alguna por estos u otros motivos.

**Jurisdicción:** Para resolver cualquier litigio relacionado con la interpretación o aplicación de estas bases, la ley aplicable será la española. Tanto la organización como los participantes se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Santander, renunciando a cualquier otro fuero que pudiera corresponderles.

---

## 21. Confirmación de aceptación

La inscripción en el Hackatón YouForSE implica la aceptación total de los términos y condiciones establecidos en las bases reguladoras. El proceso de aceptación es individual. Una vez aprobada tu inscripción, recibirás un correo electrónico con las instrucciones para confirmar y aceptar formalmente las bases legales del evento.

---

## 22. Autorizaciones

**Autorización de uso de datos/derechos de imagen:** (MARQUE CON UNA "X" LA OPCIÓN ESCOGIDA)

- **Autorizo a la organización a publicar mi imagen y/o voz con fines informativos y/o publicitarios relacionados con la difusión del Hackatón, a través de cualquier medio, incluyendo redes sociales (MARQUE CON UNA X LA QUE CORRESPONDA)**
  - "Sí doy mi consentimiento para la utilización y divulgación de mi imagen en las redes sociales, página web y medios de comunicación offline y online de la organización y/o los colaboradores"
  - "No doy mi consentimiento para la utilización y divulgación de mi imagen en las redes sociales, página web y medios de comunicación offline y online de la organización y/o los colaboradores"
  
- **Autorizo a la organización a comunicar mis datos (nombre, apellidos, edad, profesión) al resto de miembros del grupo al que he sido asignado.**
  - "Sí doy mi consentimiento para que mis datos (nombre, apellidos, edad, profesión \*) sean comunicados al resto de miembros del grupo al que he sido asignado."  
(\*Solo en caso de realizar esta cesión)
  - "No doy mi consentimiento para que mis datos (nombre, apellidos, edad, profesión \*) sean comunicados al resto de miembros del grupo al que he sido asignado."  
(\*Solo en caso de realizar esta cesión)
  
- **Autorizo a la organización a comunicar mis datos en caso de resultar ganador de algún premio, al final del Hackatón, en la página web, redes sociales y otros medios de la organización.**
  - "Sí doy mi consentimiento para que mis datos (nombre, apellidos) sean publicados en caso de resultar ganador de algún premio, en la página web, redes sociales y otros medios de la organización."
  - "No doy mi consentimiento para que mis datos (nombre, apellidos) sean publicados en caso de resultar ganador de algún premio, en la página web, redes sociales y otros medios de la organización."

---

### Confirmación final

- He leído, comprendido y acepto las **bases específicas** del Hackatón "YouforSE" (MARQUE CON UNA "X" LA OPCIÓN ESCOGIDA)
  - Sí
  - No

Nombre y Apellidos: .....

Fecha: .....

Firma: