

## UX CHALLENGE: CONVOCATORIA PÚBLICA DE SELECCIÓN DE EMPRESAS

### INTRODUCCION

El UX Challenge es una iniciativa de innovación del Parc Científic i Tecnològic de la UJI, Espaitec creada en colaboración con el Hub Trentino-Foundation (De ahora en adelante, "HIT") y los socios del proyecto 200SME.

El objetivo principal es permitir que las empresas en el área de Castellón tomen conciencia de los beneficios del uso de metodologías y técnicas para mejorar la experiencia del usuario (UX) en el diseño de productos y servicios de alta tecnología. Al mismo tiempo, la iniciativa pretende representar una oportunidad de crecimiento profesional para estudiantes y jóvenes investigadores.

Específicamente, el "UX Challenge" permite a las compañías mejorar la usabilidad, la experiencia del usuario y, por lo tanto, el valor de los productos y servicios en la fase de diseño o existentes. Esto es posible gracias a la participación de los usuarios finales en el diseño y prueba de los productos en desarrollo con el fin de resaltar los problemas, necesidades y oportunidades que de otro modo no se cumplirían.

En el contexto del UX Challenge, estas actividades serán llevadas a cabo principalmente por estudiantes y jóvenes investigadores competentes en las metodologías de servicios de diseño, diseño centrado en el usuario, diseño de interacción, innovación de productos, marketing y diseño gráfico (de ahora en adelante, "Solucionadores"), que trabajarán en grupo para evaluar y mejorar la calidad de los productos y servicios presentados por las empresas participantes. Los equipos serán asistidos por expertos del sector (tutores). Además, el UXChallenge contará con la asistencia de usuarios finales seleccionados por Espaitec ([www.espaitec.uji.es](http://www.espaitec.uji.es)), quienes tendrán la función de probar los productos y propuesta de los solucionadores contribuyendo al proceso de innovación.

El UX Challenge2020 está financiado por el Proyecto europeo H2020 "200SMEchallenge" ([www.200SMEchallenge.eu](http://www.200SMEchallenge.eu)), que tiene como objetivo difundir el uso de los desafíos de la innovación en todas las agencias europeas de innovación como un medio para apoyar la innovación en las PYME: pequeñas y medianas empresas. El proyecto implica validar el UX Challenge como un medio para acelerar la adopción del diseño centrado en el usuario en las PYME. Por estas razones, el Proyecto llevará a cabo un extenso estudio de control aleatorio (ECA), que involucrará al menos a doscientas PYME.56 de estas PYME serán seleccionadas para participar en el único UX Challenge (grupo de tratamiento) de acuerdo con un plan de investigación que incluye un proceso de aleatorización, que será llevado a cabo por el centro de investigación IRVAPP Research Centre of FBK – Fondazione Bruno Kessler (IT). Las compañías que no sean seleccionadas para participar en el UX Challenge recibirán un webinar gratuito sobre DesignSprint (metodología diseñada por Google) y sus beneficios. El UX Challenge, será replicado con el mismo formato por siete socios del proyecto en Trento (IT), Castellón (ES), Karlsruhe (DE), Copenhagen (DK), Tallinn (EE), Vilnius (LT), Oulu (FI). Ocho compañías serán finalmente seleccionadas por cada socio para participar en el UX Challenge local. El UX Challenge español se llevará a cabo en el Espaitec, Parque Científico y Tecnológico de la UJI, situado en Castellón en el campus de la Universitat Jaume I, durante un jueves y viernes de noviembre de 2020.

## ART. 1 - OBJETIVO DE LA CONVOCATORIA

Esta convocatoria está dirigida a seleccionar hasta ocho (8) productos digitales o servicios digitales propuestos por compañías (de ahora en adelante “productos”) que los solucionadores mejorarán a través del curso de actividades de evaluación y mejora de la experiencia del usuario (en adelante, “actividades”).

Específicamente, a modo de ejemplo nos referimos:

- *Productos:* productos o servicios que tienen interfaces digitales y cuyo valor está altamente influenciado por los aspectos de interacción humana-computadora, tales como, entre otros: aplicaciones móviles (smartphones o tablets), aplicaciones web, páginas web y webs interactivas (por ejemplo, web con venta), aplicaciones y software de escritorio, bienes de consumo, aplicaciones e interfaces digitales de marca blanca (ejemplo pantallas táctiles de configuración y control). Se pretende que los productos puedan encontrarse en diferentes niveles de maduración de su ciclo de vida: ya en el mercado, versiones prototipo, conceptos, ideas en fase embrionaria. Los productos, incluso en fase de prototipo, deben poderse entregar a los solucionadores a través de una URL (incluso con la posibilidad de ser diapositiva de PowerPoint con descripción de conceptos y/o maquetas). Cualquier material compartido será tratado como confidencial.
- *Actividades:* ejecución de un "Design Sprint" (sprint de diseño) que durará aproximadamente dos días y que incluirá pruebas de usabilidad con usuarios reales, análisis de problemas de interacción digital, diseño de soluciones con técnicas de DesignThinking, un marco de maquetas de nuevas interfaces, creación rápida de prototipos con software y herramientas específicas.

## ART. 2 – MODO DE REALIZAR EL DESAFÍO

El desafío prevé que ocho (8) o más grupos de solucionadores (en adelante, “equipo”), cada uno de ellos compuesto por cuatro (4) o más Solucionadores, trabajen en paralelo durante 2 días para probar y mejorar la experiencia del usuario de los ocho (8) productos seleccionados. Uno o mas tutores estarán disponibles para cada equipo. El tutor apoyará e inspirará a los equipos en la ejecución de actividades, lo que dará como resultado la producción de un prototipo o maqueta, así como un breve informe final (.ppt – formato PowerPoint) que contendrá sugerencias y soluciones para la mejora de la experiencia del usuario del producto asignado (en adelante, “Resultados”). La selección de los solucionadores, la creación de los equipos y su capacitación serán llevados a cabo por Espaitec, en coordinación con los socios de la iniciativa.

El reto será organizado de acuerdo a la siguiente programación:

- enero-febrero 2021 Actividades preliminares: sesión de entrenamiento al final de la tarde sobre Design Sprint y fases del UX Challenge para solucionadores y tutores (las empresas no están involucradas); presentaciones cortas de las compañías y productos seleccionados; creación de equipos.



- 10 de marzo de 2021. (Actividad Online) Primer día de actividad: las empresas seleccionadas deben estar presentes por la mañana con su propio personal técnico para presentar directamente su producto y desafiar a los solucionadores. Después de eso, los solucionadores comenzarán el trabajo. Durante el día, las empresas deben garantizar la disponibilidad telefónica para responder a cualquier necesidad de aclaración o información.
- 11 de marzo de 2021. Los equipos seguirán trabajando en las ideas de mejora. Durante el día, las empresas deben garantizar la disponibilidad telefónica para responder a cualquier necesidad de aclaración o información.
- 12 de marzo de 2021. (Actividad Online). Segundo día de actividad: los solucionadores tendrán que presentar los resultados. A las 14:00, cada grupo de solucionadores presentará los resultados en sesión privada a la empresa. El personal de la empresa debe estar presente en ese momento. Posteriormente, a las 16:00, comenzará el evento final: los solucionadores presentarán brevemente a una audiencia pública las actividades realizadas y cualquier detalle sobre los resultados que cada compañía acepta compartir.

Cada equipo recibirá una puntuación de un jurado compuesto por compañías, mentores y expertos externos de la siguiente manera.

- Criterio 1: potencial impacto de los resultados en el negocio (puntuación: 1-5; por empresas).
- Criterio 2: factibilidad de resultados (puntuación: 1-5; por empresas).
- Criterio 3: capacidad para llevar a cabo con éxito actividades (puntuación: 1-5; por tutores);
- Criterio 4: efectividad del trabajo en equipo (puntuación: 1-5; por tutores).
- Criterio 5: innovación de los resultados obtenidos (puntuación: 1-10; por expertos).
- Criterio 6: integridad de los resultados producidos (puntuación: 1-10; por expertos).

Al final de estas presentaciones, basado en las opiniones agregadas y expresadas por empresas, tutores y expertos, Espaitec otorgará un premio a cada participante del grupo solucionador que haya obtenido la puntuación más alta, dando aviso al final del día.

### **ART. 3– FORMULARIO DE SOLICITUD Y MÉTODO DE PRESENTACIÓN**

Las compañías interesadas en participar en el Challenge deberán rellenar el formulario descargándolo en el siguiente [link](#).

El formulario deberá estar completamente rellenado y enviarse por mail a la dirección [espaitec@espaitec.uji.es](mailto:espaitec@espaitec.uji.es) antes del martes 15 de diciembre de 2020 a las 23.59 h

Los formularios recibidos después de la fecha límite indicada arriba o aquellos que no estén completos en todas sus partes no se aceptarán.



#### ART. 4– NORMAS PARA LA SELECCIÓN DE APLICACIONES

Una comisión nombrada por Espaitec, evaluará la elegibilidad (A) e idoneidad (B) de las solicitudes de Castellón. La comisión seleccionará los cincuenta y seis (56) productos elegibles más apropiados para participar en el proyecto 200SMEchallenge por parte de España. Solo ocho (8) de estos participarán en el UX Challenge, según el proceso de aleatorización. Esta comisión estará formada por personal interno, representantes del proyecto.

Los criterios de elegibilidad (A) son los siguientes:

A1) La empresa candidata ha de ser una PYME – Pequeña o Mediana empresa, que cumpla los siguientes requisitos:

1. Tamaño: tener una plantilla < 250 empleados.
2. Facturación: Tener un volumen de facturación en 2019 <= 50 M€ [O] Balance total <= 43 M€<sup>1</sup>.

A2) Completar el “Formulario de Solicitud de la Empresa” en su totalidad, lo que significa:

1. Completar el “Formulario de solicitud UX Challenge” (Formato Word) en todas sus partes y enviarlo a la dirección de correo electrónico especificada anteriormente;
2. Completar la “Encuesta de referencia” del proyecto 200SMEchallenge. Está accesible desde el formulario de aplicación del UXChallenge.

A3) Solicitar dentro del plazo mencionado anteriormente.

El criterio de idoneidad (B) depende de las características de los productos y desafíos, y será utilizado por la comisión para identificar los productos que son más adecuados para participar y beneficiarse del desafío UX Challenge, de la siguiente manera:

B1) El producto puede ser aprendido y usado por el usuario final sin la necesidad específica de capacitación, documentación o experiencia previa. (Puntuación: 1-5).

B2) El producto sirve a usuarios finales que no presenten características que puedan dificultar o imposibilitar la participación de dichos usuarios en el reto (por ejemplo, usuarios afectados por enfermedades graves o discapacidades) (Puntuación: 1-5).

B3) El producto ofrece su valor a los usuarios mediante interacción digital (Puntuación: 1-5)

B4) El producto tiene una propuesta de valor innovadora, características o tecnologías habilitadoras (Puntuación: 1-5)

B5) El producto viene con claras motivaciones y expectativas que la compañía tiene con respecto a sus mejoras o innovación dentro del UX Challenge (score: 1-5).

La selección se realizará de la siguiente manera:

---

<sup>1</sup>Tenga en cuenta que en el caso de empresas no autónomas (por ejemplo, empresas asociadas o empresas vinculadas), los datos deben calcularse agregando datos de la empresa asociada o vinculada. La guía completa sobre tales cálculos esta disponible aquí en [“Userguide to the SME Definition”](#), 2015.

1. Selección de productos que formarán parte del proyecto 200SMEchallenge. Una vez el ranking esté completo, la comisión seleccionará los treinta (30) productos más adecuados (aquellos que hayan obtenido la mejor puntuación) que serán los que formarán parte del proyecto 200SMEchallenge. En el caso que una misma compañía presente más de un producto elegible, solo el producto con mayor puntuación será elegido.
2. Selección de productos que formarán parte del UX Challenge: de entre los treinta productos más adecuados, sólo ocho formarán parte del UX Challenge. Los productos que formarán parte del UX Challenge serán seleccionados según un plan de búsqueda aleatorio, que será realizado por el Centro de Investigación IRVAPP de FBK – Fondazione Bruno Kessler, (IT).

En enero de 2021 las compañías recibirán un aviso por correo electrónico indicando el resultado de la selección del proceso.

## **ART. 5- TÉRMINOS DE PARTICIPACIÓN**

Dentro de los 5 días posteriores a la recepción de la comunicación sobre el proceso de selección, las empresas cuyos productos han sido seleccionados para participar en el UX Challenge (de ahora en adelante, “Challenge”) pueden renunciar a la participación enviando un correo electrónico a la dirección [espaitec@espaitec.uji.es](mailto:espaitec@espaitec.uji.es). En este caso, Espaitec seleccionará otra compañía. Al final del proceso, las referencias de los productos seleccionados y la relación de compañías seleccionadas se publicarán en la página web de la iniciativa.

## **ART. 6-Logotipos y marcas**

La participación de las empresas en el Challenge Implica la concesión por parte de cada empresa de una licencia de uso gratuita y no exclusiva de sus logos y marcas comerciales en beneficio de Espaitec, que se utilizará exclusivamente en referencia a la promoción del Desafío.

Espaitec tiene derecho a utilizar los logotipos y marcas de las empresas participantes en su sitio web, así como con respecto a cualquier producto, servicio, evento o material publicitario diseñado para promover el Challenge.

Espaitec reconoce y acepta que las marcas comerciales de las compañías participantes en el Challenge son propiedad exclusiva de la misma y que ninguna disposición de esta convocatoria tiene la intención de conferir ningún derecho sobre dichas marcas comerciales, excepto lo dispuesto en el párrafo anterior. Por lo tanto, Espaitec no podrá ceder, sublicenciar ni disponer de ninguna otra forma de las marcas comerciales de las empresas que participen en el Challenge, a excepción de un consentimiento expreso por escrito.

Los logotipos y marcas deben ser enviados a [espaitec@espaitec.uji.es](mailto:espaitec@espaitec.uji.es) antes del 25 de febrero en formato vectorial u otro formato con al menos 300 ppp.

## **ART. 7- CONFIDENCIALIDAD**

Espaitec se compromete a mantener la confidencialidad de los datos y la información incluidos en el formulario de solicitud, a excepción de los datos y la información en los cuadros marcados con



asterisco (nombre de la empresa, URL web, sector de referencia, breve descripción del producto, sector industrial y una descripción breve de la empresa y producto), que pueden divulgarse libremente en relación con las necesidades de promoción del desafío. Espaitec, también se compromete a mantener la confidencialidad de los resultados.

Dada la naturaleza confidencial de los datos y la información mencionados anteriormente, Espaitec también se compromete a (i) no divulgarlos de ninguna manera y en ninguna forma, sin perjuicio del consentimiento por escrito diferente, incluso parcial, de la empresa en cuestión y(ii) no utilizarlos para fines distintos de los estrictamente necesarios para la participación en el Challenge.

Espaitec se compromete a imponer esta obligación de confidencialidad también a sus empleados, colaboradores y consultores, así como a todos aquellos que, debido a la participación en el reto como solucionadores, tutores o miembros de las comisiones, conozcan dichos datos confidenciales.

Esta obligación de confidencialidad permanece dos (2) años desde el inicio del desafío.

## **ART. 8-PROPIEDAD INTELECTUAL**

Los derechos de propiedad intelectual pertenecerán a las compañías seleccionadas, sin perjuicio del derecho de ser reconocidos los solucionadores como autores o inventores.

Al participar en el reto, las compañías en ningún caso autorizan al solucionador a mencionar su participación en el reto, haciendo referencia explícita al nombre del producto de la compañía a cuyo favor han llevado a cabo las actividades.

## **ART. 9-AUSENCIA DE GARANTÍAS. EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD.**

Los resultados son presentados por los solucionadores y la empresa los acepta “tal cual”. Ni Espaitec ni los solucionadores proporcionan ninguna declaración de garantía que esos resultados (i) sean de cierta calidad técnica; (ii)son adecuados para un propósito específico; (iii) no infrinjan derechos de terceros o posiciones subjetivas legalmente protegidas.

Ni Espaitec ni los solucionadores asumen ninguna responsabilidad por la exactitud, validez, originalidad y calidad de los resultados, que la compañía considerará con total autonomía.

Las empresas participantes eximen expresamente a Espaitec y a los solucionadores de cualquier daño directo, indirecto, incidental, consecuente, punitivo o moral derivado de la participación en el desafío o del uso de los resultados.

## **ART. 10-TRATAMIENTO DE LOS DATOS PERSONALES**

De conformidad con el art. 13 del GDPR 2016/679, le informamos que los datos personales proporcionados a la FUNDACIÓ GENERAL DE LA UNIVERSITAT JAUME I (Espaitec), como entidad responsable de llevar a cabo el procedimiento previsto en esta convocatoria se utilizarán exclusivamente para los fines especificados en la misma y se procesarán con la ayuda de sistemas de información en pleno cumplimiento de la legislación mencionada. El tratamiento está legitimado

en la ejecución del Desafío por parte de Espaitec como entidad organizadora y en la participación voluntaria de las PYMES. Los datos no serán comunicados ni divulgados a terceros.

Los datos proporcionados se conservarán mientras se desarrolle el Desafío y después se mantendrán bloqueados para atender las posibles responsabilidades que se pudieran derivar del tratamiento y de cualquier otra exigencia legal.

Los representantes y personas de contacto de las empresas solicitantes podrán ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento, olvido, portabilidad y oposición dirigiéndose por carta a **FUNDACIÓ GENERAL DE LA UNIVERSITAT JAUME I** en la siguiente dirección: [fundacio.general@uji.es](mailto:fundacio.general@uji.es), expresando claramente su deseo, acompañando copia de su DNI y cuantos documentos sean necesarios para acreditar su identidad y, en su caso, los motivos que justifiquen el ejercicio de su derecho

#### **ART. 11-AUTORIZACIÓN PARA PUBLICAR SU PROPIA IMAGEN**

Las empresas participantes se esforzarán por obtener todas las autorizaciones posibles de los sujetos que las representan y asistirán al reto de modo que, Espaitec podrá publicar su imagen en cualquier soporte (prensa, web y similares) con el único propósito de promocionar y publicitar el reto. Espaitec se compromete a no utilizar ninguna imagen que pueda dañar o perjudicar la dignidad personal, o en cualquier caso, para fines distintos de los indicados y/o contrarios a la ley.

#### **ART. 12 –RESPONSALBE DEL PROCEDIMIENTO**

La persona al cargo del proceso será Juan Antonio Bertolín Olmos.

Castellón, [29/05/2020]

Fdo. Juan Antonio Bertolín Olmos.

GerenteEspaitec, Fundació General UJI