

Magna Challenge 2013

MAGNA SIS-EN I. SOFTWARE PROIEKTU-IDEIA LEHIAKETAREN OINARRIAK (2013)

1. atala. *Xedea.*

ASOCIACIÓN DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS MAGNA SIS elkarteak (hemendik aurrera Magna SIS), Software Proiektu-Ideia Lehiaketaren lehenengo edizioa antolatzen du, zeinaren helburua unibertsitateko ikasleei (gradutik hirugarren zikloko ikasketetaraino) software proiektu-ideia berritzaileak eta/edo jasangarriak proposatzeko aukera ematea baita.

2. atala. *Hartzaileak.*

Oraingo lehiaketan Donostiako Informatika Fakultateko ikasle guztiak parte hartu ahal izango dute, Magna SIS-eko kideak salbu.

Helburu hauetarako, *Donostiako Informatika Fakultateko ikasletzat* 2013-2014 kurtsoan aipatutako Fakultatean irakasten den edozein graduiko ikasketa, master, doktoretza programa edo desagertze bidean dagoen titulazioan matrikulatuta dagoen edonor hartuko da.

3. atala. *Saria.*

Sari bakarra emango zaio puntuazio altuena jasotzen duen proiektuari. Saria honetan datza: **Nexus 7** (2013ko edizioa, 16GB, Wi-Fi) tablet bat eta proposatutako proiektua Magna SIS-en barruan enpresako praktiken bidez eta elkartearen laguntza eta baliabideekin garatzeko aukera.

4. atala. *Parte-hartzeko baldintzak.*

Proiektuek baldintza hauek bete behar dituzte:

BASES DEL I. CONCURSO DE IDEAS DE PROYECTOS DE SOFTWARE DE MAGNA SIS (2013)

Artículo 1. *Objeto.*

La ASOCIACIÓN DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS MAGNA SIS (en adelante Magna SIS), organiza la primera edición del Concurso de Ideas de Proyectos de Software cuya finalidad es dar la oportunidad a los estudiantes universitarios (desde grado hasta estudios de tercer ciclo) para plantear ideas de proyectos de software innovadores y/o sostenibles.

Artículo 2. *Destinatarios.*

Podrán participar en el presente concurso todos los estudiantes de la Facultad de Informática de San Sebastián a excepción de los socios de Magna SIS.

A estos efectos, se considerará *estudiante de la Facultad de Informática de San Sebastián* a toda aquella persona que esté matriculada durante el curso 2013-2014 en cualquier estudio de grado, máster, programa de doctorado o titulaciones en extinción que se imparta en dicha Facultad.

Artículo 3. *Premio.*

Se concederá un único premio al proyecto que obtenga mayor puntuación, consistente en una tableta **Nexus 7** (2013, 16GB, Wi-Fi) y la posibilidad de desarrollar el proyecto propuesto dentro de Magna SIS mediante prácticas en empresa, contando con el apoyo y los recursos de la misma.

Artículo 4. *Condiciones de participación.*

Los proyectos deberán cumplir las siguientes condiciones:

1. Pertsona bakar batengatik sinatuta egotea.
2. 300 ordutan, gehienez, inplementatu ahal izatea.
3. Orijinalak izatea eta beste lehiaketetan sarituak ez izatea.

5. atala. *Emangarria.*

Emangarria euskaraz edo gaztelaniaz idatzitako dokumentu bakarra izango da, zeinetan parte-hartzaileak proposatzen duen software proiektu-idea zehatz-mehatz deskribatzen den. Horretarako, testuak honako informazioa jasotzea gomendatzen da:

- Proposatutako produktuak erantzuten duen beharraren sarrera.
- Ideiaren aurkezpena, osotasunaren ikuspegi global batetik hasita eta ondoren alderdi zehatz desberdinei ekin.
- Interfazeen zirriborroak, beharrezkoak izanez gero edo testuaren ulergarritasuna errazten badute.
- Produktuaren publikoaren identifikazio zehatza (erabiltzaile potentzialak), eta erabiltzaile kopuruaren estimazio kuantitatiboa.
- Egonez gero, negozio ereduaren azalpena eta salmenta eta fakturazioaren estimazioa.
- Aurreikusitako kostuen estimazio eta zehaztapena, bai baliabide materialak bai giza baliabideak (lan orduak).
- Inplementatzeko kasuan erabiliko liratekeen teknologia, lengoaia, framework, liburutegi eta tresnen proposamena.
- Proiektuarekin zerikusirik duen beste edozein aspektu.

Aurreko eskema erabat orientagarria da, proiektu bakoitzaren naturara egokitzeko aukera egonik. Edozein kasutan, kon-

1. Estar firmados por una sola persona.
2. Ser posible implementarlos en, como máximo, 300 horas.
3. Ser originales y no haber sido ya premiados en otros concursos.

Artículo 5. *Entregable.*

El entregable constará de un único documento escrito en euskera o castellano que presente y describa en detalle la idea de proyecto de software que propone el participante. Para ello, se recomienda que el texto recoja la siguiente información:

- Introducción a la necesidad a la que el producto propuesto hace frente.
- Presentación de la idea, partiendo de una visión global del conjunto y entrando sucesivamente en los diferentes aspectos concretos.
- Bocetos de las interfaces en caso de que sean necesarias o faciliten la comprensión del texto.
- Identificación clara del público al que se dirigiría el producto (usuarios potenciales), y estimación cuantitativa del número de usuarios.
- En caso de haberlo, explicación del modelo de negocio y estimación de ventas y facturación.
- Estimación y desglose de los costes previstos, tanto materiales como humanos (horas de trabajo).
- Propuesta de las tecnologías, lenguajes, frameworks, librerías y herramientas que se utilizarían en caso de implementar la idea.
- Cualquier otro aspecto relevante relativo al proyecto.

El esquema anterior es meramente orientativo, pudiendo moldearlo completamente para adaptarlo a la naturaleza de

tuan hartu behar da epaimahaiak lanak 6. atalean zehaztutako irizpideak erabiliz ebaluatuko dituela.

6. atala. *Ebaluazio irizpideak.*

Proiektuak honako irizpideak jarraituta ebaluatuko dira:

- **originaltasuna, egokitasuna eta berrikuntza.** Ideiaren originaltasuna eta egokitasuna baloratuko dira, baitetik, eta merkatuan aurki daitezkeen soluzioekin alderatuta egiten duen ekarpena, bestetik.
- **egingarritasuna eta negozio eredu.** Estimazio (garapen orduak, kostu materialak, erabiltzaile kopurua...) eta proposatutako produktuen monetizazio metodoen egingarritasuna baloratuko da.
- **onuradunak.** Publikoarenganako hurbiltasuna baloratuko da (DIF-eko batez besteko ikasleentzako baliagarriak diren produktuak beste publiko batzuetara zuzenduta daudenen aurrean nagusitzen, adibidez) eta edozein gailutatik atzigarriak diren produktuak gailu zehatz bateko garapenen aurrean nagusituz.
- **zehaztasun maila.** Ideiaren zehaztasun- eta konkrezio-maila baloratuko da. Inolako kasuan ez da prototipo funtzionalen existentzia baloratuko, ideiaren inplementazioa ez baita lehiaketaren helburuen artean sartzen.
- **teknologiak.** Teknologia, lengoia, framework, liburutegi eta tresna berrien erabileraren proposamena metodo tradizionalagoen aurrean nagusituko dira.
- **gizarte erantzukizuna.** Proiektuek talde txikiei laguntzeari, ingurunearen babesari, euskararen normalkuntzari

cada proyecto. En cualquier caso, debe tenerse en cuenta que el jurado evaluará los trabajos de acuerdo a los criterios detallados en el artículo 6.

Artículo 6. *Criterios de valoración.*

Los proyectos serán valorados de acuerdo a los siguientes criterios:

- **originalidad, idoneidad e innovación.** Se valorará la originalidad e idoneidad de la idea así como su aportación frente a soluciones ya existentes en el mercado.
- **factibilidad y modelo de negocio.** Se valorará la factibilidad de las estimaciones (horas de desarrollo, costes materiales, número de usuarios...) y métodos de monetización del producto planteados.
- **beneficiarios.** Se valorará la cercanía del público objetivo del producto (primando, por ejemplo, los productos que sean útiles para el estudiante universitario medio de la FISS frente a proyectos dirigidos a otros públicos), así como los desarrollos accesibles desde cualquier dispositivo frente a desarrollos para una plataforma concreta.
- **nivel de detalle.** Se valorará el nivel de detalle y concreción de la idea. En ningún caso se valorará la existencia de prototipos funcionales, ya que la implementación de la idea no entra dentro de los objetivos de este concurso.
- **tecnologías.** Se valorará la propuesta de uso de tecnologías, lenguajes, frameworks, librerías y herramientas novedosas frente a las soluciones más tradicionales.
- **responsabilidad social.** Se valorará la contribución del proyecto a temas tales como la ayuda a colectivos

edo gizarte kontzientziaren inguruko gaietarako egindako ekarpenak baloratuko dira.

- **dokumentazioaren kalitatea.** Adierazpenaren argitasuna, idazteko estiloa, egokitasun linguistikoa eta dokumentazioaren itxura edo diseinu orokorra baloratuko dira.

7. atala. *Epeak.*

Lehiaketan lanak aurkezteko epea **2013ko urriaren 2tik 2013ko azaroaren 4ra arte** izango da. Irabazlea 20 egun naturaletako epean hautatuko da.

8. atala. *Parte-hartzeko modua.*

Parte-hartzaileek posta elektronikoko korporatiboko kontuetatik (*@ikasle.ehu.es*) posta elektronikoko bat bidaliko dute lehiaketa@magnasis.com helbidera, non emangarria PDF formatuan erantsita bidaliko den, informazio honekin batera:

- Parte-hartzailearen izen-abizenak.
- Kontakturako telefono zenbakia.
- Uneko ikasketak.

Antolakuntzak proiektua ongi jaso duen konfirmazioa bidaliko du, honek deialdi honetan zehaztutako baldintza orokorrak betetzen baditu, edo bestela, oinarri hauetako aspekturen bat bete ezean, zuzendu beharreko aspektuak adieraziko dira.

9. atala. *Epaimahaia.*

Antolakuntzak 3-5 kidez osatuta egongo den epaimahaia aukeratu du, inpartzialtasuna, profesionaltasuna, eskuragarritasuna eta lehiaketarekin konpromisoa kontuan hartuta, eta honako egitura jarraitzen osatuta egoten saiatuko da:

minoritarios, preservación del medio ambiente, normalización del euskera, u otros temas de conciencia social.

- **calidad de la documentación.** Se valorará la claridad en la expresión, el estilo de escritura, la corrección lingüística, y el aspecto o diseño general de la documentación.

Artículo 7. *Plazos.*

El plazo de presentación de trabajos para el concurso será **del 2 de octubre al 4 de noviembre de 2013**. El ganador se proclamará en un plazo de 20 días naturales.

Artículo 8. *Forma de participación.*

Los participantes remitirán un correo electrónico a lehiaketa@magnasis.com desde su cuenta de correo corporativa (*@ikasle.ehu.es*), adjuntando al mismo el entregable en formato PDF e indicando en el cuerpo del mensaje la siguiente información:

- Nombre y apellidos del participante.
- Teléfono de contacto.
- Estudios en curso.

La Organización confirmará la correcta recepción del proyecto en caso de que este cumpla las condiciones generales de la convocatoria, o indicará los aspectos a corregir en caso de que incumpla alguno de los aspectos contemplados en estas bases.

Artículo 9. *Jurado.*

La Organización seleccionará un jurado compuesto por entre tres y cinco miembros atendiendo a criterios de imparcialidad, profesionalidad, disponibilidad y compromiso con el concurso, procurando asimismo que esté formado de la siguiente forma:

- Magna SIS-eko bi bazkide.
- Donostiako Informatika Fakultateko ikasle bat.
- Donostiako Informatika Fakultateko irakasle bat.
- Junior Enpresen Euskal Federazioko kide bat.

Epaimahaiaren epaia irmoa eta apelaezina izango da.

10. atala. *Erreserbatutako eskubideak.*

Antolakuntzak honako eskubideak erreserbatzen ditu:

- a. oinarri hauetan agertzen ez diren gertakari eta ustekabeak konpontzeko.
- b. saria esleitu gabe uzteko, aurkeztutako lan guztiek ez badute kalitate maila minimo bat betetzen.
- c. oinarri hauetako edozein atal aldatzeko, beti ohiz kanpoko eta justifikatutako modu batean.
- d. edozein parte-hartzaile edo lan zigor-tu edo baztertzeko, edozein kolektibori errespetua faltatuz gero.

11. atala. *Jabetza intelektual.*

Proiektuen jabetza parte-hartzaileena izango da, proiektu irabazlea salbu. Honak errepuzitze, banatze, komunikazio publiko eta transformazio eskubideak Magna SIS-i lizentziatuko dizkio, denbora mugagabe batez eta modu ez bazter-tzaile batean. Parte-hartzaileek beraien proiektuek ez dituztela inolako jabetza intelektual, industrial, konpetentziaren defentsa edo hirugarrenengo batek hauen gainean eragin dezakeen beste edozein eskubide apurtzen adierazten dute, eta Antolakuntza eta lehiaketarekin erlacionatutako bestelako erakundeak hauekin lotutako erantzuz-

- Dos socios de Magna SIS.
- Un alumno de la Facultad de Informática de San Sebastián.
- Un profesor de la Facultad de Informática de San Sebastián.
- Un miembro de la Federación Vasca de Junior Empresas.

El fallo del jurado será firme e inapelable.

Artículo 10. *Derechos reservados.*

La Organización se reserva el derecho de:

- a. resolver las incidencias y los supuestos no previstos en estas bases que pudieran presentarse.
- b. dejar el premio desierto en caso de que ninguno de los trabajos presentados reuniese la calidad mínima exigible.
- c. cambiar cualquier artículo de estas bases, siempre de forma excepcional y justificada.
- d. amonestar e incluso excluir a cualquier participante o trabajo que falte al respeto a cualquier colectivo.

Artículo 11. *Propiedad intelectual.*

La titularidad de los proyectos será de los participantes, a excepción del proyecto ganador, que licenciará los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación a Magna SIS, por tiempo ilimitado y de forma no exclusiva. Los participantes manifiestan que sus proyectos no infligen ningún derecho de propiedad intelectual, industrial, defensa de la competencia o cualquier otro derecho que pueda ejercer cualquier tercero sobre estos, y eximen a la Organización y cualesquiera otras entidades relacionadas con el concurso de cualquier responsabilidad re-

kizunetatik salbuesten ditu. Hori dela eta, parte-hartzaileek beraien ardurapean hartuko dituzte aurkeztutako proiektuek eragindako kalteak.

12. atala. *Oinarrien onarpena.*

Deialdi honetan parte-hartzeak oinarri hauen onarpena dakar, baita epaimahaiak eta/edo Antolakuntzak hartutako lehiaketarekin lotutako edozein erabaki onartzea ere.

lativa 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.

Artículo 12. *Aceptación de las bases.*

La participación en esta convocatoria implicará la aceptación de las presentes bases, así como el compromiso de aceptar cualquier resolución del jurado y/o la Organización sobre cualquier circunstancia vinculada al concurso.