

Bases concurso “Talent+UPCT HACKATHON 2026” v1.0

Talent+UPCT



Universidad
Politécnica
de Cartagena

MIEMBRO DE



EUROPEAN
UNIVERSITY OF
TECHNOLOGY



CÁTEDRA DE MOVILIDAD
URBANA SOSTENIBLE UPCT -
AYUNTAMIENTO DE CARTAGENA
<https://talent.upct.es/catedra/movilidad-urbana>

Vicerrectorado de Economía y Planificación y Cátedra de Movilidad Urbana
Sostenible Ayuntamiento de Cartagena

Universidad Politécnica de Cartagena

OBJETIVOS

El Vicerrectorado de Economía y Planificación de la Universidad Politécnica de Cartagena (en adelante UPCT), a través de la Oficina de Emprendimiento y Mecenazgo (en adelante OEM) y con la colaboración del **Instituto de Fomento de la Región de Murcia**, a través del Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER), dentro del Convenio INFO-UPCT para la ejecución de Actividades de Emprendimiento en la UPCT y la colaboración de la **Cátedra de Movilidad Urbana Sostenible Ayuntamiento de Cartagena** convoca el **Talent+UPCT HACKATHON 2026**.

El objetivo del concurso es la generación de soluciones a problemas reales planteados por la Cátedra de Movilidad Urbana Sostenible Ayuntamiento de Cartagena. Mediante esta iniciativa se persigue (1) detectar y exponer ideas de negocio que solucionen un reto industrial real a resolver a través de datos, tecnología e innovación en el área mencionada, y (2) ofrecer premios en metálico por la exposición.

DESCRIPCIÓN

El concurso llamado “**Talent+UPCT HACKATHON UPCT 2026**” consiste en investigar, explorar, desarrollar y exponer un pitch una solución a un problema o necesidad real planteado por la Cátedra de Movilidad Urbana Sostenible Ayuntamiento de Cartagena durante la jornada de la Hackathon en materia de análisis y diseño de soluciones de movilidad urbana sostenible a distintos problemas y necesidades en este ámbito en la ciudad de Cartagena.

ESTRUCTURA

El Talent+UPCT HACKATHON 2026 se desarrollará de la siguiente forma:

- Jueves, 7 de mayo, **desde las 09:30 hasta las 14:00**
- Jueves, 21 de mayo, **desde las 09:30 hasta las 14:00**
- Jueves, 28 de mayo, **desde las 09:30 hasta las 14:00 (por confirmar)**

Jueves, 7 de mayo

PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA

Para desarrollar una solución innovadora que responda a una necesidad real, representantes de Movilidad Urbana Sostenible Ayuntamiento de Cartagena explicará el contexto, los objetivos y los criterios necesarios. Se destacará la importancia del problema y cómo su propuesta puede

generar impacto. Además, los participantes podrán preguntar sobre los recursos disponibles y comprender la necesidad.

GENERACIÓN DE IDEAS DE SOLUCIÓN

Los equipos trabajarán, mediante propuestas realizadas por el dinamizador de la actividad, para generar ideas y definir posibles enfoques. Se podrán utilizar técnicas como brainstorming, mapas mentales o SCAMPER con el objetivo de obtener diferentes enfoques. A través de la creatividad se podrán buscar soluciones viables e innovadoras. Cada equipo deberá seleccionar aquellas ideas más prometedoras para avanzar hacia el desarrollo.

BÚSQUEDA DE COMPETIDORES

En esta fase se realizará un análisis para conocer qué existe en el mercado. Utilizar referentes de productos, servicios o proyectos similares ayudará a identificar fortalezas, debilidades y oportunidades de diferenciación. De este modo se evitan duplicidades, se confirma la viabilidad de la solución se puede trabajar en aportar valor añadido frente a lo existente.

BÚSQUEDA DE SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

Exploración de tecnologías con las que llevar a cabo la solución. Investigar herramientas, frameworks, APIs, plataformas que faciliten el desarrollo del prototipo, etc. Con el objetivo de seleccionar soluciones con potencial escalabilidad y viabilidad.

PROTOTIPADO

Durante esta fase, los equipos trabajarán en un prototipo con el cual poder explicar su solución. El objetivo es reflejar lo fundamental de la solución y permitir demostrar su utilidad. Para esta fase se darán herramientas de prototipado ágil y se permitirá el uso de TICs e IA para aumentar el impacto ante el tribunal.

Jueves, 21 de mayo

PREPARACIÓN DEL PITCH

Durante esta sesión se trabajarán la habilidades y conocimientos para realizar una presentación con un alto impacto. La primera parte veremos la importancia del Elevator Pitch, distintos ejemplos de cómo se puede estructurar y, además, técnicas para hablar en público. La segunda

parte, se trabajará de forma práctica sobre los proyectos de cada participante, pudiendo realizar exposiciones prácticas.

Jueves, 28 de mayo

PRESENTACIÓN DEL PITCH

Con un **tiempo máximo de 5 minutos** (que puede variar en función del número de participantes), cada equipo presentará su propuesta ante el tribunal. La exposición será evaluada según la claridad del mensaje, el carácter innovador de la solución, la viabilidad y el impacto potencial. Los criterios se encuentran desarrollados en el apartado correspondiente de las bases.

En caso de duda, se recomienda consultar con la organización del evento a través del correo talent@upct.es

SOLICITANTES

Podrán participar al **“Talent+UPCT HACKATHON 2026”** cualquier persona interesada y que esté matriculada en algún Grado, Máster o Doctorado oficial de la UPCT.

CONDICIONES DE LOS PARTICIPANTES DEL “TALENT+UPCT HACKATHON 2026”

Para participar hay que rellenar el formulario de inscripción disponible en el siguiente enlace:

<https://forms.office.com/e/QFcjDbB8MJ>

En función del número de participantes, se delimitará la composición de los equipos, aunque se tendrán en cuenta las preferencias de los participantes.

Los equipos se compondrán la misma mañana de la Hackathon y estarán compuestos por un **máximo de 5 personas**.

DINAMIZADOR

Se actualizarán las bases con la información de los dinamizadores/as que participen en las sesiones.

EVALUACIÓN DE LOS PITCHS

Habrà un tribunal, compuesto por expertos seleccionados por la organización, que podrá plantear cuestiones al equipo. Cada equipo dispondrà de 5 minutos para realizar la presentación y, finalizada las intervenciones, el tribunal podrá realizar valoraciones o plantear cuestiones.

El tiempo puede variar en función del número de participantes.

Las puntuaciones de cada apartado se valorarán de 1 a 5, siendo 1 la menor nota y 5 la mayor.

Los criterios de valoración de los pitches serán los siguientes:

- **SOBRE EL PROBLEMA**
 - Relevancia social
 - Evaluación económica
 - Impacto ambiental y sostenibilidad
- **SOBRE LA SOLUCIÓN**
 - Originalidad de la propuesta presentada
 - Viabilidad técnica
 - Valoración económica
- **SOBRE LA EXPOSICIÓN**
 - La presentación ha sido comprensible
 - La presentación ha sido motivadora

PREMIOS PITCH CHALLENGE

Los premios del Talent+UPCT HACKATHON 2026 está dotado de los siguientes premios:

- Primer premio: 500 euros
- Segundo premio: 300 euros
- Tercer premio: 200 euros

El premio en metálico se repartirá equitativamente entre los miembros del equipo, realizando las retenciones fiscales que correspondan.

CONFIDENCIALIDAD

La UPCT, así como la totalidad de personas participantes en el concurso, se comprometen a garantizar la confidencialidad de las ideas de negocio que se presenten al concurso, salvo las que resulten premiadas.

DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

De conformidad con lo que dispone la legislación vigente en materia de protección de datos personales aplicable a la Universidad Politécnica de Cartagena (en adelante UPCT) y publicada en el buscador de normativa UPCTlex (<https://lex.upct.es/>) dentro del área temática Protección de datos, se le informa de que el tratamiento de sus datos personales aportados en este formulario web, así como aquellos contenidos en la documentación que en su caso se acompañe, es realizado por la UPCT, con CIF Q8050013E y con domicilio fiscal en la Plaza del Cronista Isidoro Valverde s/n - Edificio Rectorado - 30202 Cartagena, con la finalidad de tramitar la solicitud, valorarla y verificar el cumplimiento de los requisitos para participar en la convocatoria a efectos de resolución, notificación, publicación y gestión.

Puede ejercitar los derechos generales de acceso, rectificación, cancelación, oposición, limitación y portabilidad mediante comunicación escrita y adjuntando fotocopia del DNI, dirigida al Registro General en la misma dirección del domicilio fiscal de la UPCT o bien a través del Registro electrónico accesible en la Sede Electrónica de la UPCT, <https://sede.upct.es/>.

Puede consultar la información adicional y detallada sobre Protección de datos, sus derechos y la Política de Privacidad de la UPCT en el enlace <https://privacidad.upct.es> donde también podrá consultar información ampliada sobre este tratamiento bajo la denominación **Colaboradores en organización de congresos**. Para la realización de cualquier consulta sobre el tratamiento de datos personales realizado por la UPCT, además del Registro electrónico, ya mencionado, puede enviar un correo electrónico a la dirección dpd@upct.es

DERECHOS Y RESPONSABILIDADES

La propiedad de las ideas será siempre de sus promotores, es decir, de los participantes.

Éstos manifiestan que sus proyectos no infringen ningún derecho de propiedad intelectual, industrial, defensa de la competencia o cualquier otro derecho que pueda ejercer cualquier tercero en España o el extranjero sobre éstos, y eximen a los organizadores y cualesquiera otras entidades relacionadas con el concurso de cualquier responsabilidad relativa a los mismos. Por ello, los participantes asumirán bajo su responsabilidad exclusiva las consecuencias de los daños y perjuicios que se puedan derivar de los proyectos presentados.

CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Los participantes autorizan el uso de su imagen en la publicación de noticias relacionadas con el concurso en las redes sociales y página web de Talent+UPCT y de la UPCT. En todo caso, se salvaguardarán los aspectos de confidencialidad y propiedad intelectual de las ideas y proyectos expresados en la candidatura.

ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La participación en el concurso implica la aceptación de las presentes bases y la conformidad con la decisión del jurado, que será inapelable.

MODIFICACIÓN DE LAS BASES

La organización se reserva el derecho de actualizar las presentes bases.