Bases de participación y evaluación

Hackathon Lláscares INNOVABES 2026

Sesión previa	18 de noviembre de 2026, de 10:30 a 12:00 horas, online
Hackathon	27 de noviembre de 2026, de 9:15 a 14:00 horas, presencial
Lugar	Lláscares, Hub de la Economía Social y Circular de Asturias, Pozo Lláscares, Langreo
Inscripción	Hasta el 26 de noviembre de 2026

Estas bases regulan la participación, la evaluación y la concesión de premios del Hackathon Lláscares INNOVABES 2026. Las personas participantes deberán presentar su propuesta ante el jurado mediante un pitch de una duración máxima de cinco minutos.

Proyecto INNOVABES, desarrollado por ASATA e impulsado por CEPES, cofinanciado por el Fondo Social Europeo Plus (FSE+) a través del Programa EFESO.

1 Objeto

El Hackathon Lláscares INNOVABES tiene como finalidad impulsar ideas emprendedoras y apoyar a empresas jóvenes de economía social, facilitando un espacio para desarrollar propuestas, recibir orientación, presentarlas ante un jurado y acceder a premios que contribuyan a su puesta en marcha o consolidación.

2 Entidad organizadora

La actividad está organizada por la Agrupación de Sociedades Asturianas de Trabajo Asociado y Economía Social, ASATA, con G33624248; y domicilio en C/ Aserradores s/n 33211, Gijón/Xixón (ASTURIAS)en el marco del proyecto INNOVABES.

3 Categorías de participación

3.1. Ideas emprendedoras. Personas o equipos con una idea de negocio, aunque todavía no hayan constituido una empresa ni elegido una fórmula jurídica, que estén interesados en explorar su desarrollo mediante una fórmula de economía social.

3.2. Empresas jóvenes, con especial atención a la economía social

Podrán participar empresas legalmente constituidas, cualquiera que sea su forma jurídica, cuya antigüedad no supere los dos años en la fecha de cierre del plazo de inscripción.

También podrán participar empresas que, con independencia de su fecha d constitución, hayan realizado durante los dos años anteriores al cierre del plazo de inscripción un proceso de transformación o adaptación de su forma jurídica hacia alguna de las fórmulas reconocidas de economía social.

Se valorará especialmente que la empresa sea una cooperativa, sociedad laboral u otra entidad de economía social, así como que la propuesta contemple de manera concreta la incorporación de principios de economía social o la evolución de la empresa hacia alguna de estas fórmulas.

Las propuestas podrán pertenecer a cualquier sector. Se valorará especialmente la incorporación de innovación, tecnología, digitalización o sostenibilidad; su viabilidad y capacidad de crecimiento; su contribución al desarrollo rural, y la generación de impacto social, ambiental o económico en el Principado de Asturias.

4 Participación e inscripción

- La participación es gratuita y requiere inscripción previa mediante el formulario habilitado por ASATA.
- Podrán participar personas individuales, equipos promotores y empresas que cumplan los requisitos de su categoría.
- No se establece una limitación territorial, pero la participación en el hackathon del 27 de noviembre será presencial en Langreo.
- Cada propuesta solo podrá presentarse en una categoría.
- ASATA podrá solicitar información complementaria para verificar la categoría y los datos declarados.
- La organización podrá rechazar inscripciones incompletas, falsas, que presenten contenidos ilícitos o discriminatorios o que no respeten estas bases.

5 Sesión previa online

El 18 de noviembre se celebrará una sesión online para explicar el funcionamiento del hackathon, las categorías, los premios y los criterios de valoración. Incluirá una introducción a las fórmulas y ventajas de la economía social y una píldora de Design Thinking orientada a identificar necesidades y enfocar ideas. La participación en esta sesión no es obligatoria para concurrir al hackathon.

6 Desarrollo del hackathon y pitch final

Durante la jornada, las personas y equipos participantes dispondrán de tiempo para revisar y mejorar sus propuestas. La valoración final se realizará a partir de la información aportada en la inscripción, el trabajo desarrollado durante el hackathon y la presentación ante el jurado.

El pitch tendrá una duración máxima de cinco minutos y deberá abordar, de forma orientativa:

- El proyecto en una frase: qué se propone y para quién.
- La necesidad o la oportunidad detectada.
- La solución y sus elementos diferenciales.
- La viabilidad y las posibilidades de desarrollo.
- El impacto previsto y el encaje en la economía social.
- El equipo promotor y los próximos pasos.

Cada participante podrá organizar su presentación y utilizar los apoyos y el número de diapositivas que considere necesarios. El jurado podrá formular preguntas breves al finalizar el pitch.

7 Jurado

El jurado estará integrado por las siguientes personas:

Persona	Entidad y cargo	Función
Miguel González Lastra	Gerente de ASATA	Presidencia
Rocio Villa González	Coordinadora área de emprendimiento ASATA	Secretaría
Libe Bastida Larrea	Técnica de emprendimiento de ASLE	Vocalía
Elisa Uría Gutiérrez	Directora de HUNOSA Empresas	Vocalía
José Otero Martínez	Responsable del Semillero SODECO Nalón y analista de inversiones	Vocalía

La composición del jurado podrá modificarse por causas justificadas. La organización comunicará cualquier cambio antes del inicio de las presentaciones.

8 Funcionamiento del jurado

- Cada integrante puntuará las propuestas de forma individual conforme a la rúbrica incluida en estas bases.
- La puntuación final será la media aritmética de las puntuaciones válidas emitidas por el jurado.
- El jurado deliberará por separado para cada categoría y levantará una relación ordenada de propuestas.
- Cuando una persona del jurado tenga una relación personal, profesional o económica que pueda afectar a su imparcialidad, deberá comunicarlo y abstenerse de valorar esa propuesta.
- La ausencia o abstención de un miembro no invalidará la valoración siempre que participen al menos tres integrantes del jurado.
- El jurado podrá declarar desierto un premio cuando no existan propuestas elegibles o considere insuficiente la calidad de las presentadas, motivando su decisión.

9 Sistema de puntuación

Cada criterio se valorará directamente de 1 a 5 puntos. No se aplicarán porcentajes ni factores de ponderación. La puntuación máxima total será de 25 puntos.

Valor	Referencia para la valoración
1	Muy insuficiente
2	Limitado
3	Adecuado
4	Bueno
5	Excelente

Criterio	Qué se valora	Puntuación
Necesidad y solución	Claridad del problema u oportunidad y coherencia de la solución propuesta.	1 a 5
Innovación	Elementos diferenciales y aportación de tecnología, digitalización, sostenibilidad u otras mejoras.	1 a 5
Viabilidad	Posibilidades reales de desarrollo, destinatarios, recursos necesarios y coherencia del planteamiento.	1 a 5
Impacto y economía social	Impacto social, ambiental, económico o rural y encaje actual o potencial en la economía social.	1 a 5
Equipo y presentación	Capacidad y compromiso del equipo, claridad del pitch y definición de los próximos pasos.	1 a 5

10 Adaptación de la valoración a cada categoría

Ideas emprendedoras. El jurado valorará el potencial, la coherencia y la posibilidad de validación. No se exigirá que la empresa esté constituida ni que existan ventas, clientes o una fórmula jurídica elegida.

Empresas jóvenes. El jurado tendrá en cuenta el grado de desarrollo ya alcanzado, las evidencias disponibles, los primeros resultados y la capacidad de consolidación o crecimiento.

11 Desempates

Si dos o más propuestas obtienen la misma puntuación total, se aplicarán sucesivamente los siguientes criterios:

- Mayor puntuación en Impacto y economía social.
- Mayor puntuación en Viabilidad.
- Mayor puntuación en Innovación.
- Si persiste el empate, el jurado resolverá mediante votación y la presidencia dispondrá de voto de calidad.

12 Premios

Se concederán tres premios en cada categoría:

Categoría	Premio	Contenido
Ideas emprendedoras	Primer premio	Ordenador portátil
Ideas emprendedoras	Segundo premio	Servicio de prototipado y validación de la idea
Ideas emprendedoras	Tercer premio	Acompañamiento para trabajar el modelo de negocio y su posible puesta en marcha como empresa de economía social
Empresas jóvenes	Primer premio	Ordenador portátil
Empresas jóvenes	Segundo premio	Mejora digital adaptada a las necesidades de la empresa, como página web, comercio electrónico o herramienta de gestión
Empresas jóvenes	Tercer premio	Asesoramiento especializado para elaborar un diagnóstico y un plan de impulso empresarial

Los premios se entregarán en especie o mediante la prestación del servicio correspondiente y no podrán canjearse por dinero. ASATA acordará con las propuestas premiadas el alcance y calendario de los servicios. La persona o entidad beneficiaria deberá colaborar y facilitar la información necesaria para su ejecución.

13 Resolución y comunicación

El jurado anunciará las propuestas premiadas durante la jornada del 27 de noviembre de 2026. La resolución recogerá las propuestas ganadoras y podrá incluir una relación de suplentes para el supuesto de renuncia o imposibilidad de aceptar el premio.

14 Obligaciones de las propuestas premiadas

- Aceptar expresamente el premio y facilitar los datos necesarios para su entrega o ejecución.
- Participar en las actuaciones de seguimiento razonablemente vinculadas al premio.
- Comunicar cualquier circunstancia que impida recibir o ejecutar el premio.
- Cumplir las obligaciones fiscales o administrativas que, en su caso, resulten aplicables.

15 Propiedad de las propuestas y confidencialidad

La autoría y los derechos sobre las ideas y proyectos seguirán correspondiendo a sus promotores. Las personas participantes podrán identificar qué información consideran confidencial y no deberán incluir en el pitch aquella cuya divulgación pueda perjudicar sus intereses. El jurado utilizará la información exclusivamente para la evaluación del hackathon. Las personas participantes serán responsables de no divulgar información de terceros sin autorización.

16 Protección de datos e imagen

Los datos personales se tratarán conforme a la información facilitada en el formulario de inscripción. La captación y difusión de imágenes de la jornada requerirá la correspondiente información y autorización cuando resulte necesaria.

Los datos personales facilitados por las personas participantes en el marco del Hackathon Lláscares INNOVABES 2026 serán tratados por ASATA como entidad organizadora, de conformidad con la normativa vigente en materia de protección de datos personales, en particular el Reglamento UR 2016/679, General de Protección de Datos (RGPD) y la L.O. 3/2018, de Protección de Datos Personales y garantías de los derechos digitales.

Los datos serán utilizados con la finalidad de gestionar las inscripciones, organizar y desarrollar le Hackathon, verificar el cumplimiento de los requisitos de participación, facilitar la evaluación de las propuestas por parte del jurado, comunicar los resultados y gestionar la entrega de los premios.

Los datos personales se conservarán durante el tiempo necesario para cumplir las finalidades para las que fueron recabados, y posteriormente durante los plazos legalmente exigibles.

Las personas interesadas podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación del tratamiento y, cuando proceda, portabilidad de sus datos, en los términos previstos en la normativa vigente.

Las imágenes autorizadas podrán utilizarse en los canales de comunicación de ASATA y del proyecto INNOVABES, incluyendo páginas web, redes sociales, publicaciones y materiales informativos relacionados con la actividad.

17 Aceptación de las bases

La inscripción y participación implican la aceptación íntegra de estas bases. ASATA podrá resolver las dudas de interpretación y adoptar las medidas organizativas necesarias para garantizar el correcto desarrollo de la actividad. Las personas interesadas podrán contactar con ASATA a través del correo electrónico asata@asata.es o del teléfono 985.35.98.17.

Anexo Ficha individual de valoración

Proyecto: _____

Categoría: ☐ Ideas emprendedoras ☐ Empresas jóvenes de economía social

Persona integrante del jurado: _____

Criterio	Puntuación 1 a 5	Observaciones
Necesidad y solución		
Innovación		
Viabilidad		
Impacto y economía social		
Equipo y presentación		

PUNTUACIÓN TOTAL: _____ / 25

Valoración general y recomendación:

_____

_____

_____

_____