

**Resolución del Rector de la Universitat Politècnica de València, por la que se publican las bases y se convoca la IV Edición del Concurso “IDEASUPV CHALLENGE CAMPUS” en la UPV para el año 2024 para conceder 3 premios dirigidos a reconocer el talento emprendedor en la UPV con el objetivo de hacer surgir nuevas soluciones a retos que se engloban en el sector digital.**

En la presente resolución se aprueba la convocatoria de la IV Edición del Concurso “IDEASUPV CHALLENGE CAMPUS” en la UPV para el año 2024 para conceder 3 premios dirigidos a reconocer el talento emprendedor en la UPV con el objetivo de hacer surgir nuevas soluciones a retos en el sector digital, que se regirá por las bases que se publican como Anexo I de esta resolución.

## CONVOCATORIA

### **PRIMERA. – LÍNEAS A LAS QUE SE IMPUTA E IMPORTE GLOBAL MÁXIMO**

La presente convocatoria se financiará con fondos propios de la UPV, dentro del presupuesto integrado 004020000 422 40000 de IDEAS UPV, por un **importe global máximo de 1.500 euros**, existiendo crédito presupuestario adecuado y suficiente.

Se establece UNA CATEGORÍA de premios que es **Premios “ÁMBITO DIGITAL”**:

Dotación total de premios en esta categoría: **1.500 euros**.

Se otorgarán **3 premios de igual cuantía (500€)** a las 3 mejores soluciones presentadas.

### **SEGUNDA. – OBJETO Y CONDICIONES DE CONCESIÓN DE LOS PREMIOS**

El objeto de esta convocatoria es la concesión de 3 premios destinados a las soluciones óptimas a los retos planteados.

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. En esta categoría se podrán proponer soluciones que, mediante el uso de nuevas tecnologías, faciliten la transformación digital y electrónica de procesos, productos y servicios en cualquier sector. **Ver anexo II**, donde se detallan a modo de ejemplo algunos ámbitos importantes y palabras clave que se engloban dentro del sector “Digital”. Se especifican como ejemplos 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.

Se podrán proponer soluciones tanto para el **campus universitario Gandía UPV**, como de aplicación a un ámbito global.

Con la categoría que se plantea en la convocatoria, se pretende impulsar el talento emprendedor de los estudiantes UPV, y sus capacidades técnicas y habilidades para resolver los retos planteados.

El objetivo global de la convocatoria es apoyar la atracción y el desarrollo del talento emprendedor en la UPV, a través de la promoción y consolidación del ecosistema emprendedor de la UPV, para ayudar a que nazcan nuevas soluciones a retos de un sector del mercado como es el digital y para, a su vez, fomentar la dinamización y cohesión de los Campus de la UPV.

La estructura que seguirá el IDEASUPV CHALLENGE CAMPUS es la siguiente:

**1- “JORNADA CHALLENGE”:**

Se celebrará **el jueves 21 de noviembre de 2024** en horario de **9:30 h a 14:30 h**, en el **Campus de Gandía UPV**.

Todos los participantes que cumplan requisitos y entreguen la documentación necesaria en plazo para participar en el concurso, se considerarán **“participantes inscritos”** y **podrán asistir a la jornada presencial**.

**2- “CHALLENGE PITCH” / Entrega de la MEMORIA FINAL y el VIDEO PITCH**

Tras las Jornada, los equipos deberán entregar una memoria final con la explicación de la solución presentada al reto planteado elegido que han trabajado en la jornada y un video pitch (duración máxima de 3 minutos) en el que expongan su solución al reto elegido. Este video será expuesto ante la Comisión de Selección para poder optar a los premios.

El plazo de presentación de la **“Memoria final y el vídeo pitch”** comienza a partir del día siguiente de la Jornada del Challenge y **finalizará el 29 de noviembre de 2024**.

## **TERCERA. – FORMA, LUGAR Y PLAZO DE PRESENTACIÓN DE SOLICITUDES**

### **1. Forma de presentación de la documentación**

Las personas interesadas en presentar su candidatura a los premios IDEASUPV CHALLENGE CAMPUS deberán presentar la siguiente documentación:

- a) Modelo de solicitud** cumplimentado, accesible en <https://www.ideas.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.
- b)** Además, en caso de ser titulado/a de la UPV: Se deberá presentar copia del título académico o certificado acreditativo del mismo.

Adicionalmente, se informa al solicitante de que la Universitat Politècnica de València para la tramitación de estos premios accederá a la siguiente documentación:

- a) DNI/NIE
- b) Matrícula en la UPV en el curso académico 2024/2025

Sin embargo, el solicitante podrá ejercitar su derecho a oponerse al acceso a los documentos comprendidos en el apartado *a)* y *b)*, indicándolo así en la solicitud. En caso de ejercitar este derecho deberá aportar dicho documento junto con la solicitud.

Además, los participantes también deberán presentar lo siguiente:

- **Documentación a presentar durante la Jornada del Challenge el 21 de noviembre:**  
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.

El formulario de participación del equipo se facilitará a los participantes durante la jornada del Challenge para su cumplimentación, firma y entrega.

- **Documentación a presentar con posterioridad a la Jornada:**  
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. Además, también deberá presentar un “**Video Pitch**” de una duración máxima de 3 minutos, en el que expongan su solución al reto elegido. El video debe tener la resolución y calidad de imagen y audio necesarias que permitan la correcta visualización. Para la realización del video se puede utilizar una presentación de powerpoint, Teams, Zoom o similar, pero deben aparecer los integrantes del equipo a lo largo del mismo.

## 2. Lugar de presentación de la documentación

La solicitud y el resto de documentación indicada anteriormente se entregará preferentemente por registro electrónico de la UPV (a excepción del formulario de participación del equipo conformado que entregarán durante la jornada):

- Registro electrónico: <https://sede.upv.es/> Presentación de solicitud genérica -> Destino al Área de Emprendimiento y del Programa Ideas,
- o a través del Registro Electrónico Común de la Administración del Estado, que se realiza a través del enlace:  
<https://rec.redsara.es/registro/action/are/acceso.do>.

Cuando no fuera posible enviar la solicitud y la documentación de la forma indicada, se podrá remitir a través de las oficinas físicas de Registro de la UPV 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.

Las oficinas físicas de Registro de la UPV son:

- Registro General de la UPV, Camino de Vera, s/n, 46022, València.
- Registro de la Escuela Politécnica Superior de Alcoy, Plaza Ferrándiz y Carbonell, s/n, 38001, Alcoy (Alicante).
- Registro de la Escuela Politécnica Superior de Gandía, Calle Paraninfo, 1, 46730, Gandía (València).

### 3. Plazo de presentación de la documentación

El plazo de presentación de las **solicitudes** comienza a partir del día siguiente de la publicación del extracto de esta resolución en el Diario Oficial de la Generalitat Valenciana y finaliza el día **miércoles 6 de noviembre de 2024**.

En el caso del **Formulario de participación del equipo conformado**, este se entregará durante la celebración de la jornada del Challenge al personal responsable de la actividad.

El plazo de presentación de la **“Memoria final”** y del **“Vídeo Pitch”** comienza a partir del día siguiente de la Jornada del Challenge y finalizará el **29 de noviembre de 2024**.

## CUARTA. – CRITERIOS DE VALORACIÓN DE LAS CANDIDATURAS

La concesión de los premios se efectuará mediante el régimen de concurrencia competitiva.

Los baremos y criterios de valoración que se apliquen serán objetivos, no discriminatorios y respetarán los principios de igualdad, publicidad y transparencia.

Las soluciones a los retos presentadas serán baremadas conforme a los siguientes criterios:

- Comprensión y cuantificación del problema (0-20 puntos)
- Grado de innovación, diferenciación y originalidad de la solución presentada al reto (0-20 puntos)
- Viabilidad técnica y comercial de la solución. Escalabilidad. (0-15 puntos)
- Posibilidad de puesta en marcha de la solución. Time to market (0-10 puntos)
- Triple impacto y ODS (0-10 puntos)
- Capacidad de síntesis, calidad y claridad en la exposición del vídeo pitch que visionará la Comisión de Selección (0-25 puntos)

## QUINTA. – PLAZO DE RESOLUCIÓN Y NOTIFICACIÓN

El plazo máximo de resolución de la convocatoria será el día **30 de diciembre de 2024**.

El nombre de los premiados se hará público en **acto oficial de entrega de premios**, que se celebrará en la UPV en **fecha no posterior al 20 de diciembre de 2024**.

La forma de evento, día y hora concreta del acto se publicará en la web de IDEASUPV [www.ideas.upv.es](http://www.ideas.upv.es) con suficiente antelación.

## SEXTA. – MEDIO DE PUBLICACIÓN DE LOS DISTINTOS TRÁMITES DEL PROCEDIMIENTO

El medio de publicación de cualquier acto que se dicte será la web de IDEASUPV <https://www.ideas.upv.es/>

A efectos de notificación, los resultados definitivos se publicarán en la web de IDEASUPV <https://www.ideas.upv.es/>

## SÉPTIMA. – RECURSOS

Contra la presente convocatoria, que agota la vía administrativa, podrá interponerse recurso potestativo de reposición ante el Rector de la Universitat Politècnica de València 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 I. BASES GENERALES

### PRIMERA. - OBJETO

El objeto de esta convocatoria es la concesión de 3 premios destinados a las soluciones óptimas a los retos planteados.

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. En esta categoría se podrán proponer soluciones que, mediante el uso de nuevas tecnologías, faciliten la transformación digital y electrónica de procesos, productos y servicios en cualquier sector. **Ver anexo II**, donde se detallan a modo de ejemplo algunos ámbitos importantes y palabras clave que se engloban dentro del sector “Digital”. Se especifican como ejemplos 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.

Se podrán proponer soluciones tanto para el campus universitario Gandía UPV, como de aplicación a un ámbito global.

Con la categoría que se plantea en la convocatoria, se pretende impulsar el talento emprendedor de los estudiantes UPV, y sus capacidades técnicas y habilidades para resolver los retos planteados.

El objetivo global de la convocatoria es apoyar la atracción y el desarrollo del talento emprendedor en la UPV, a través de la promoción y consolidación del ecosistema emprendedor de la UPV, para ayudar a que nazcan nuevas soluciones a retos de un sector del mercado como es el digital y para, a su vez, fomentar la dinamización y cohesión de los Campus de la UPV.

El extracto de la convocatoria se publicará en el *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana*.

### SEGUNDA. – REQUISITOS DE LOS BENEFICIARIOS

La forma de presentar la candidatura a estos premios es la siguiente:

La **inscripción** a la convocatoria podrá ser **individual o colectiva**. En ambos casos para optar al concurso se deberá participar finalmente en equipo y entregar la ficha de equipo al final de la jornada Challenge.

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

- **Estudiantes de la UPV** matriculados en el **curso académico 2024/2025**, de grado, máster universitario, título propio o doctorado.
- **Titulados por la UPV** que hayan terminado en el **último curso académico (2023/2024)**.

En la convocatoria se entenderá por estudiantes de título propio, en todos los casos a los que hayan cursado o estén matriculados de al menos 10 ECTS.

Para poder optar a los premios, será imprescindible que las **personas inscritas** individualmente formen equipo con al menos **otro participante inscrito** en la convocatoria, o se incorporen a **otro equipo inscrito**. Para conseguirlo, la organización del Challenge facilitará la conformación de los equipos antes de la jornada y el día de la jornada Challenge.

b) En caso de inscripción colectiva, podrán participar en la presente 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 **2024/2025** de grado, máster universitario, título propio o doctorado, o **titulado por la UPV** que haya terminado en el **último curso académico (2023/2024)**. 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 antes de la jornada y el día de la "Jornada Challenge" y **solo** entre participantes inscritos en la convocatoria.

No se podrá presentar más de una inscripción o propuesta por persona o equipo participante, es decir, una misma persona sólo podrá participar con una única iniciativa y en un único equipo.

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 de anteriores ediciones** de los premios **IDEASUPV Challenge y del concurso IDEASUPV Challenge Campus** no podrán volver a participar, salvo que lo hagan presentando una **propuesta diferente** a la ya premiada.

No se podrán presentar soluciones premiadas 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.

### TERCERA. – ÓRGANOS DEL PROCEDIMIENTO.

1. Órgano de instrucción: el órgano competente para la instrucción del procedimiento es el Área de Emprendimiento de la UPV, IDEASUPV.

2. Comisión de selección: la comisión de selección es el órgano colegiado que valorará las candidaturas y formulará la oportuna propuesta de ganadores de los premios.

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

La Comisión de Selección estará constituida, mínimo por 3 miembros, en el siguiente orden:

- **Presidente:** director del Área de Emprendimiento y del Programa IDEAS de la UPV, o persona en quien delegue.
- **Vocales:**
  1. Un Técnico Superior de IDEASUPV, o persona en quien delegue.
  2. Un PDI del Campus de Gandía de la UPV, o persona en quien delegue.
- **Secretario:** Un Técnico Superior de IDEASUPV, o persona en quien delegue.

3. Órgano de resolución: el Rector será el órgano encargado de dictar la resolución definitiva de concesión de los premios objeto de las presentes bases.

El Órgano de Instrucción y la Comisión de Selección se comprometen a no difundir, transmitir o revelar a terceros cualquier información en interés propio o de terceros en relación con los proyectos presentados.



## CUARTA. – PROCEDIMIENTO DE SELECCIÓN DE GANADORES DE LOS PREMIOS

El procedimiento de selección de ganadores consta de los siguientes trámites:

1. Presentación de solicitudes: las solicitudes junto con el resto de documentación se presentarán en la forma, lugar y plazo estipulados en la cláusula tercera de la convocatoria.

La presentación de la solicitud supone la aceptación de estas bases, así como las obligaciones propias derivadas del marco legal en materia de ayudas y subvenciones.

2. Publicación del listado provisional de admitidos y excluidos: el órgano de instrucción publicará en la página web de IDEASUPV <https://www.ideas.upv.es/> el listado provisional de solicitantes admitidos y excluidos, en el que se indicarán en su caso los motivos de la exclusión.

Los interesados dispondrán de un plazo de 5 días hábiles para realizar las alegaciones y/o subsanaciones que tengan por conveniente.

En esta convocatoria se aplica la tramitación de urgencia prevista en el artículo 33 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, por la cual se reduce a la mitad el plazo de subsanación, debido a la necesidad de cumplir adecuadamente con los plazos de la correspondiente justificación económica dentro del ejercicio 2024.

3. Publicación del listado definitivo de admitidos y excluidos: el órgano instructor teniendo en cuenta las alegaciones y/o subsanaciones presentadas publicará en la página web de IDEASUPV <https://www.ideas.upv.es/> el listado definitivo de solicitantes admitidos y excluidos del procedimiento.
4. Participación en la “Jornada Challenge” formando parte de uno de los equipos que allí se formen, trabajando y presentando a la finalización de la jornada el Formulario de participación de equipo conformado, y posteriormente presentando la memoria final y el vídeo pitch en tiempo y forma.

5. Baremación: la Comisión de selección evaluará las soluciones propuestas en base a los criterios objetivos de concesión establecidos en la base quinta y emitirá las correspondientes actas con la propuesta de ganadores.

Las candidaturas se ordenarán de mayor a menor según la puntuación obtenida, determinándose así el orden de concesión de estos premios.

La Comisión de Selección podrá declarar desierto cualquiera de los premios por no alcanzar las candidaturas la calidad exigida u otros motivos que serán debidamente motivados.

6. Propuesta de resolución: el órgano de instrucción, teniendo en cuenta las actas emitidas por la Comisión de selección, formulará la propuesta de resolución provisional debidamente motivada, que se publicará en la página web de IDEASUPV <https://www.ideas.upv.es/>.

El nombre de los premiados se hará público en acto oficial de entrega de premios, que se celebrará en la UPV en fecha no posterior al 20 de diciembre de 2024. La forma de evento, día y hora concreta del acto se publicará en la web de IDEASUPV <https://www.ideas.upv.es/> con antelación suficiente.

Se concederá un plazo de 5 días hábiles para presentar las alegaciones y/o adjuntar los documentos que se estimen oportunos frente a esta propuesta de resolución.

El órgano instructor teniendo en cuenta las alegaciones presentadas elevará la propuesta de resolución definitiva al Rector.

7. Resolución definitiva: el Rector dictará la resolución motivada de concesión definitiva, que se publicará en la página web de IDEASUPV <https://www.ideas.upv.es/> con fecha no posterior al día 30 de diciembre de 2024.

## **QUINTA. – ESTRUCTURA DE LA CONVOCATORIA DE PREMIOS “IDEASUPV CHALLENGE CAMPUS”**

La convocatoria de PREMIOS “IDEAS UPV CHALLENGE CAMPUS” se divide en DOS PARTES **obligatorias** para todos los participantes:

### **1- “JORNADA CHALLENGE”:**

Se celebrará **el jueves 21 de noviembre de 2024** en horario de **9:30 h a 14:30 h**, en el **Campus de Gandía UPV**.

Todos los participantes que cumplan requisitos y entreguen la documentación necesaria en plazo para participar en el concurso, se considerarán **“participantes inscritos”** y **podrán asistir a la jornada presencial.**

## 2- Entrega de la MEMORIA FINAL y el VIDEO PITCH

Tras las Jornadas, los equipos deberán entregar una memoria final con la explicación de la solución presentada al reto planteado elegido que han trabajado en la jornada y un video pitch (duración máxima de 3 minutos) en el que expongan su solución al reto elegido. Este video será expuesto ante la Comisión de Selección para poder optar a los premios.

El plazo de presentación de la **“Memoria final y el vídeo pitch”** comienza a partir del día siguiente de la Jornada del Challenge y **finalizará el 29 de noviembre de 2024.**

Se podrá descargar la plantilla de la memoria en la web de IDEASUPV <https://www.ideas.upv.es/>

## SEXTA. - CRITERIOS DE VALORACIÓN

La concesión de los premios se efectuará mediante el régimen de concurrencia competitiva.

Los baremos y criterios de valoración que se apliquen serán objetivos, no discriminatorios y respetarán el principio de igualdad.

Las soluciones a los retos presentadas serán baremadas conforme a los siguientes criterios:

- Comprensión y cuantificación del problema (0-20 puntos)
- Grado de innovación, diferenciación y originalidad de la solución presentada al reto (0-20 puntos)
- Viabilidad técnica y comercial de la solución. Escalabilidad. (0-15 puntos)
- Posibilidad de puesta en marcha de la solución. Time to market (0-10 puntos)
- Triple impacto y ODS (0-10 puntos)
- Capacidad de síntesis, calidad y claridad en la exposición del vídeo pitch que visionará la Comisión de Selección (0-25 puntos)

## SÉPTIMA. – CUANTÍA INDIVIDUALIZADA

La dotación total de premios en esta convocatoria es de un máximo de 1.500 euros.

Se otorgarán 3 premios de igual cuantía (500€) a las 3 mejores soluciones presentadas.

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

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 debidamente inscritos en la convocatoria.

La Universitat Politècnica de València para la tramitación del pago de estos premios accederá a la siguiente documentación de los beneficiarios:

a) DNI/NIE

Sin embargo, el beneficiario podrá ejercitar su derecho a oponerse al acceso a los documentos comprendidos en el apartado *a) y b)*, indicándolo así en la solicitud. En caso de ejercitar este derecho deberá aportar dicho documento junto con la solicitud.

## **OCTAVA. DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS BENEFICIARIOS**

Los beneficiarios de los premios quedan obligados a:

- Aceptar las bases de la presente convocatoria
- Someterse a las actuaciones de comprobación que puedan realizarse por los órganos competentes, quedando obligados a facilitar toda la información y documentación que les pueda ser requerida al efecto y para poder proceder al pago de los premios (alta terceros, certificado de cuenta bancaria, etc.)

El incumplimiento de estas obligaciones, así como la falta de presentación de la documentación justificativa correspondiente, supondrá la pérdida del premio.

## **NOVENA. – PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL**

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.

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 “pitch Challenge” 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.

### **DÉCIMA. – COMPATIBILIDAD**

Los premios objeto de la presente convocatoria serán compatibles con la percepción para el mismo curso de cualquier otra beca o beneficio económico otorgado, para la misma finalidad, con cargo a los Presupuestos Generales del Estado u Organismo de la Administración Autonómica, Local o Institucional o Entidades Públicas o Privadas.

### **UNDÉCIMA. 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 datos se conservarán durante el tiempo necesario para cumplir con la finalidad para la que se han recabado y para determinar las posibles responsabilidades que se pudieran derivar de dicha finalidad y del tratamiento de los datos.

Los interesados podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, supresión o limitación al tratamiento de los datos personales o a oponerse al tratamiento, en el caso de que se den los requisitos establecidos en el Reglamento General de Protección de Datos, así como en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personal y garantía de los derechos digitales, dirigiendo un correo electrónico a [dpd@upv.es](mailto:dpd@upv.es), o un escrito dirigido al Delegado de Protección de Datos de la Universitat Politècnica de València, Secretaría General. Universitat Politècnica de València, Camí de Vera, s/n 46022-València.

En caso de reclamación la autoridad competente es la Agencia Española de Protección de Datos.

València, a la fecha de la firma.

EL RECTOR

José Esteban Capilla Romá

## **ANEXO II: Sugerencias y ejemplos de áreas de aplicación digital**

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

### **1. Digital Tech**

Nuevas tecnologías en el sector digital. 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, Health, etc.

### **2. Digital Cities**

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**

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**

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

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, Criptomonedas, etc.

## 6. Digital Farming

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:

Soluciones para el futuro digital de los medios o formatos a través de los que 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

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.

## 9. Envejecimiento activo saludable – Salud Digital

Soluciones tecnológicas digitales para hacer frente al reto que supone el aumento de la esperanza de vida y el auge de población envejecida con el fin de mejorar su estado de salud y calidad de vida. Soluciones digitales enfocadas al envejecimiento activo y saludable, soluciones que identifiquen oportunidades de negocio relacionadas con las necesidades que las personas mayores tienen para un envejecimiento activo y saludable, y que puedan ser cubiertas a través de soluciones TIC.