

Resolución de 1 de octubre de 2020, del Rector de la Universitat Politècnica de València, por la que se convoca la IX Edición del concurso “ IDEAS UPV CHALLENGE” en la UPV para el año 2020, que se regirá por las bases que figuran en el anexo a esta resolución.

PRIMERO.

Aprobar las bases reguladoras y la convocatoria de concesión de 4 premios dirigidos a reconocer el talento emprendedor en la UPV para hacer emerger nuevas soluciones a retos de sectores emergentes del mercado y para hacer más sostenible el campus universitario de Vera.

SEGUNDO.

La presente convocatoria se financiará con cargo a la partida presupuestaria 004020000 422 40000 por un importe máximo de **6.000€** (seis mil euros) con cargo a la oficina gestora de IDEAS UPV aplicables al ejercicio 2020.

Se establecen **4 premios con dotaciones** que oscilan entre **los 1.000 y los 2.000 euros**, según se especifica en las bases reguladoras del procedimiento.

La dotación económica de los premios estará sujeta a la correspondiente retención que establece la normativa vigente.

TERCERO.

Contra esta resolución, que agota la vía administrativa, podrá interponerse recurso potestativo de reposición en el plazo de un mes, contado desde el día siguiente de su publicación, ante el mismo órgano que la ha dictado, o bien directamente un recurso contencioso administrativo ante los órganos de la jurisdicción contencioso-administrativa de la Comunidad Valenciana, en el plazo de dos meses contados a partir del día siguiente de su publicación.

Valencia, 1 de octubre de 2020

EL RECTOR

Francisco José Mora Mas

ANEXO I

BASES REGULADORAS DE LA IX EDICIÓN DE “ IDEAS UPV CHALLENGE”

Resolución del Rector por la que se aprueba la convocatoria de la IX Edición de IDEAS UPV CHALLENGE dirigida a **premiar** a estudiantes de la Universitat Politècnica de València (en adelante UPV) a que se les pueda reconocer sus habilidades y conocimientos para la **resolución de retos** planteados por la Unidad de emprendimiento IDEAS UPV (en adelante IDEAS UPV).

IDEAS UPV, dependiente del Vicerrectorado de Empleo y Emprendimiento de la UPV, organiza esta convocatoria para impulsar la atracción y el desarrollo del talento emprendedor en la UPV.

1-OBJETO DE LA CONVOCATORIA

El objetivo global de la convocatoria es apoyar la atracción y el desarrollo del talento emprendedor, a través de la promoción y consolidación del ecosistema emprendedor de la UPV, a través del plan de Emprendimiento Global para hacer emerger nuevas soluciones a retos de sectores emergentes del mercado y para hacer más sostenible el campus universitario de Vera y que a su vez, fomenten la dinamización y la cohesión con los centros.

Con la categoría que se plantea en la convocatoria, se pretende captar el talento emprendedor y las capacidades técnicas de los alumnos de la UPV, así como las habilidades para la resolución de los retos planteados.

El objetivo del concurso es **premiar las soluciones óptimas** a estos retos.

Esta iniciativa se enmarca dentro del objetivo 2 del proyecto “P3.4. Emprendimiento” del Plan Estratégico UPV2020.

2- PREMIOS

Los presentes premios están financiados con fondos propios de la UPV, dentro del presupuesto integrado 004020000 de IDEAS UPV, en el que existe crédito presupuestario suficiente para la cobertura de la presente convocatoria. El importe global máximo destinado para los presentes premios asciende a la cantidad de **6.000 euros**.

Se establece **UNA CATEGORÍA de premios:**

1) Premios ÁMBITO “DIGITAL”

El objetivo es premiar las **mejores soluciones** a los principales retos que se engloban en el ámbito “**digital**”, y que tengan **potencial emprendedor y viabilidad empresarial**. Ver anexo II, donde se detallan a modo de **ejemplo** algunos ámbitos importantes y palabras clave que se engloban dentro del topic “Digital”. Se especifican **ÚNICAMENTE COMO EJEMPLOS** de áreas de aplicación digital. Cualquier otra solución a un reto, no enmarcada en dichas áreas, y siempre que se integre en el **ámbito de uso digital**, se podrá presentar como propuesta a la convocatoria.

Dotación total de premios en la categoría: **6.000 euros**

Se otorgarán los siguientes premios:

- ✓ **PRIMER PREMIO: 1 premio de 2.000 euros**
- ✓ **SEGUNDO PREMIO: 2 premios de 1.500 euros cada uno**
- ✓ **TERCER PREMIO: 1 premios de 1.000 euros cada uno**

ESTRUCTURA del CONCURSO “ IDEAS UPV CHALLENGE”:

SEGUNDA EDICIÓN VIRTUAL del concurso

El concurso “IDEAS UPV CHALLENGE” se divide en TRES PARTES OBLIGATORIAS para todos los participantes:

- 1- **“JORNADA CHALLENGE”**: Se celebrará **el jueves 19 de noviembre de 2020** vía online en horario de **9:30 h a 18 h**.

La **asistencia virtual será obligatoria** para poder optar a los premios. Todos los participantes que cumplen requisitos y entregan la documentación necesaria para participar en el concurso, quedan inscritos para asistir a la jornada.
Objetivo de la jornada: conformar la composición final de los equipos participantes y mentorizar el trabajo de los equipos para ayudar a describir el planteamiento óptimo de las soluciones a los retos elegidos.
- 2- **“CHALLENGE PITCH”**: La sesión de pitch ante el Comité de Selección tendrá lugar **el día 20 de noviembre de 2020** vía online de **9:30 h a 14:30 h máximo**.

La **asistencia virtual será obligatoria**. Tras la jornada del Challenge, los equipos formados en la sesión deberán exponer su solución al reto elegido ante la Comisión de Selección para poder optar a los premios. Cada equipo realizará una presentación de una duración máxima de **3 minutos**.
- 3- **“Entrega de la MEMORIA FINAL”**: Tras la Jornada y el pitch ante el Comité de Selección, los equipos deberán entregar una memoria final con la explicación de la solución presentada al reto planteado elegido y trabajada en la jornada. Ver apartado 4.3 de la convocatoria.

JORNADA CHALLENGE:

La jornada se inicia con la breve presentación por parte de los participantes de sus ideas iniciales para la resolución de los retos. Para ello contarán con un minuto como máximo de tiempo.

A continuación, se formarán los equipos que participarán en la jornada, seleccionando entre los participantes aquellas ideas en las que trabajarán.

La jornada se dividirá en varios **módulos de trabajo**: **a) Definición y test del reto – problema**, en el que cada equipo ha de definir y cuantificar el problema a solucionar y las personas que lo sufren; **b) Solución**, en el que cada equipo plantea su solución a ese problema, los beneficios frente a otras alternativas viables, impacto, etc y define un plan de implementación de su solución; **c) Business Model Canvas**, en el que cada equipo diseñará su lienzo de modelo de negocio y **d) Preparación Pitch**, para preparar la presentación que cada equipo tendrá que exponer en la sesión de “Pitch ante el Jurado” del día siguiente para poder optar a los premios.

En cada módulo se introducirán los conceptos necesarios para afrontar correctamente el módulo de trabajo, se dará un tiempo de trabajo **guiado por mentores** con experiencia en el emprendimiento, que ayudarán a los equipos participantes a presentar correctamente sus conclusiones.

3- PARTICIPANTES

La **inscripción** a la convocatoria podrá ser **individual o colectiva**:

a) En caso de **inscripción individual**, podrán participar en la convocatoria:

- **Estudiantes de la UPV** matriculados en el **curso académico 2020/2021**, de grado, máster universitario o doctorado.

- **Titulados por la UPV** que hayan terminado en el **último curso académico (2019/2020)**.

En este caso, para poder optar a los premios, el día de la jornada será imprescindible completar el equipo con al menos otro participante o incorporarse a otro equipo. La organización del Challenge facilitará la conformación de los equipos.

b) En caso de **inscripción colectiva**, podrán participar en la convocatoria, **equipos de entre 2 y 5 participantes**, en los que **al menos uno** de sus componentes sea **estudiante UPV** matriculado en el curso académico **2020/2021**, de grado, máster universitario o doctorado, o **titulado por la UPV** que haya terminado en el **último curso académico (2019/2020)**.

Además, no podrá haber en un equipo más de dos participantes externos a la UPV.

Los equipos de participantes se podrán conformar o completar su composición final el día de la “Jornada Challenge”.

No se podrá presentar más de una inscripción o propuesta por persona o equipo participante.

Las soluciones a los retos deberán ser originales y haber sido realizadas por los autores de las mismas, que serán los únicos responsables ante cualquier incidencia que por estos motivos se pudieran producir.

Los **ganadores del primer premio** (o premios únicos en una categoría) de **anteriores ediciones** del concurso **no podrán volver a presentarse**.

No se podrán presentar soluciones propuestas por participantes premiados en otros concursos con esa solución o inscritos en programas de aceleración o incubación con esa misma idea o solución.

No se podrán presentar socios o trabajadores de empresas (incluyendo actividades dadas de alta como autónomo) cuya actividad principal o líneas de negocio desarrollen la misma idea o solución a presentar en este concurso.

No podrá participar en la convocatoria personal trabajador de la UPV ni formar parte de los equipos personal externo a la UPV menores de 18 años.

No se podrá otorgar más de un premio por participante/equipo participante.

4- SOLICITUDES Y PRESENTACIÓN DE DOCUMENTACIÓN

Para participar en la presente convocatoria se deberá presentar:

4.1 Documentación necesaria para la inscripción a la Jornada del Challenge:

- 1. Formulario de solicitud** Este formulario se podrá descargar desde la web <https://challengeideas.webs.upv.es>. El formulario deberá ser **firmado** por el participante, y en caso de participar en equipo, por todos los integrantes del mismo. El formulario incluirá el **nombre, número de DNI, teléfono móvil y correo electrónico** del participante y en su caso, de todos los integrantes del equipo.
- 2.** En caso de ser **titulado/s UPV** que haya terminado en el **último curso académico, copia del título académico o certificado acreditativo** del mismo, tanto para la participación de **forma individual como en equipo**.

La solicitud firmada deberá presentarse en cualquiera de las oficinas de Registro de la UPV en:

· **Registro electrónico** de la Administración General del Estado **REDSARA** (requiere estar en posesión de **certificado electrónico**):

<https://rec.redsara.es/registro/action/are/acceso.do>

· **Registro General de la UPV** (Edificio 3F), Camino de Vera s/n, 46022 - Valencia;

(Horario: <http://www.upv.es/entidades/SPET/infoweb/ag/info/1121866normalc.html>)

- Registro de la Escuela Politécnica Superior de Alcoy, sito en la Plaza Ferrándiz y Carbonell s/n, código postal 03801 - Alcoy (Alicante);
- Registro de la Escuela Politécnica Superior de Gandía, sito en la calle Paraninfo 1, código postal 46730 - Grao de Gandía (Valencia).

O por cualquiera de los medios establecidos en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

El resto de la documentación deberá enviarse en un fichero PDF mediante el Servicio de Intercambio de ficheros de la UPV: <https://intercambio.upv.es/> indicando como destino la dirección de correo electrónico ideas@ideas.upv.es.

La presentación de la solicitud supone la aceptación de las bases de la convocatoria.

El **PLAZO DE PRESENTACIÓN** de solicitudes de inscripción y resto de documentación comienza a partir del día siguiente de la publicación del extracto de esta convocatoria en el Diario Oficial de la Comunidad Valenciana y finalizará el **lunes 2 de noviembre de 2020**.

Se dará publicidad a la presente convocatoria a través de la página web de IDEAS UPV (www.ideas.upv.es) y de los medios informativos de los que éste dispone.

Se desestimarán aquellas solicitudes entregadas fuera de plazo.

En caso de que las solicitudes no reúnan los requisitos indicados o no sea correcta la documentación entregada, se requerirá al interesado para que subsane los mismos en el plazo máximo de 10 días, desde la finalización del plazo de entrega, indicándole que, si no lo hiciera, se dará por desestimada su solicitud.

No se considerarán aquellas solicitudes que no cumplan con los requisitos mencionados en estas bases, o que incluyan datos falsos. La falta de documentación dará lugar a la exclusión de la convocatoria.

4.2 Documentación necesaria al final de la Jornada del Challenge:

Formulario de participación del equipo conformado: Cada equipo deberá rellenar una ficha firmada por todos los miembros que lo forman, que incluirá la identificación de todos ellos y se especificará a qué categoría de premio se opta. El formulario de participación del equipo se facilitará a los participantes durante la jornada Challenge para su cumplimentación, firma y entrega.

4.3 Memoria final a entregar una vez finalizada la Jornada y el Pitch del Challenge:

Cada equipo participante deberá presentar una “Memoria final” (máximo 10 páginas) donde se explique la solución al reto expuesta en la jornada, con las mismas secciones trabajadas en los módulos impartidos en la sesión. Para ello deberán cumplimentar una plantilla de “memoria” que estará disponible y se podrá descargar en la web: <https://challengeideas.webs.upv.es>.

El plazo de presentación de la “Memoria final” comienza a partir del día siguiente de la celebración de la Jornada del Challenge y finalizará el **30 de noviembre de 2020**. La memoria deberá enviarse en un fichero PDF mediante el Servicio de Intercambio de ficheros de la UPV: <https://intercambio.upv.es/> indicando como destino la dirección de correo electrónico ideas@ideas.upv.es

5- ÓRGANO INSTRUCTOR Y COMITÉ DE SELECCIÓN

El órgano competente para la instrucción del procedimiento es la Unidad de emprendimiento IDEAS UPV. El medio de publicación de cualquier acto que se dicte será la página web de IDEAS UPV Challenge (<http://challengeideas.webs.upv.es/>).

Se designará una Comisión de Selección para la valoración y propuesta de los ganadores. La Comisión elevará la propuesta al rector, para la resolución definitiva.

La Comisión de Selección podrá declarar desierto cualquiera de los premios de la categoría por no alcanzar las candidaturas la calidad exigida u otros motivos que serán debidamente motivados y elevándose la propuesta al rector, para la resolución definitiva.

La Comisión resolverá las incidencias que se puedan ocasionar a lo largo de la convocatoria con objetividad y transparencia.

El Órgano de Instrucción y la Comisión de Selección de la convocatoria se comprometen a no difundir, transmitir o revelar a terceros cualquier información en interés propio o de terceros en relación a las soluciones presentadas.

Una vez realizada la revisión de solicitudes, todos los candidatos presentados y que reúnan los requisitos exigidos serán convocados a la asistencia virtual a la **Jornada del Challenge que se celebrará el día 19 de noviembre de 2020**.

Se publicarán los nombres de todos los candidatos que se hayan presentado y que cumplan con los requisitos de la convocatoria en la página web <http://challengeideas.webs.upv.es/> el **día 17 de noviembre de 2020** y se comunicará también a todos los interesados vía correo electrónico, incluyendo el enlace y explicación necesaria para conectarse a la Jornada virtual del Challenge.

La valoración y propuesta de los ganadores será realizada por la Comisión de Selección, que estará compuesta por:

- Javier Campos Berga, Cofundador de Mobilendo (empresa del grupo Alfatec), o persona en quien delegue.
- Juan Besari Jiménez, Director de Innovación de Exponentia Team SL, o persona en quien delegue.
- Helios Rodríguez Rosa, Fundador y CEO de Nespra S.L., o persona en quien delegue.

La Comisión seleccionará y propondrá a los ganadores, una vez aplicados los criterios de valoración previstos, con la presentación de las soluciones a los retos el día del pitch y con la documentación de las memorias finales entregadas.

6- CRITERIOS DE SELECCIÓN

La concesión de los premios se efectuará mediante el régimen de concurrencia competitiva. La selección se llevará a cabo conforme a los principios de publicidad, transparencia, concurrencia, objetividad, igualdad, coherencia y no discriminación.

Para la selección de los ganadores, la comisión de selección tendrá en cuenta los siguientes criterios de valoración para cada categoría de premios y con los correspondientes baremos:

- Comprensión y cuantificación del problema (0-20 puntos)
- Grado de innovación, diferenciación y originalidad de la solución presentada al reto. Entendiendo como innovación que aporte mejoras sustanciales frente a otras posibles soluciones, si es que existen, y promoviendo cambios de modelo y de hábitos hacia otros más sostenibles y eficientes. Se tendrá en cuenta además el Impacto social, económico, laboral o medioambiental de la solución (0-25 puntos)
- Viabilidad técnica y comercial de la solución. Escalabilidad. (0-15 puntos)
- Posibilidad de puesta en marcha de la solución. Time to market (0-15 puntos)
- Capacidad de síntesis, calidad y claridad en la exposición ante la Comisión de selección el día de la Jornada del Challenge. (0-25 puntos)

7- PROCEDIMIENTO DE SELECCIÓN Y RESOLUCIÓN

La Comisión elevará la propuesta de resolución con la relación de ganadores del concurso al Rector, quien resolverá la convocatoria.

El nombre de los premiados se hará público en acto oficial de entrega de premios, que se celebrará **antes del 20 de diciembre de 2020**. El evento se realizará de forma virtual, debido a la situación de la crisis provocada por el COVID-19. La forma de evento, día y hora concreta del acto será comunicada a todos los interesados con antelación suficiente.

Se entregará un diploma de participación a cada una de las candidaturas finalistas.

Los resultados con los nombres de los ganadores se publicarán además en la web (<http://challengeideas.webs.upv.es/>), el día siguiente al acto oficial de entrega de premios. Adicionalmente se comunicará a cada uno de los ganadores por correo electrónico.

Todas las resoluciones adoptadas quedarán motivadas.

8- PAGO DE LOS PREMIOS

El pago del importe de los premios se tramitará una vez hecha pública la resolución y tras la notificación del premio por correo electrónico a cada uno de los ganadores integrantes del equipo ganador.

El premio será a repartir entre todos los integrantes del equipo ganador.

Los premios se abonarán en cuentas bancarias abiertas a nombre de cada uno de los integrantes del equipo ganador.

La dotación económica de los premios estará sujeta a la correspondiente retención que establece la normativa vigente.

9- DIFUSIÓN, PUBLICIDAD Y DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

El Órgano de Instrucción y la Comisión de Selección de la convocatoria se comprometen a mantener la confidencialidad de las candidaturas presentadas durante todo el proceso.

La aceptación de las presentes bases conlleva la autorización expresa para la realización de actividades de publicidad y difusión con fines informativos relacionadas únicamente con la convocatoria. La UPV, podrá hacer difusión y publicidad de las iniciativas presentadas y de las que hayan sido galardonadas, y de la identidad de sus autores.

Las presentaciones “Challenge Pitch” y contenido de las memorias de los candidatos que resulten ganadores podrán ser utilizadas por IDEAS UPV exclusivamente con fines didácticos relacionados con temáticas de emprendimiento en la UPV.

Los derechos de los contenidos presentados a la convocatoria pertenecen a su autor/es, y no a los organizadores de la convocatoria. Cada participante/s garantiza ser titular/es de todos los derechos para presentar los contenidos, ya consistan en derechos de propiedad intelectual o industrial.

Los participantes galardonados podrán hacer publicidad de dicha condición en membretes, anuncios y memorias, especificando el año en que fueron premiados; así como publicar o difundir la concesión de los premios en cualquier medio de comunicación.

10- PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

En cumplimiento de lo previsto en el Reglamento General de Protección de Datos UE 2016/679 y la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, le informamos que el responsable del tratamiento de los datos tratados con objeto de esta convocatoria es la Universitat Politècnica de València. La base legal para el tratamiento de sus datos personales es la necesidad de gestionar el procedimiento de concesión de los premios de la presente convocatoria. No están previstas cesiones o transferencias internacionales de los datos personales tratados. Los interesados podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, supresión, portabilidad, limitación u oposición al tratamiento aportando copia de un documento oficial que les identifique y, en su caso, la

documentación acreditativa de su solicitud ante el Delegado de Protección de Datos de la UPV, Secretaría General. UPV, Camí de Vera, s/n 46022-València. En caso de reclamación la autoridad competente es la Agencia Española de Protección de Datos. Los datos se conservarán en virtud de la legislación aplicable al presente tratamiento.

11- RECLAMACIONES

Contra la presente convocatoria y sus bases, así como contra la resolución de la presente convocatoria, que agotan la vía administrativa, podrá interponerse recurso potestativo de reposición ante el Rectorado de la UPV en el plazo de un mes, contado a partir del día siguiente al de su publicación, de conformidad con lo dispuesto en los artículos 123 y 124 de la Ley 39/2015, de 1 de Octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, o recurso contencioso-administrativo ante los órganos de jurisdicción contencioso-administrativa de la Comunidad Valenciana, en el plazo de dos meses contados desde el día siguiente al de la notificación de esta resolución, conforme a los artículos 14 y 46 de la Ley 29/1998, de 13 de julio, reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa.

ANEXO II

A continuación, se detallan a modo de ejemplo los principales ámbitos y palabras clave que se engloban dentro del topic “Digital”. Se especifican ÚNICAMENTE COMO EJEMPLOS de áreas de aplicación digital:

1. Digital Tech:

Nuevas tecnologías en el sector digital. Proponer soluciones para satisfacer necesidades e inventar el futuro digital con tecnologías básicas que proporcionan comunicaciones y computación seguras, robustas, receptivas e inteligentes. Keywords: Connectivity, Cyber Security and Privacy, Blockchain, IoT Internet of Things, Artificial Intelligence, Big Data, Digital ID Management, Cloud Computing, Machine Learning, Authentication, Biometrics, User Behaviour Analytics, etc.

2. Digital Cities

Proponer soluciones al servicio de las ciudades con tecnologías digitales. Aborda la movilidad urbana, la inclusión y el compromiso de los ciudadanos y la seguridad de la ciudad. Keywords: Smart City, Smart Mobility, Safety & Security, Urban Development, Autonomous Driving, Citizen Services, Citizen Participation, Environmental Management, Energy Management, Sustainability, etc.

3. Digital Industry

Proponer soluciones para la transformación digital de la industria, desde la producción hasta la logística y el retail. Keywords: Smart Manufacturing, Predictive Maintenance, Industry 4.0, Energy Efficiency, Resource and Asset Management, Retail, Logistics, Customer Experience, Supply Chain Management, Image Recognition, etc.

4. Bienestar digital

Proponer soluciones para la protección de la salud para los jóvenes, los profesionales que trabajan y los ancianos mediante el análisis de datos de sensores. Keywords: Wellbeing at Work, Self Monitoring, Prevention, Early Detection, Assisted Living, Occupational and Personal Health, Rehab, Mental and Physical Impairment Support, Coping with Chronic Diseases, etc.

5. Digital Finance

Proponer soluciones para explotar el potencial de las nuevas tecnologías digitales en las finanzas y seguros. Keywords: Banking, FinTech, Payments, Insurtech, Wealth/Asset Management, Cyber Security, Big Data, Mobile Banking, etc.

6. Digital Farming

Proponer soluciones para potenciar el uso de las nuevas tecnologías digitales en la agricultura, biotecnología y agroalimentación. Keywords: Agrotech, Biotech, Smart-agro, Agricultural Technology, Agricultura 4.0, Precision Agriculture, Smart Farming, Food security, etc.

7. Digital Media:

Proponer soluciones para el futuro digital de los medios o formatos a través de los cuales se puede crear, observar, transformar y conservar la información en una gran variedad de dispositivos electrónicos digitales. Keywords: Games Websites and mobile applications, Animation, Social media, Video, Augmented reality, Virtual reality, Data visualization, Location-based services, Interactive Storytelling, E-sports, digital images, digital video, video games, social media, digital audio, etc.

8. Travel Tech

Proponer soluciones para la aplicación de los últimos avances de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a la industria de viajes, turismo y hostelería. Abarca el análisis, el diseño, la implementación y la aplicación de soluciones tecnológicas a la industria de los viajes y el turismo, pero también tiene como objetivo satisfacer las necesidades de los viajeros del siglo XXI, que necesitan estar siempre conectados, compartir sus experiencias a través de las redes sociales y tener acceso inmediato a toda clase de servicios online.