



## UJI.>LAB CHALLENGE: UX



### BASES DE LA CONVOCATORIA

El **UJI.>LAB CHALLENGE** es una dinámica de iniciativas innovadoras lideradas por el Parque Científico y Tecnológico de la UJI, Espai-tec, enmarcada dentro del programa UJI.>LAB.

El objetivo principal es promover y potenciar el desarrollo de proyectos co-creativos e innovadores mediante el desarrollo de concursos de ideas, donde los alumnos puedan presentar soluciones a los diferentes retos planteados basándose en esencia en una hibridación de metodologías conocidas como Design Thinking, Human Centered y Design Sprint denominada “Innovation Camp”, aunando todas estas características para desarrollar un proceso de innovación liderado por las propias partes interesadas, explorando, experimentando, prototipando, descubriendo y, sobre todo, aprendiendo. Por ello, mediante estas metodologías se pretende acelerar el proceso de diseño, definiendo los objetivos, ideando/boceteando posibles soluciones, decidiendo la idea a llevar a cabo, creando un prototipo, siendo probado y validado por usuarios reales (Design Sprint), todo ello, con un enfoque de innovación centrado en las personas, donde se aborde la problemática a resolver de una forma integral (Design Thinking), buscando establecer lazos de empatía con las personas afectadas (Human Centered).

Una de las iniciativas innovadoras es **UJI.>LAB CHALLENGE UX**, cuyo objetivo principal es permitir que las empresas u organizaciones en el área de Castellón o de su área de influencia 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.

Este proyecto nace de la necesidad de potenciar la tercera misión de la universidad, impulsando el desarrollo y promoviendo la transmisión de conocimientos gestados en la universidad, para dar solución a retos planteados por las empresas, organizaciones y la sociedad mediante un trabajo colaborativo.

Concretamente, el **UJI.>LAB CHALLENGE UX** es un Challenge de Usabilidad y Diseño de Producto, que posibilita a las compañías mejorar la usabilidad, la experiencia del usuario y, consecuentemente, 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.

El **UJI.>LAB CHALLENGE UX** será, por tanto, la herramienta de innovación abierta mediante la cual se articulará la selección de propuestas de mejora de los productos y servicios presentados por las empresas u organizaciones participantes. La convocatoria será lanzada a los estudiantes de los grados de Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto, Ingeniería Informática, Diseño y Desarrollo de videojuegos, Administración de Empresas, Publicidad y Relaciones Públicas, Ingeniería en Tecnologías Industriales, Inteligencia robótica, Ingeniería Mecánica, Comunicación Audiovisual, Doble grado en AE-Derecho de la UJI y SaUJI de estas titulaciones que hayan finalizado sus estudios en los últimos 5 años, quienes como “Solvers” trabajarán en un grupo para desarrollar una propuesta de mejora a través de pruebas de concepto o prototipos apoyándose en diferentes herramientas de trabajo colaborativo. Los equipos contarán con la asistencia de expertos del sector (tutores).

Además, el **UJI.>LAB CHALLENGE UX** 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. Por su parte, la empresa u organización tendrá la opción de implementar la idea resultante si lo considera oportuno.

Las empresas u organizaciones se podrán inscribir rellenando el formulario habilitado para tal fin y serán seleccionadas hasta un máximo de 8 empresas u organizaciones, por riguroso orden de inscripción.

El **UJI.>LAB CHALLENGE UX** se llevará a cabo por parte del Parque Científico y Tecnológico Espaitec, ubicado en la Universitat Jaume I durante los días 21, 28 y 29 de octubre de 2022 en la Sala Multiusos de Espaitec 2. En adición, se llevará a cabo una sesión inicial los días previos al inicio del Challenge.

La edición 2022 del **UJI.>LAB CHALLENGE UX** está financiada por la Agencia Valenciana de la Innovación (AVI).

## Artículo 1. Objeto de aplicación

Esta convocatoria está dirigida a seleccionar estudiantes de Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto, Ingeniería Informática, Diseño y Desarrollo de videojuegos, Administración de Empresas, Publicidad y Relaciones públicas, Ingeniería en Tecnologías Industriales, Inteligencia robótica, Ingeniería Mecánica, Comunicación Audiovisual y Doble grado en AE-Derecho de la UJI y SaUJI de estas titulaciones que hayan finalizado sus estudios en los últimos 5 años, quienes tendrán acceso al **UJI.>LAB CHALLENGE** como Solvers.

Los Solvers trabajarán generalmente de forma colaborativa en equipos de 4-6 personas.

Los Solvers, asistidos por tutores, realizarán una evaluación y mejora de la Experiencia del Usuario de diversos Productos digitales presentados por empresas u organizaciones, a lo largo de 3 jornadas mediante la metodología “Innovation Camp”, donde realizarán pruebas de usabilidad con usuarios reales, análisis de problemas de interacción digital, diseño y exploración de posibles soluciones, bocetos de estructura, maquetas de nuevas interfaces, creación rápida de prototipos en diapositivas o con software especializado (en adelante “Actividades”). A cada equipo de Solvers se le asignará uno de los productos en concreto para realizar las mejoras.

Los productos que serán evaluados y mejorados por los Solvers, son 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. Estos productos podrán estar en diferentes niveles de maduración: ya en el mercado, versiones prototipo, conceptos, ideas en fase embrionaria.

## **Artículo 2. Requisitos y selección de los participantes (Solvers)**

Podrán ser participantes como Solvers, la personas que cumplan alternativamente alguno de los requisitos que se exponen a continuación:

1. Los alumnos del grado de Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto, Ingeniería Informática, Diseño y Desarrollo de videojuegos, Administración de Empresas, Publicidad y Relaciones públicas, Ingeniería en Tecnologías Industriales, Inteligencia robótica Ingeniería Mecánica, Comunicación Audiovisual y Doble grado en AE-Derecho de la UJI que se encuentren matriculados durante el curso 2022-2023.
2. SAUJI de las titulaciones citadas anteriormente que hayan finalizado sus estudios en los últimos 5 años.
3. Opcionalmente se admitirá a alumnos de instituto de FP.

Los solicitantes deberán aportar documentación acreditativa de estar en disposición de cumplir los requisitos anteriormente citados, comprobante de matrícula o similar, que deberá ser adjuntada en el formulario de inscripción. Tras la comprobación de la documentación, los participantes recibirán una notificación por correo electrónico para notificar su admisión en el Challenge UX.

Los candidatos seleccionados deben confirmar su participación en la iniciativa por correo electrónico a [espaitec@espaitec.uji.es](mailto:espaitec@espaitec.uji.es). En ausencia de dicha confirmación, Espaitec desestimaré la participación del candidato en cuestión.

## **Artículo 3. Características y desarrollo del UJI.>LAB CHALLENGE**

El **UJI.>LAB CHALLENGE UX** se dividirá en tres jornadas intensivas, a las que los Solvers acudirán para idear, diseñar y prototipar sus propuestas por equipos sobre la mejora de usabilidad de los productos.

Los equipos trabajarán 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, prezi, vídeo o similar) conteniendo sugerencias y soluciones para la mejora de la usabilidad del producto asignado (en adelante resultados). La selección de Solvers, la creación de equipos y su capacitación se llevará a cabo por Espaitec, en coordinación con los socios de la iniciativa.

El **UJI.>LAB CHALLENGE** se organizará de acuerdo al siguiente calendario en base a la metodología Innovation Camps:

- 1. Inscripción de estudiantes: del 19 de septiembre al 13 de octubre (ambos incluidos)**  
Los estudiantes deberán presentar una solicitud de acuerdo al artículo 4 de esta convocatoria en el plazo indicado.
- 2. Notificación de participación a los Solvers: 13 de octubre**  
Se comunicará por correo electrónico a los Solvers su participación en el **UJI.>LAB CHALLENGE UX**. Se pedirá confirmación de aceptación de la plaza.
- 3. Sesión informativa previa: 14 (mañana) o 17 (tarde) de octubre**  
Se realizará una sesión informativa previa para explicar el desarrollo del Challenge y la metodología. Se proponen dos fechas en diferentes horarios para asegurar la asistencia de todos los participantes a esta sesión.

#### **ETAPA 1. Presentaciones. Explorar la posible solución: 21 de octubre (tarde)**

- ⌚ La primera jornada estará dedicada a la presentación de las empresas u organizaciones participantes, así como sus Productos objeto de mejora. Para ello, se contará con la presencia y participación del personal técnico de las empresas u organizaciones. Excepcionalmente si alguna empresa u organización por un motivo justificado no pudiera acudir de forma presencial, se podrá establecer una conexión on-line. En esta sesión también se llevará a cabo la presentación de los Solvers y la configuración de los equipos. Cada equipo contará con la ayuda de un Mentor.
- ⌚ Tras las presentaciones, los Solvers empezarán a explorar las posibles soluciones de mejora, generando y combinando ideas.
- ⌚ Durante esta sesión los responsables de las empresas u organizaciones quedarán a disposición de los Solvers para contestar a las posibles preguntas y dudas que éstos puedan tener.

#### **ETAPA 2. Experimentar y prototipar: 28 de octubre (tarde)**

- ⌚ La segunda jornada del **UJI.>LAB CHALLENGE UX**, estará focalizada en la realización de bocetos de estructura, maquetas de nuevas interfaces, creación rápida de prototipos en diapositivas o con software especializado. Los participantes realizarán sus propuestas teniendo como referencia las necesidades planteadas por las empresas u organizaciones en la primera jornada.
- ⌚ Durante esta jornada, las empresas u organizaciones deberán garantizar la disponibilidad para responder a cualquier necesidad de aclaración o información que pueda surgir.

#### **ETAPA 3. Descubrir y aprender: 29 de octubre (mañana)**

- ⌚ La tercera jornada, estará enfocada a exponer estas ideas de mejora a través de un “Elevator pitch” (discurso cuyo objetivo es convencer a los posibles usuarios interesados que inviertan o seleccionen el proyecto) a los responsables de las empresas u organizaciones en una sesión

privada, quienes, conjuntamente con los tutores asignados, serán los encargados de evaluar la adecuación, viabilidad e innovación de la propuesta.

- ⌚ Posteriormente, 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.
- ⌚ Las empresas u organizaciones tendrán la oportunidad de decidir si desean testear y validar la propuesta en el entorno real de su compañía.

Durante la deliberación del Comité de Evaluador se llevará a cabo un taller formativo sobre la preparación de entrevistas y del CV en la búsqueda activa de empleo.

#### Artículo 4. Solicitud y documentación

Los estudiantes interesados en participar en el **UJI.>LAB CHALLENGE UX** deben completar el formulario de solicitud disponible en el enlace <https://forms.gle/pUiS1A51ByjR3mqQ7>.

El plazo de presentación de las solicitudes será del 14 de septiembre al 12 de octubre de 2022, ambos inclusive. Las solicitudes recibidas después de la fecha límite indicada anteriormente o cuyo formulario no esté completo en su totalidad se considerarán no elegibles.

#### Artículo 5. Requisitos de participación y gratificación

La asistencia a todas las jornadas del Challenge es obligatoria. Por tanto, la interrupción individual y/o grupal en la participación del **UJI.>LAB CHALLENGE UX** por parte de un Solver o un equipo, supone la renuncia a cualquier tipo de beneficio y/o gratificación por participación o premio, en el caso de que el diseño de su equipo finalmente sea galardonado.

En adición, la participación quedará acreditada mediante el cumplimiento de los siguientes requisitos mínimos:

Requisitos del producto:

- ❖ **Grado de mejora de la propuesta:** impacto potencial de los resultados en el negocio o producto
- ❖ **Innovación y creatividad:** elementos diferenciadores incorporados en el producto con la propuesta
- ❖ **Funcionalidad:** optimización y/o ampliación de las características funcionales del producto
- ❖ **Viabilidad técnica:** capacidad para realizar las mejoras de forma eficaz

Requisitos del desarrollo del Challenge:

- ❖ **Trabajo en equipo:** desarrollo colaborativo por parte de todos los integrantes del equipo
- ❖ **Asistencia:** obligación de asistir a todas las jornadas del desarrollo del Challenge

La evaluación de los requisitos mínimos se llevará a cabo por el Comité Evaluador formado por los Mentores y profesionales de Espaitec, quienes tras la realización de la presentación en la sesión privada, emitirán un juicio sobre los resultados presentados por los equipos en su competencia.

Debido a la pluralidad de productos objeto de mejora presentados por las empresas u organizaciones, todos aquellos Solvers que hayan recibido una valoración positiva de los requisitos citados anteriormente, recibirán una gratificación por participar, además de la posibilidad intrínseca de ofrecer una posible solución innovadora a una aplicación real.

La gratificación consta de un kit de merchandising de Espaitec que incluye una cámara de acción. Además, como beneficio adicional por participar se ofrecerá un taller formativo sobre la preparación de entrevistas y del CV en la búsqueda activa de empleo.

Cada grupo de Solvers será el encargado de la mejora de la Experiencia del Usuario de uno de los productos en concreto. No obstante, en caso de la existencia de más de un equipo de Solvers por producto, cabe la posibilidad de que el jurado estime conveniente conceder un premio adicional.

## **Artículo 6. Obligaciones de los Solvers. Confidencialidad.**

Con el objetivo de salvaguardar la privacidad y la propiedad intelectual (PI), el Solver se compromete a mantener la confidencialidad de cualquier información sobre las empresas u organizaciones y productos seleccionados, a excepción de los siguientes datos: nombre de la empresa u organización, URL del sitio web, sector de referencia, breve descripción de la actividad comercial, nombre del Producto. Además, el Solver 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 u organización en cuestión.

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

## **Artículo 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 u organizaciones, 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 Solvers 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

## **Artículo 8. Ausencia de garantías. Exención de responsabilidad**

En el caso de la aceptación, estrictamente igual, de los resultados prestados por los Solvers por parte de la empresa u organización, ni Espaitec ni los Solvers 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 Espaitec ni el Solver asumen ninguna responsabilidad por la exactitud, validez, originalidad y calidad de los resultados, que la compañía considerará con total autonomía. Las empresas u

organizaciones participantes exoneran expresamente a Espaitec y a los Solvers de cualquier daño directo, indirecto, incidental, consecuente, punitivo o moral resultante de la participación en el Desafío o el uso de los Resultados.

## **Artículo 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 (Espaitec), como entidad responsable de llevar a cabo el procedimiento previsto en esta convocatoria 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 **UJI.>LAB CHALLENGE UX** por parte de Espaitec como entidad organizadora y en la participación voluntaria de los Solvers. Los datos no serán comunicados ni divulgados a terceros.

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

Los Solvers 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.

## **Artículo 10. Autorización publicación imágenes**

Con objeto de promocionar y publicitar el **UJI.>LAB CHALLENGE UX**, Espaitec podrá realizar fotografías y grabaciones de vídeo donde aparezca la imagen de los Solvers 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.

## **Artículo 11. Causas de anulación de la convocatoria**

La organización se reserva el derecho de anulación de la convocatoria en caso de no poder realizarse un correcto desarrollo del **UJI.>LAB CHALLENGE UX**.