

Preguntas frecuentes

Hackatón - Impulso Comercio Canarias

Relevo generacional y digitalización del comercio local

1. ¿Qué es el Hackatón - Impulso Comercio Canarias?

El Hackatón - Impulso Comercio Canarias es una jornada intensiva de innovación orientada a generar ideas, prototipos y soluciones aplicables al comercio local canario.

El evento se centra especialmente en dos grandes retos: el relevo generacional y la digitalización del comercio de proximidad.

2. ¿Cuándo se celebra?

El Hackatón - Impulso Comercio Canarias se celebrará el jueves 18 de junio de 2026.

3. ¿Cuál será el horario del evento?

El horario previsto será de 09:00 a 19:00 horas, en formato de jornada intensiva.

4. ¿Dónde tendrá lugar?

El evento se celebrará en Talleres Palermo (Calle República Dominicana, 18, 35010 Las Palmas de Gran Canaria, Las Palmas)

5. ¿Quién organiza el Hackatón - Impulso Comercio Canarias?

Hackatón - Impulso Comercio Canarias

6. ¿Cuál es el objetivo principal?

El objetivo principal es movilizar talento, ideas y soluciones que contribuyan a fortalecer el comercio local canario.

La iniciativa busca impulsar el relevo generacional, la digitalización y la modernización del tejido comercial.

7. ¿Qué retos se trabajarán durante el evento?

Los equipos podrán elegir entre dos grandes retos.

Reto A — Relevo generacional

Este reto está orientado a buscar soluciones que faciliten el traspaso de comercios familiares, la formación de nuevas generaciones de comerciantes, los modelos de cogestión, las herramientas de mentoría intergeneracional o las estrategias de modernización del negocio sin perder su identidad.

Reto B — Digitalización del comercio local

Este reto se centrará en herramientas de venta online, integración omnicanal, gestión de inventario, fidelización digital, marketing de proximidad, pagos electrónicos, analítica de datos para el pequeño comercio o mejora de la presencia digital.

8. ¿Quién puede participar?

Puede participar cualquier persona mayor de 18 años en la fecha de celebración del evento.

La participación está abierta con independencia del lugar de residencia, siempre que la inscripción se realice correctamente dentro del plazo establecido.

9. ¿A qué perfiles está dirigido especialmente?

El evento está especialmente dirigido a estudiantes universitarios, de Formación Profesional, comerciantes, emprendedores, empresarios locales, hijos e hijas de comerciantes, profesionales del sector digital, desarrolladores, diseñadores y perfiles vinculados al marketing, los datos o el producto.

También está abierto a cualquier persona interesada en el comercio, la innovación y el emprendimiento.

10. ¿La inscripción es gratuita?

Sí. La inscripción es gratuita.

Las plazas son limitadas.

11. ¿Cuántas plazas hay disponibles?

El aforo máximo será de 100 participantes.

12. ¿Cómo se asignan las plazas?

Las plazas se asignarán por riguroso orden de inscripción.

La organización procurará garantizar, en la medida de lo posible, una representación equilibrada de perfiles.

13. ¿Hasta cuándo puedo inscribirme?

El plazo de inscripción finalizará el 15 de junio de 2026 a las 23:59 horas, hora canaria.

El plazo podrá cerrarse antes si se completa el aforo disponible.

14. ¿Cómo se realiza la inscripción?

La inscripción se realizará a través del formulario oficial habilitado por la organización en la web www.impulsocomerciocanarias.com.

Cada participante deberá cumplimentar su inscripción de forma individual, incluso si ya forma parte de un equipo.

15. ¿Puedo inscribirme sin equipo?

Sí. Las personas interesadas podrán inscribirse de forma individual.

En ese caso, la organización facilitará la creación de equipos durante el proceso del Hackatón - Impulso Comercio Canarias.

16. ¿Puedo inscribirme con un equipo ya formado?

Sí. La inscripción podrá realizarse con un equipo ya formado.

Cada integrante deberá cumplimentar individualmente el formulario e indicar los nombres del resto de miembros del equipo.

17. ¿Cuántas personas puede tener cada equipo?

Los equipos deberán estar formados por un mínimo de 3 personas y un máximo de 5 personas.

18. ¿Puedo formar parte de más de un equipo?

No. Cada participante solo podrá formar parte de un único equipo.

19. ¿Debe haber una persona portavoz por equipo?

Sí. Cada equipo deberá designar a una persona portavoz.

Esta persona será la encargada de realizar el pitch final ante el jurado.

20. ¿Qué tendrá que desarrollar cada equipo?

Cada equipo deberá desarrollar una propuesta, prototipo, maqueta, prueba de concepto o storyboard que responda a uno de los retos planteados.

Las propuestas deberán estar vinculadas al relevo generacional o a la digitalización del comercio local.

21. ¿Qué entregables hay que presentar al final de la jornada?

Para optar a las becas de apoyo, cada equipo deberá presentar los siguientes materiales:

- Un pitch oral de 5 minutos ante el jurado.
- Una ronda de preguntas de 2 minutos.
- Una presentación de soporte de máximo 8 diapositivas, en formato PDF o PPTX.
- Una demostración funcional, maqueta, prueba de concepto o storyboard.
- Una memoria ejecutiva de máximo 2 páginas.

22. ¿Habrá mentores durante la jornada?

Sí. Los equipos recibirán el apoyo de mentores designados por la organización.

Estas personas acompañarán a los equipos durante el desarrollo de sus propuestas.

23. ¿Es obligatorio asistir durante toda la jornada?

Sí. La asistencia a la jornada completa es obligatoria para poder optar a las becas de apoyo.

24. ¿Cómo se valorarán los proyectos?

Las propuestas serán evaluadas conforme a cuatro criterios, todos con el mismo peso:

- Innovación y originalidad.
- Viabilidad técnica y económica.
- Impacto en el relevo generacional y en el comercio de proximidad.
- Escalabilidad y sostenibilidad.

25. ¿Quién formará parte del jurado?

El jurado estará compuesto por representantes de la Cátedra de Comercio, profesionales del sector del comercio, expertos en transformación digital y representantes institucionales.

La composición definitiva del jurado se publicará en la web impulsocomerciocanarias.com con antelación a la jornada.

26. ¿Qué distinción habrá para los equipos ganadores?

Se establecen tres becas de apoyo destinadas al desarrollo y maduración de los proyectos ganadores:

- Primera beca de apoyo: 2.000 € en recursos.
- Segunda beca de apoyo: 1.500 € en recursos.
- Tercera beca de apoyo: 1.000 € en recursos.

27. ¿Los equipos ganadores están obligados a participar en el Demo Day?

Sí. Los equipos ganadores se comprometen a continuar desarrollando su propuesta y a participar en el Demo Day, que se celebrará en el mes de octubre de 2026, en una fecha concreta aún por determinar.

La organización comunicará la fecha definitiva con al menos un mes de antelación para que los equipos puedan organizar su participación y preparar adecuadamente la presentación de sus avances.

28. ¿En qué consisten las becas de apoyo?

Las becas de apoyo se materializan en recursos para desarrollar y madurar los proyectos ganadores hasta el Demo Day.

29. ¿Qué tipo de recursos incluyen las becas de apoyo?

Las becas de apoyo podrán destinarse, entre otros recursos, a mentorías técnicas y de negocio, asesoría jurídica y fiscal, servicios de diseño, desarrollo de producto, marketing, comunicación, materiales, herramientas técnicas y participación en encuentros sectoriales.

La organización validará en todos los casos el uso de los recursos disponibles.

30. ¿Puedo presentar un proyecto que ya tenía hecho?

No. Las propuestas deberán ser originales y desarrolladas íntegramente durante la jornada del Hackatón - Impulso Comercio Canarias.

No se podrán presentar proyectos ya finalizados con anterioridad al evento ni proyectos que hayan resultado premiados en otros certámenes.

31. ¿Puedo utilizar herramientas, APIs o librerías externas?

Sí. Está permitido el uso de librerías, herramientas, APIs y servicios de terceros.

En todos los casos, deberán respetarse sus respectivas licencias y declararse expresamente su uso.

32. ¿De quién será la propiedad de las ideas y prototipos?

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

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

33. ¿La organización puede difundir los proyectos ganadores?

Sí. Los equipos premiados conceden a la organización 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.

La organización citará siempre a sus autores.

34. ¿Se harán fotos o vídeos durante el evento?

Sí. Durante el evento se realizarán fotografías y grabaciones audiovisuales con fines de difusión, comunicación y memoria tanto en canales propios del Hackatón - Impulso Comercio Canarias, de sus colaboradores y en canales de terceros, así como en la memoria del Hackatón - Impulso Comercio Canarias.

35. ¿Qué ocurre si no quiero aparecer en fotos o vídeos?

Cualquier participante que no desee aparecer en materiales audiovisuales podrá comunicarlo expresamente por escrito a la organización.

36. ¿Qué material debo llevar?

Cada participante deberá llevar el material propio que necesite para trabajar, como ordenador portátil, cargador u otros dispositivos.

La organización pondrá a disposición de los participantes conectividad, mesas y materiales básicos.

37. ¿Habrá desayuno o espacios de networking?

Sí. El programa incluye desayuno networking, espacios de trabajo en equipo, formación, mentorías, validación con comerciantes reales y presentación final ante el jurado.

38. ¿Qué ocurre si un equipo incumple las normas?

La organización podrá excluir del Hackatón - Impulso Comercio Canarias a cualquier persona o equipo que tenga un comportamiento inadecuado, discriminatorio, agresivo o contrario a los principios del evento.

39. ¿Cómo se comunicará la admisión?

La organización confirmará la admisión por correo electrónico en un plazo máximo de 72 horas desde la inscripción.

40. ¿La organización puede modificar las bases?

Sí. La organización se reserva el derecho a modificar las bases por causas justificadas, comunicándolo a través de los canales oficiales del evento.

Asimismo, podrá suspender, aplazar o cancelar el Hackatón - Impulso Comercio Canarias en caso de fuerza mayor o de circunstancias que impidan su correcta celebración.

41. ¿La participación implica aceptar las bases?

Sí. La inscripción y participación en el Hackatón - Impulso Comercio Canarias implica la aceptación íntegra y sin reservas de las bases, así como del criterio de la organización para resolver cualquier cuestión no contemplada expresamente en ellas.

42. ¿Dónde puedo resolver dudas?

Las personas interesadas podrán dirigir sus dudas a la organización a través de los canales oficiales del evento, como el correo electrónico de contacto (info@eltalenton.com) y la web de la Cátedra de Comercio (catedracomerciocanarias.com).