



DESAFÍO UX: AVISO PÚBLICO DE SELECCIÓN DE ESTUDIANTES

INTRODUCCIÓN

El Desafío UX Challenge es una iniciativa de innovación del Parque Científico y Tecnológico de la UJI, Espaitec, creada en por el Hub Trentino-Foundation (hereafter, "HIT") y los socios del proyecto 200SMEChallenge: Fondazione Bruno Kessler, the University of Trento, Trentino Sviluppo, thePavoniano Artigianelli Institute for Graphic Arts, Confindustria Trento, and with the support of Dolomiti UX BookClub and association Architecta.

El objetivo principal es permitir que las empresas en el área de Castellón tomen conciencia de los beneficios del uso de métodos y técnicas para mejorar la Experiencia del Usuario (UX) en el diseño de productos y servicios con un alto contenido tecnológico. Al mismo tiempo, la iniciativa representa una oportunidad de crecimiento profesional para estudiantes y jóvenes investigadores.

Específicamente, el Desafío UX Challenge permite a las empresas 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 las pruebas de los productos en desarrollo, hasta el punto de resaltar los problemas, las necesidades y las oportunidades que de otro modo no se cumplirían.

En el contexto del Desafío UX, estas actividades serán realizadas principalmente por estudiantes y jóvenes investigadores competentes en las metodologías de Diseño de Servicios, Diseño Centrado en el Usuario, Diseño de Interacción, Innovación de Productos, Marketing y Diseño Gráfico (en adelante, "Solucionadores"), que trabajará en un entorno grupal para probar y mejorar la calidad de los Productos y servicios ofrecidos por las empresas participantes. Los equipos contarán con la asistencia de expertos del sector (tutores).

Además, en el Desafío UX Challenge se reunirá a los usuarios finales seleccionados por Espaitec a través de una convocatoria, y que tendrán la función de probar los productos y las propuestas del Solucionador y contribuir al proceso de innovación.

El Desafío UX 2021 se llevará a cabo de forma virtual por parte del Parque Científico y Tecnológico Espaitec, ubicado en la Universitat Jaume I durante los días 10, 11. Y 12 de marzo de 2021.

La edición 2021 del UX Challenge está financiada por el marco europeo de programas para el desarrollo y la innovación Horizonte 2020, a través del "200SMEchallenge", (<https://www.200smechallenge.eu/>). Específicamente, el proyecto trata de evaluar el impacto de la usabilidad en las PYME a través del estudio con una diseño de desarrollo experimental (TCT – Randomized Control Trial). Donde las compañías elegibles y participantes en el UX Challenge (8) constituyen el grupo de trabajo, y aquellas elegibles pero no seleccionadas (22) el grupo control.

ART. 1 - OBJETO DEL AVISO



Este Aviso está dirigido a seleccionar hasta cuarenta (40) estudiantes de licenciatura, máster o doctorado que tendrán acceso al Desafío UX como Solucionadores. En casos específicos se podrán presentar antiguos alumnos que hayan finalizado sus estudios en los últimos 3 años.

Los Solucionadores, asistidos por tutores, realizarán una evaluación y mejora de la Experiencia del Usuario (en adelante, "Actividades") a ocho (8) Productos digitales seleccionados de entre los presentados por empresas (en adelante, "Productos").

Específicamente, a modo de ejemplo, queremos decir:

- *Productos*: productos o servicios digitales cuyo valor está muy influenciado por la interacción humano-computadora, como, por ejemplo: aplicaciones móviles (teléfonos inteligentes o tabletas), aplicaciones web, páginas web y sitios web interactivos, aplicaciones y software de escritorio. Se pretende que los Productos puedan estar en diferentes niveles de maduración: ya en el mercado, versiones prototipo, conceptos, ideas en fase embrionaria.
- *Actividades*: ejecución de un "Design Sprint" que dura aproximadamente dos días, que incluirá pruebas de usabilidad con usuarios reales, análisis de problemas de interacción digital, diseño de soluciones con técnicas de pensamiento de diseño, bocetos de estructura, maquetas de nuevas interfaces, creación rápida de prototipos en diapositivas o con software especializado. Para obtener más información sobre los beneficios de las actividades, consulte el enlace <https://www.gv.com/sprint/>.

ART. 2 - MODO DE REALIZAR EL DESAFÍO

El Desafío prevé que grupos de solucionadores (en adelante equipo) trabajen conjuntamente durante 2 días para testear y mejorar la experiencia de usabilidad de 8 productos.

Los equipos trabajaran de forma independiente con el soporte de un mentor que les guiará en la ejecución de actividades para conseguir un reporte final. (.ppt formato Powerpoint) conteniendo sugerencias y soluciones para la mejora de la usabilidad del producto asignado (en adelante resultados). La selección de solucionadores, la creación de equipos y su capacitación se llevará a cabo por Espaitec, en coordinación con los socios de la iniciativa.

El Desafío se organizará de acuerdo con el siguiente calendario:

- Tarde de febrero de 2021 (falta concretar fecha). Actividades preliminares de preparación y formación de equipos dedicados a Solucionador.
- **10 de marzo de 2021**. Primer día de actividad: después de una breve presentación de las empresas participantes, los Productos y los Solucionadores, los Solucionadores comenzarán el trabajo. Las empresas participantes deben estar presentes en la fase inicial del día con su propio personal técnico para presentar su Producto directamente.
- **11 de marzo de 2021** Segundo día de actividad: los Solucionadores continuarán su trabajo. Durante el día, las empresas deberán garantizar la disponibilidad telefónica para responder a cualquier necesidad de aclaración o información.
- **25 de febrero de 2021**. Presentación de los resultados. Al final de los trabajos (14.00 hr), cada grupo de Solucionadores presentará los resultados en sesión privada a la empresa. Después de eso (16.00 h), los equipos presentarán a una audiencia seleccionada por



invitación los métodos de aplicación de las actividades utilizadas y cualquier detalle sobre los resultados que cada compañía acepte compartir.

ART. 3 - EVALUACIÓN DE EQUIPOS

Al final de las presentaciones en sesiones privadas, las compañías y tutores seleccionados por Espaitec formularán y comunicarán a Espaitec un juicio sobre los resultados presentados por los equipos en su competencia.

Específicamente, la compañía formará una opinión sobre los dos Equipos que habrán operado su Producto en base a los siguientes criterios:

- Criterio 1: impacto potencial de los resultados en el negocio (de 1 a 5 puntos);
- Criterio 2: alcanzabilidad de los Resultados (de 1 a 5 puntos).

Del mismo modo, los tutores formularán un juicio sobre el trabajo de los equipos a los que apoyan con base a los siguientes criterios:

- Criterio 3: capacidad para realizar las Actividades de forma rentable (de 1 a 5 puntos);
- Criterio 4: efectividad del trabajo en equipo (de 1 a 5 puntos).

Finalmente, algunos expertos seleccionados de las Actividades formularán un juicio sobre los resultados de acuerdo con los siguientes criterios:

- Criterio 5: innovación de los Resultados producidos (de 1 a 10 puntos);
- Criterio 6: integridad de los Resultados producidos (de 1 a 10 puntos).

Al final de estas presentaciones, Espaitec, sobre la base de la agregación de las opiniones expresadas por empresas y tutores, identificará al Equipo de Solucionadores que habrá obtenido la puntuación más alta, dando aviso al final del día. En caso de empate, el premio se otorgará al equipo que haya obtenido la puntuación más alta en el primer criterio, a partir del criterio 1.

ART. 4 - SOLICITUD DE PARTICIPACIÓN Y MÉTODO DE PRESENTACIÓN

Los estudiantes interesados en participar en el Desafío deben completar el formulario de solicitud disponible en el [enlace https://espaitec.uji.es/200sme-ux-challenge/](https://espaitec.uji.es/200sme-ux-challenge/) **antes del 8 de febrero de 2021**. Las solicitudes recibidas después de la fecha límite indicada anteriormente o cuyo formulario no esté completo en su totalidad se considerarán no elegibles.

ART. 5 - MÉTODO DE SELECCIÓN DE SOLICITUDES DE PARTICIPACIÓN

El requisito para solicitar la participación en el Desafío UX como solucionador es, alternativamente:

1. estar matriculado en la Universitat Jaume I como estudiante (principalmente de cualquier grado, postgrado o doctorado relacionado con el Diseño, Marketing y/o Publicidad).
2. estar inscrito como miembro SAUJI y haber obtenido la titulación hace menos de 5 años.



Una vez que se haya verificado el requisito necesario, Espaitec identificará a los estudiantes que serán invitados a participar en el Desafío como Solucionadores, elaborando una clasificación de idoneidad basada en los siguientes criterios:

1. haber asistido a cursos y completado exámenes en los que se han abordado las Actividades aplicadas en el Desafío (de 1 a 5 puntos);
2. haber ejecutado (incluso parcialmente) esas Actividades en Productos o proyectos en el curso de iniciativas curriculares (trabajos a término, trabajos de proyectos, prácticas, tesis), extracurriculares (hackathon, servicio de diseño) o experiencia laboral (de 1 a 5 puntos);
3. haber realizado otras experiencias de trabajo grupal (aparte de las reportadas en el punto anterior) o voluntariado (de 1 a 5 puntos);
4. tener motivaciones convincentes para apoyar la solicitud (de 1 a 5 puntos).

Para ser considerados adecuados, los candidatos deben alcanzar una puntuación mínima de 10. Una vez que se haya elaborado la clasificación, la Comisión seleccionará hasta sesenta y cuatro (64) candidatos adecuados que obtendrán la mejor puntuación. En el caso de puntuajes iguales, se seleccionará la aplicación con una fecha antecedente.

Para finales de enero de 2021, los candidatos recibirán una notificación por correo electrónico sobre los resultados del proceso de selección.

Dentro de los 5 días posteriores a la recepción de dicha comunicación, los candidatos seleccionados deben confirmar su participación en la Iniciativa por correo electrónico a espaitec@espaitec.uji.es. En ausencia de dicha confirmación, Espaitec propondrá la participación en la Iniciativa al candidato en una posición posterior en el ranking. Al final del proceso, los nombres de los candidatos seleccionados se publicarán en el sitio web de la iniciativa.

ART. 6 - CONFIDENCIALIDAD

El Solucionador se compromete a mantener la confidencialidad de cualquier información sobre las empresas y productos seleccionados, a excepción de los siguientes datos nombre de la empresa, URL del sitio web, sector de referencia, breve descripción de la actividad comercial, nombre del Producto. Además, el Solucionador también se compromete a mantener los resultados confidenciales y a no divulgarlos de ninguna manera y de ninguna forma, sin perjuicio del consentimiento por escrito que autorice una difusión o uso diferente de dicha información, incluso parcial, de la empresa en cuestión.

Esta restricción de confidencialidad permanecerá vigente durante dos (2) años a partir de la fecha de inicio del Desafío.

ART. 7 - PROPIEDAD INTELECTUAL

Los derechos de explotación de la propiedad intelectual sobre los Resultados, así como los derechos de propiedad industrial que, en su caso, se generen pertenecerán de manera exclusiva a las empresas, sin perjuicio del derecho moral inherente de los Solucionadores a ser reconocidos como autores o inventores.



Al participar en el Desafío, las compañías autorizan en cualquier caso a los Solucionadores a mencionar su participación en el Desafío, haciendo referencia explícita al nombre del Producto y a la compañía en cuyo favor se han llevado a cabo las Actividades.

ART. 8 - AUSENCIA DE GARANTÍAS. EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

Los Solucionadores presentan los resultados y la empresa los acepta "tal cual". Ni Espatec ni los Solucionadores proporcionan ninguna declaración o garantía de que los resultados (i) sean de una calidad técnica específica; (ii) sean adecuados para un propósito particular; (iii) no violen los derechos de terceros o las posiciones subjetivas legalmente protegidas.

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

Las empresas participantes exoneran expresamente a Espatec y a los Solucionadores de cualquier daño directo, indirecto, incidental, consecuente, punitivo o moral resultante de la participación en el Desafío o el uso de los Resultados.

ART. 9 - TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

De conformidad con el art. 13 del GDPR 2016/679, le informamos que todos los datos que estarán en posesión de la FUNDACIÓ GENERAL DE LA UNIVERSITAT JAUME I (Espatec), como entidad responsable de llevar a cabo el procedimiento previsto en este Aviso se utilizarán exclusivamente para los fines especificados en el mismo 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 Espatec como entidad organizadora y en la participación voluntaria de los Solucionadores. 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 Solucionadores podrán ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento, olvido, portabilidad y oposición dirigiéndote por carta a **FUNDACIÓ GENERAL DE LA UNIVERSITAT JAUME I** en la siguiente dirección: 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. 10 - AUTORIZACIÓN PARA PUBLICAR SU PROPIA IMAGEN

Con objeto de promocionar y publicitar el Desafío, Espatec podrá realizar fotografías y grabaciones de vídeo donde aparezca la imagen de los Solucionadores siempre vinculada a la actividad englobada en dicho proyecto. El tratamiento de dichas imágenes consistirá en la publicación en



cualquier soporte (prensa, web, RRSS y similares) con la finalidad expresada de difusión y promoción.

Espaitec se compromete a no utilizar ninguna imagen de tal manera que pueda dañar o comprometer la dignidad personal o, en cualquier caso, para fines distintos de los indicados en el mismo y / o contrarios a la ley.

ART. 11 - RESPONSABLE DEL PROCEDIMIENTO

La persona a cargo del procedimiento de conformidad con la LOPD es Juan Antonio Bertolín.

Castellón, [29/05/2020]

Fdo. Juan Antonio Bertolín Olmos

Gerente de la Fundació General de la Universitat Jaume I