



## BASES DE PARTICIPACIÓN

### Hackatón IMPULSO COMERCIO CANARIAS

*Relevo generacional y digitalización del comercio*

<b>Fecha</b>	Jueves, 18 de junio de 2026
<b>Horario</b>	De 09:00 a 19:00 h (jornada intensiva)
<b>Sede</b>	Talleres Palermo — Las Palmas de Gran Canaria
<b>Organiza</b>	Gobierno de Canarias, Vicepresidencia, Dirección General de Comercio y Cátedra de Comercio (ULPGC y ULL)
<b>Aforo máximo</b>	100 participantes
<b>Tamaño de equipo</b>	De 3 a 5 personas máximo
<b>Cuota de inscripción</b>	Gratuita (plazas limitadas por riguroso orden de inscripción)

# Hackatón

## Impulso Comercio Canarias

18 JUN 26

Talleres Palermo | Las Palmas de Gran Canaria



## 1. Presentación y objeto

El comercio local en Canarias afronta dos retos estructurales: el relevo generacional al frente de los negocios familiares y la digitalización de los procesos de venta, comunicación y gestión. Con el objetivo de movilizar talento, ideas y soluciones aplicables al tejido comercial de la isla, la Cátedra de Comercio convoca la primera edición del Hackatón del Comercio Local.

Las presentes bases regulan los términos y condiciones de participación en el Hackatón que se celebrará el 18 de junio de 2026 en las instalaciones de Talleres Palermo. La participación en el evento implica la aceptación íntegra de estas bases.

## 2. Objetivos

- Generar prototipos y propuestas que respondan al reto del relevo generacional en el comercio de proximidad.
- Impulsar la digitalización de los comercios locales mediante soluciones tecnológicas viables, accesibles y escalables.
- Fomentar la colaboración entre el ámbito académico, el tejido comercial y los profesionales del sector digital.
- Identificar y acompañar proyectos con potencial real de implantación, ofreciendo recursos para su desarrollo hasta el Demo Day.

# Hackatón

## Impulso Comercio Canarias

18 JUN 25

Talleres Palermo | Las Palmas de Gran Canaria



### 3. Retos del Hackatón

Los equipos podrán elegir uno de los siguientes ejes temáticos para desarrollar su propuesta:

#### Reto A — Relevo generacional

Soluciones para facilitar el traspaso de comercios familiares, formación de nuevas generaciones de comerciantes, modelos de cogestión, herramientas de mentoría intergeneracional o estrategias de modernización del negocio sin perder identidad.

#### Reto B — Digitalización del comercio local

Herramientas de venta online, integración omnicanal, gestión de inventario, fidelización digital, marketing de proximidad, pagos electrónicos, analítica de datos para el pequeño comercio o presencia digital eficiente.

### 4. Personas participantes

Podrá participar en el Hackatón cualquier persona mayor de 18 años en la fecha de celebración del evento, con independencia de su lugar de residencia, que se inscriba en tiempo y forma. Se valorará especialmente la participación de:

- Estudiantes universitarios y de Formación Profesional.
- Comerciantes y empresarios locales, así como hijos e hijas de comerciantes vinculados al relevo generacional.
- Profesionales del sector digital: desarrolladores, diseñadores, expertos en marketing, datos o producto.
- Cualquier persona mayor de edad con interés en el sector del comercio y la innovación.
- Se fomentará la diversidad de perfiles en los equipos para enriquecer las propuestas con visiones técnicas, de negocio y de sector.

# Hackatón

## Impulso Comercio Canarias

18 JUN 26

Talleres Palermo | Las Palmas de Gran Canaria



## 5. Equipos

- Los equipos estarán formados por un mínimo de 3 y un máximo de 5 personas.
- Cada persona solo podrá formar parte de un único equipo.
- La inscripción podrá realizarse como equipo ya formado o de forma individual; en este último caso, la organización facilitará la formación de equipos.
- Cada equipo deberá designar a una persona portavoz, que será quien haga el pitch final.
- Los equipos podrán recibir el apoyo de mentores designados por la organización a lo largo de la jornada.

## 6. Inscripción

La inscripción se realizará obligatoriamente a través del formulario oficial habilitado por la organización: [acceso al formulario de inscripción](#).

- La inscripción es individual; cada miembro del equipo debe cumplimentar el formulario indicando los nombres de los miembros del equipo (si ya está formado).
- El plazo de inscripción se abrirá con la publicación de las presentes bases y se cerrará el 15 de junio de 2026 a las 23:59 h (hora canaria) o en el momento en que se cubra el aforo de 100 plazas.
- La selección de participantes se realizará por riguroso orden de inscripción, garantizando la representación equilibrada de perfiles.
- La organización confirmará la admisión por correo electrónico en un plazo máximo de 72 horas desde la inscripción.



## 7. Desarrollo de la jornada

El evento se desarrollará en formato de jornada intensiva durante el 18 de junio de 2026 conforme al siguiente esquema orientativo, sujeto a posibles ajustes por parte de la organización:

Horario	Actividad
09:00 – 09:30	Recepción de participantes y acreditaciones
09:30 – 10:00	Apertura institucional y presentación de retos
10:00 – 11:00	Impartición de píldoras formativas
11:00 – 11:30	Desayuno networking
11:30 – 14:00	Trabajo en equipo: ideación y desarrollo de prototipo
14:45 – 15:45	Trabajo en equipo
15:45 – 17:00	Training con los mentores
17:00 – 17:55	Validación con comerciantes reales
18:00 – 19:00	Presentaciones ante el jurado (5 minutos por equipo + 2 de preguntas). Deliberación, fallo del jurado y entrega de becas de apoyo



## 8. Entregables exigidos

Para optar a las becas de apoyo, cada equipo deberá presentar al final de la jornada los siguientes elementos:

- Pitch oral de 5 minutos ante el jurado, seguido de 2 minutos de preguntas.
- Presentación de soporte (máximo 8 diapositivas) en formato PDF o PPTX.
- Demostración funcional del prototipo, maqueta, prueba de concepto o storyboard que ilustre la propuesta.
- Memoria ejecutiva (máximo 2 páginas) con problema, solución, público objetivo, modelo de aplicación al comercio local e impacto esperado.

## 9. Jurado y criterios de evaluación

El jurado estará compuesto por representantes de la Cátedra de Comercio (ULPGC y ULL), profesionales del sector del comercio, expertos en transformación digital y representantes institucionales. La composición definitiva se publicará en la web del evento con anterioridad a la jornada.

Las propuestas se evaluarán conforme a los siguientes criterios, todos ellos con igual peso (25%):

- **Innovación y originalidad:** carácter disruptivo, creatividad y diferenciación de la propuesta frente a soluciones existentes.
- **Viabilidad técnica y económica:** posibilidad real de implementación en comercios locales, coste razonable y solidez técnica de la solución.
- **Impacto en el relevo generacional y en el comercio de proximidad:** capacidad para facilitar la sucesión, modernización y continuidad del negocio familiar y para revitalizar el tejido comercial.
- **Escalabilidad y sostenibilidad:** potencial de crecimiento, replicabilidad en otros comercios y sostenibilidad económica, social y medioambiental en el tiempo.



Las decisiones del jurado serán inapelables. El jurado se reserva el derecho a declarar desierta cualquiera de las categorías si las propuestas no alcanzan la calidad mínima exigida.

## 10. Becas de apoyo

Se establecen tres categorías de becas de apoyo destinadas al desarrollo y maduración de los proyectos ganadores con vistas al Demo Day. Las becas de apoyo se materializan en forma de disponibilidad de recursos (mentorías, espacios, servicios técnicos, asesoría especializada y materiales), no en dinero en efectivo.

Categoría	Dotación	Destino
1ª beca de apoyo	2.000 €	Disponible en recursos para el desarrollo del proyecto hasta el Demo Day. No canjeable por dinero en efectivo.
2ª beca de apoyo	1.500 €	Disponible en recursos para el desarrollo del proyecto hasta el Demo Day. No canjeable por dinero en efectivo.
3ª beca de apoyo	1.000 €	Disponible en recursos para el desarrollo del proyecto hasta el Demo Day. No canjeable por dinero en efectivo.

La dotación de cada beca de apoyo se podrá destinar, entre otros, a: mentorías técnicas y de negocio, asesoría jurídica y fiscal, servicios de diseño, desarrollo de producto, marketing y comunicación, materiales y herramientas técnicas, y participación en encuentros sectoriales. La organización validará en todos los casos el uso del disponible.

Los equipos ganadores se comprometen a participar en el Demo Day y a comunicar avances periódicos a la organización.



## 11. Reglas generales de participación

- Las propuestas deberán ser originales y desarrolladas íntegramente durante la jornada del Hackatón.
- Se admite el uso de librerías, herramientas, APIs y servicios de terceros, siempre que se respeten sus respectivas licencias y se declaren expresamente.
- Queda prohibido presentar proyectos ya finalizados con anterioridad al evento o que hayan resultado premiados en otros certámenes.
- Los equipos deberán respetar las normas de convivencia, seguridad y uso del espacio de Talleres Palermo, así como las indicaciones del personal de la organización.
- La organización podrá excluir del Hackatón a cualquier persona que muestre un comportamiento inadecuado, discriminatorio, agresivo o contrario a los principios del evento.
- Los participantes son responsables del material propio que aporten al evento (portátiles, dispositivos, etc.). La organización pondrá a disposición conectividad, mesas y materiales básicos.
- La asistencia a la jornada completa es obligatoria para optar a las becas de apoyo.

## 12. Propiedad intelectual e industrial

La titularidad de los derechos de propiedad intelectual e industrial sobre las ideas, prototipos y proyectos generados durante el Hackatón corresponderá íntegramente a las personas autoras integrantes de cada equipo, conforme a la normativa vigente.

Los equipos premiados conceden a la Cátedra de Comercio una licencia gratuita y no exclusiva para difundir el nombre del proyecto, una descripción de la propuesta e imágenes del mismo con fines divulgativos, formativos y de promoción del evento, citando siempre a sus autores.

La organización no asume ningún derecho de explotación comercial sobre los proyectos.

# Hackatón

## Impulso Comercio Canarias

18 JUN 25

Talleres Palermo | Las Palmas de Gran Canaria



### 13. Protección de datos e imagen

Los datos personales facilitados en la inscripción serán tratados por la entidad organizadora con la finalidad de gestionar la participación en el Hackatón, comunicar información relativa al evento y, en su caso, dar publicidad a los equipos premiados. La base jurídica del tratamiento es el consentimiento expreso prestado al cumplimentar el formulario.

Los participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, portabilidad y limitación del tratamiento dirigiéndose por escrito a la organización a través del correo de contacto del evento.

Durante el evento se realizarán fotografías y grabaciones audiovisuales con fines de difusión. La participación en el Hackatón conlleva la autorización para el uso de la imagen del participante en materiales informativos, redes sociales y memorias del evento, sin contraprestación económica. Cualquier persona que no desee aparecer en estos materiales podrá comunicarlo expresamente por escrito a la organización.

### 14. Demo Day y seguimiento

Los equipos premiados se comprometen a continuar con el desarrollo de su propuesta durante los meses posteriores al Hackatón, con el acompañamiento de la organización, y a presentar los resultados alcanzados en el Demo Day que se celebrará en fecha y lugar que se comunicarán oportunamente.

La organización proporcionará un calendario de hitos de seguimiento y pondrá a disposición de los equipos los recursos comprometidos como parte de la dotación de cada beca de apoyo.

### 15. Modificación y aceptación de las bases

La organización se reserva el derecho a modificar las presentes bases por causas justificadas, comunicándose a través de los canales oficiales del evento. Igualmente, se reserva el derecho a suspender, aplazar o cancelar el Hackatón en caso de fuerza mayor o de circunstancias que impidan su correcta celebración.

La inscripción y participación en el Hackatón implica la aceptación íntegra y sin reservas de estas bases, así como del criterio de la organización para la resolución de cualquier cuestión no contemplada expresamente en ellas.

@catedracomerciocan

# Hackatón

## Impulso Comercio Canarias

# 18 JUN 25

Talleres Palermo | Las Palmas de Gran Canaria



## 16. Contacto

Para cualquier duda o aclaración sobre las presentes bases o sobre la participación en el Hackatón, los interesados podrán dirigirse a la organización a través de los canales oficiales del evento, como el correo electrónico de contacto ([info@eltalenton.com](mailto:info@eltalenton.com)) y la web de la Cátedra de Comercio ([catedracomerciocanarias.com](http://catedracomerciocanarias.com)).