

# NOTA DE PRENSA

## PRESS RELEASE

### TALENTUM CELEBRA UN HACKATHON DE GAMIFICACIÓN SOCIAL JUNTO CON FUNDACIÓN ADECCO y ERICSSON

- **Gamificación4Social se celebrará los días 13 y 14 de noviembre en Distrito Telefónica**
- **Se repartirán hasta 8.000 euros en premios y los equipos ganadores pondrán disfrutar de una beca Talentum para continuar desarrollando sus proyectos**
- **El plazo de inscripción en el hackathon Gamificación4Social concluirá el 30 de octubre.**

**Madrid, 27 de octubre de 2107.**-Telefónica, a través de la plataforma de impulso al talento joven Talentum, convoca, en colaboración con Fundación Adecco y Ericsson, un hackathon centrado en la gamificación social.

**Gamificación4Social**, que tendrá lugar los días 13 y 14 de noviembre en la Sala de los Ciria de Distrito Telefónica, pretende promocionar el potencial del talento joven en el ámbito de la transformación digital, a través de la gamificación con fines sociales.

La competición está dirigida a jóvenes con edades comprendidas entre los 18 y 30 años, que participarán en equipos de tres y cuatro miembros con conocimientos en programación, diseño gráfico y diseño UX/UI.

Un jurado compuesto por expertos en gamificación y medios especializados elegirá a los tres equipos ganadores, que recibirán premios de 5.000, 2.000 y 1.000 euros, respectivamente.

Además de los premios en metálico, todos los equipos ganadores interesados tendrán la oportunidad de continuar desarrollando su proyecto con una beca otorgada por Talentum con el apoyo de Fundación Adecco y Ericsson.

El jurado tendrá en cuenta a la hora de seleccionar a los equipos ganadores el grado de desarrollo y diseño de la aplicación, así como su originalidad, usabilidad y presentación, además de la capacidad resolutoria mostrada ante el reto planteado.

“La gamificación es una interesante forma de resolver retos sociales, y si a ello le sumamos el potencial del talento joven y de su capacidad transformadora a través de las competencias digitales, no hay duda de que el resultado será con toda seguridad un éxito. Y eso es lo que, precisamente, hemos querido plantear con Gamificación4Social.

Además, este encuentro es un nuevo ejemplo del interés de Talentum por reforzar las *soft-skills* entre los más jóvenes, a través de iniciativas que sirvan para reforzar sus habilidades de *networking*, comunicación, trabajo en equipo, resistencia al estrés o resolución de retos en entornos de presión”, ha comentado al respecto Rosalía O'Donnell, responsable de Talentum en Telefónica y experta en transformación digital.

