

HACKATHON

IA RESPONSABLE ABIERTA E INDUSTRIA MAYO '26



TÉRMINOS Y CONDICIONES

Organizado por:



Agencia Española
de Supervisión de
Inteligencia Artificial

Con la colaboración de:



Universidad
Zaragoza

Reto IA Responsable y Abierta e Industria

Mayo'26

Términos y condiciones

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

El presente hackathon está organizado conjuntamente por la **Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial (SEDIA)** y la **Agencia Española de Supervisión de la Inteligencia Artificial (AESIA)**, en el marco de la iniciativa de la *Comunidad IA de Código Abierto* y cuenta con la colaboración del **EDIH de Aragón** a través del **Instituto Tecnológico de Aragón (ITA)** y la **Universidad de Zaragoza** (todos ellos referenciados en adelante como "Organización").

La Organización actuará como responsable de la planificación, coordinación, ejecución y supervisión del hackathon, así como de la interpretación de los presentes términos y condiciones.

Cualquier comunicación relativa al evento deberá realizarse a través de los canales oficiales que se habiliten a tal efecto.

2. OBJETO Y FINALIDAD DEL HACKATHON

En particular, el hackathon persigue:

- Promover el uso responsable, práctico y aplicable de la inteligencia artificial en entornos empresariales reales.
- Fomentar el desarrollo de soluciones reutilizables, estableciendo que los proyectos presentados en el hackathon serán publicados en abierto y distribuidos bajo licencias de código abierto, garantizando su acceso, uso y reutilización por terceros.
- Impulsar la colaboración entre entidades en torno a retos tecnológicos concretos.
- Visibilizar el talento técnico de las organizaciones.
- Facilitar la transferencia de conocimiento y la innovación abierta.

La participación en el hackathon tiene carácter formativo y colaborativo, no implicando en ningún caso la existencia de relación laboral, mercantil, societaria o contractual entre la Organización y las entidades o personas participantes.

Asimismo, la participación no generará derecho a contraprestación económica alguna.

3. NATURALEZA DE LA CONVOCATORIA

La convocatoria tendrá carácter abierto, pudiendo la Organización realizar acciones de difusión, invitación o comunicación dirigidas a fomentar la participación.

No obstante, dichas acciones no alterarán:

- El carácter abierto de la convocatoria
- Las condiciones de admisión
- Los requisitos establecidos en estos términos y condiciones

La admisión de candidaturas se realizará conforme a criterios objetivos de cumplimiento de requisitos, sin carácter competitivo en esta fase.

4. PARTICIPANTES Y CONFIGURACIÓN DE LOS EQUIPOS

4.1 Participantes

Podrán participar aquellos equipos que presenten su candidatura en tiempo y forma y resulten admitidas conforme a estos términos y condiciones.

Cada persona participante podrá estar asignado a un único equipo.

Los equipos deberán estar debidamente constituidos en el momento de la inscripción, pudiendo estar formados por integrantes pertenecientes a una misma entidad o a distintas entidades.

4.2 Equipos

Cada equipo deberá estar compuesto por:

- Un mínimo de **2 personas**
- Un máximo de **5 personas**

4.3 Persona de contacto

Cada equipo deberá designar una persona de contacto de la candidatura, que actuará como interlocutor único con la Organización.

4.4 Responsabilidad de los equipos

Cada equipo será responsable de:

- La veracidad de la información proporcionada
- La participación efectiva del equipo
- El cumplimiento de estos términos y condiciones por parte de sus integrantes.

La Organización podrá requerir documentación acreditativa en cualquier momento.

5. NÚMERO DE EQUIPOS PARTICIPANTES

El hackathon se celebrará con:

- Un mínimo de **5 equipos admitidos**
- Un máximo de **10 equipos admitidos**

Se reserva un mínimo del 50% para equipos que participen con empresas, debido al enfoque en soluciones sectoriales.

En caso de recibir más solicitudes aptas que plazas disponibles:

- Se admitirá por orden de inscripción, previa aceptación del proyecto.
- Se podrá constituir lista de reserva para cubrir las plazas de las posibles bajas.

Si no se alcanza el mínimo, la Organización podrá:

- Ampliar el plazo de inscripción
- Modificar el calendario
- Cancelar el evento

6. INSCRIPCIÓN Y PROCESO DE ADMISIÓN

La inscripción se realizará mediante el formulario habilitado por la Organización. El formulario de inscripción estará disponible a partir del **14 de mayo de 2026 a las 12.00**. El plazo de presentación de candidaturas finalizará el **19 de mayo de 2026 a las 12.00**.

Cada equipo deberá proporcionar la información indicada en el Anexo I de este mismo documento.

6.1 Sistema de admisión

Las candidaturas serán revisadas según los requisitos mínimos requeridos, comunicando los proyectos admitidos el día **21 de mayo de 2026 a las 12:00 horas**. Esta comunicación se realizará de forma simultánea a todos los equipos inscritos.

Las candidaturas serán notificadas como:

- Aceptado
- En lista de espera

6.2 Certificado de participación

Una vez concluido el hackathon la Organización expedirá un certificado de participación a las personas que hayan sido admitidas y completen su participación, de acuerdo con los criterios que se establezcan por la Organización.

7. REQUISITOS DE LOS PROYECTOS

Los proyectos deberán cumplir los siguientes requisitos mínimos:

- Incorporar inteligencia artificial como elemento relevante de la solución.
- Estar orientados a un caso de uso concreto y aplicables en entornos industriales.
- Ser técnicamente viables.
- Aceptar que el repositorio se publique como software de código abierto.
- Para ser un proyecto válido, el TRL inicial del proyecto deberá estar como mínimo en **TRL2 (Concepto y/o aplicación tecnológica formulada)** y no podrá ser superior a un **TRL4 (Validación de componente y/o disposición de los mismos en entorno de laboratorio)**.

No se admitirán proyectos que:

- Carezcan de componente tecnológico significativo.
- No guarden relación con inteligencia artificial.
- No puedan publicarse en abierto por restricciones de derechos.

8. DESARROLLO DEL HACKATHON

El hackathon se desarrollará en dos fases:

8.1 Fase online

Periodo de desarrollo técnico del proyecto durante el cual los equipos trabajarán en la solución propuesta. Esta fase se abrirá el **22 de mayo a las 12:00** y concluirá con una entrega en dos partes: en primer lugar, con la entrega del repositorio de código, según las indicaciones, el **27 de mayo de 2026 a las 23:59 horas**, y posteriormente con la entrega del resto de entregables 48 horas más tarde, el **29 de mayo de 2026 a las 23:59 horas**.

8.2 Fase final presencial

La presentación final de los proyectos ante el jurado tendrá lugar el **2 de junio de 2026** en Zaragoza, en ubicación concreta pendiente de confirmación. Esta será de carácter presencial y en la que cada equipo dispondrá de **10 minutos para una breve presentación y demo de la solución**, seguidos de preguntas del jurado.

La Organización podrá introducir modificaciones en:

- Fechas
- Horarios
- Formato

Por razones organizativas, técnicas o de fuerza mayor.

9. ENTREGABLES

9.1 Requisitos mínimos para optar a la evaluación final

Para que un proyecto sea admitido a evaluación por el jurado, deberá acreditar un nivel mínimo de madurez tecnológica equivalente a **TRL 3 (Función crítica analítica y experimental y/o prueba de concepto característica)**. En concreto, la solución deberá demostrar la validación experimental del principio técnico en el que se basa, mediante al menos una implementación inicial que permita verificar su viabilidad en condiciones controladas. No se admitirán propuestas que consistan únicamente en documentación, presentaciones teóricas o descripciones de intención sin evidencia de desarrollo técnico o código funcional. El incumplimiento implicará la exclusión automática del proceso de evaluación.

9.2 Entregables obligatorios

Para ser evaluados, los equipos deberán presentar los siguientes entregables:

1. **Repositorio público accesible**, con el código desarrollado durante el hackathon, correctamente documentado y publicado bajo licencias reconocidas por organismos internacionales de software libre, como los establecidos por la Open Source Initiative o la Free Software Foundation.
2. Incluir, como mínimo, un archivo **README.md** que recoja la descripción de la solución, las instrucciones necesarias para su correcta instalación y uso, así como la hoja de ruta de desarrollo prevista, con el nivel de detalle suficiente para facilitar su comprensión y reutilización por terceros.
3. **Vídeo de demostración**, en el que se muestre el funcionamiento real de la solución. El vídeo deberá reflejar una demo ejecutable, no una simulación ni una maqueta visual.
4. Realizar una evaluación del impacto en derechos humanos de la solución usando la herramienta proporcionada por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo disponible en el siguiente [enlace](https://hria.eu/#use-cases) (<https://hria.eu/#use-cases>).
5. **Presentación final ante el jurado**, que deberá realizarse de forma presencial el día del evento en el formato indicado por la Organización.

Los entregables 1 y 2 se deberán presentar antes del **27 de mayo de 2026 a las 23:59 horas**

Los entregables 3 y 4 se deberán presentar antes del **29 de mayo de 2026 a las 23:59 horas**.

La falta de entrega de cualquiera de estos elementos en el plazo establecido implicará la exclusión automática del proceso de evaluación.

10. OBLIGACIONES DE CÓDIGO ABIERTO

Todos los proyectos deberán cumplir obligatoriamente con los principios de código abierto.

En particular:

- El código deberá publicarse en un repositorio público accesible.
- Los proyectos desarrollados en el hackathon se publicarán como código abierto, bajo licencias reconocidas por organismos internacionales de software libre, como los establecidos por la Open Source Initiative o la Free Software Foundation.
- El proyecto deberá ser técnicamente reproducible y reutilizable por terceros.

El incumplimiento de estas condiciones impedirá la evaluación del proyecto.

11. USO DE SOFTWARE PREEXISTENTE

A efectos de evaluación, únicamente se considerará el código y los desarrollos realizados a partir de la fecha de apertura oficial del hackathon y hasta la fecha límite de entrega establecida por la Organización.

Se permitirá el uso de software preexistente como base o apoyo del proyecto, siempre que:

- Sea identificado de forma clara y transparente en la documentación del proyecto.
- Se respeten sus condiciones de licencia originales.
- Sea compatible con la licencia código abierto bajo la que se publicará el proyecto.

No serán admitidos a evaluación los proyectos que:

- Presenten código preexistente sin modificaciones significativas realizadas durante el periodo del hackathon.
- No constituyan el núcleo principal de la solución presentada, salvo que esté publicado bajo una licencia aprobada por organismos internacionales de software libre, como los establecidos por la Open Source Initiative o la Free Software Foundation.

Las personas participantes serán responsables de verificar la compatibilidad de licencias y de acreditar, si así lo requiere la Organización, el origen y autoría de los desarrollos presentados.

12. USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

El uso de herramientas de inteligencia artificial será responsabilidad exclusiva de las personas participantes, quienes deberán cumplir la normativa vigente y respetar los derechos de terceros.

Para garantizar el uso de una IA responsable las personas participantes deberán realizar una autoevaluación para el impacto en derechos humanos, mediante la herramienta proporcionada por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo disponible en el siguiente [enlace \(https://hria.eu/#use-cases\)](https://hria.eu/#use-cases) para identificar los riesgos asociados al uso de inteligencia artificial en sus soluciones, incluyendo posibles impactos en derechos fundamentales, transparencia, seguridad y no discriminación, alineándose así con los principios establecidos en la normativa europea en materia de inteligencia artificial y fomentando el desarrollo de una inteligencia artificial responsable.

13. EVALUACIÓN DE ENTREGABLES

La evaluación corresponderá a un jurado designado por la Organización.

Se valorarán aspectos como:

1. **Impacto (30%)**: Justificación de la capacidad de la solución para mejorar o aportar en el sector industrial al que pertenezca, enfocado en particular en el caso de las PYMES.
2. **Innovación (30%)**: Diferencia entre la solución actual y otras soluciones ya existentes en el mercado.
3. **Alineamiento con principios de código abierto (25%)**: Adherencia a fundamentos del código abierto tales como devolver contribuciones, la seguridad por diseño, el fomento de la participación inclusiva y el diseño para la reutilización.
4. **Comunicación (15%)**: Capacidad de comunicación de la idea al jurado, sin perjuicio de las modificaciones del resto de criterios derivadas de la presentación realizada.

Las decisiones del jurado serán definitivas e inapelables.

14. RECONOCIMIENTO

El equipo que quede en primera posición obtendrá el siguiente reconocimiento:

- Participación, hasta 3 de sus componentes, como parte del equipo que presentaremos desde la SEDIA-AESIA en el hackathon UN Tech Over de la **UN Open Source Week 2026 en Nueva York**.
- Esta participación consta de una parte online que se desarrollará de manera telemática y que será desde el día 18 de junio, momento en el que se develan los retos del Hackathon de la ONU, hasta el día 20. Y una

parte presencial en Nueva York el día 22 de junio en el que se presentan las soluciones y se deciden los ganadores.

Además, los equipos que queden en la primera, segunda y tercera posición obtendrán el siguiente reconocimiento:

- Participación en el **South Summit** de Madrid en el stand de la SEDIA en el que podrán presentar en el espacio reservado para la Comunidad IA de código abierto, la solución desarrollada durante este reto. Este espacio tendrá lugar en Madrid el 4.

15. CONDICIONES DEL VIAJE

Gastos cubiertos por la organización:

El reconocimiento al equipo ganador incluye exclusivamente la gestión hasta 3 personas del vuelo a Nueva York desde Madrid (ida el 21 de junio y vuelta el 23 junio) y alojamiento del 21 de junio al 23 de junio, ambos asociados a la participación en el hackathon de la ONU.

Quedan expresamente excluidos:

- Seguros de viaje o asistencia sanitaria.
- Dietas, manutención o gastos personales.
- Gastos derivados de la obtención de visados, permisos o documentación.
- Cualquier otro gasto no expresamente asumido por la Organización.

El equipo participante será responsable de:

- Gestionar y obtener la documentación necesaria para viajar (incluidos visados).
- Cumplir los requisitos de entrada y estancia en el país de destino.
- Cubrir cualquier otro gasto que no se indica como cubierto por la organización.

La Organización no será responsable de:

- La denegación de visados o permisos para el acceso a EE. UU.
- La imposibilidad de viajar por causas imputables a las personas participantes.
- Incidencias derivadas del transporte, alojamiento o circunstancias ajenas al control de la Organización.

La imposibilidad de realizar el viaje por causas de fuerza mayor podrá suponer la pérdida del reconocimiento.

Para el reconocimiento del South Summit se facilitarán el pase para los tres días de duración del Summit a los participantes de dichos equipos.

16. PROPIEDAD INTELECTUAL

La titularidad de los proyectos desarrollados corresponderá a las entidades participantes y/o a las personas que integren los equipos, de conformidad con la normativa aplicable.

- No obstante, la participación en el hackathon implica la obligación de publicar los resultados del proyecto bajo una licencia de código abierto aprobada por organismos internacionales de software libre, como los establecidos por la Open Source Initiative o la Free Software Foundation en el repositorio de la Comunidad IA de Código Abierto para dejarlo a disposición de toda la Comunidad.
- Sin perjuicio, de que la entidad pueda seguir evolucionando su solución y comercializar versiones posteriores de la misma.

Dicha obligación de publicación:

- No implica la cesión de la titularidad de los derechos.
- No limita la posibilidad de explotación futura del proyecto por sus titulares.

La Organización podrá:

- Difundir, comunicar públicamente y promocionar los proyectos presentados.
- Referenciar los resultados en informes, publicaciones o materiales institucionales.

Los equipos participantes garantizan que:

- Disponen de los derechos necesarios sobre los materiales utilizados.
- No infringen derechos de terceros.

17. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

Toda la información proporcionada por las personas participantes será tratada de acuerdo con la legislación vigente en materia de protección de datos personales.

Podrá ejercer sus derechos de protección de datos ante el responsable del tratamiento. Antes de dar su consentimiento debe leer la información adicional sobre protección de datos personales:

<https://digital.gob.es/ministerio/proteccion-datos.html>

18. DERECHOS DE IMAGEN

Las personas participantes autorizan el uso de su imagen, voz y nombre en materiales de difusión del evento.

19. CONFIDENCIALIDAD

Los proyectos no tendrán carácter confidencial, especialmente al publicarse como código abierto.

20. CÓDIGO DE CONDUCTA

Se exige comportamiento respetuoso y profesional, así como el uso de un lenguaje inclusivo.

La Organización podrá excluir las personas participantes en caso de incumplimiento.

21. RESPONSABILIDAD

La participación en el hackathon se realiza bajo la exclusiva responsabilidad de las entidades participantes y de las personas integrantes de sus equipos.

En la medida permitida por la legislación aplicable, la Organización no será responsable de:

- Posibles daños y perjuicios derivados del funcionamiento y/o las decisiones del software disponible mediante código abierto.
- Daños o perjuicios directos o indirectos derivados de la participación en el hackathon, fuera de los supuestos previstos en el artículo 32 y siguientes de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público.
- Daños derivados de fallos técnicos, interrupciones de servicio, errores informáticos o incidencias en plataformas tecnológicas utilizadas durante el evento.
- Actuaciones de terceros, incluyendo proveedores, colaboradores o entidades externas, fuera de los supuestos previstos en el artículo 36 de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público.
- Incidencias derivadas del uso de herramientas, software o servicios de terceros utilizados por las personas participantes.

Asimismo, la Organización no garantiza:

- La continuidad o explotación futura de los proyectos desarrollados.
- La obtención de resultados concretos por parte de las personas participantes.

Las personas participantes responderán del cumplimiento de los presentes términos y condiciones y de la normativa aplicable durante su participación, y mantendrán indemne a la Organización frente a las responsabilidades, reclamaciones o daños que pudieran derivarse de incumplimientos que les sean imputables.

22. MODIFICACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES

La Organización podrá modificar los términos y condiciones por causas justificadas.

23. ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES

La participación implica la aceptación íntegra de estos términos y condiciones.

En caso de duda o necesidad de aclaración sobre las presentes condiciones o el desarrollo del hackathon, puede contactarse con la Organización a través del siguiente correo electrónico: comunidad.ia.os@digital.gob.es

ANEXO I

Información previa para el formulario de inscripción

Con el objetivo de agilizar el proceso de registro y facilitar la preparación de la información necesaria, a continuación, se incluyen las preguntas que serán solicitadas en el formulario de inscripción del evento.

Se recomienda a los participantes revisar este anexo con antelación y preparar la información requerida antes de completar el formulario.

Datos del equipo participante

INFORMACIÓN DEL EQUIPO

- 1) Nombre del equipo
- 2) Número de integrantes del equipo
 - a) 2
 - b) 3
 - c) 4
 - d) 5
- 3) A nivel del equipo participante, indique si se presenta como grupo de estudiantes o como grupo de una entidad.
 - a) Empresa/ entidad
 - i) Nombre de la entidad
 - ii) Tipo de entidad:
 - (1) Empresa privada
 - (2) Empresa pública
 - (3) Administración pública
 - (4) Centro tecnológico
 - (5) Asociación, fundación, federación
 - (6) Otro (especificar)
 - iii) ¿Sector de actividad?:
 - (1) Industria y manufactura
 - (2) Tecnología e innovación
 - (3) Salud y biociencias
 - (4) Infraestructuras
 - (5) Logística
 - (6) Servicios financieros
 - (7) Educación
 - (8) Medios de comunicación
 - (9) Otro (especificar)
 - iv) Presencia en mercados (marcar las que corresponda):
 - (1) Locales
 - (2) Nacionales
 - (3) Internacionales

- v) ¿Han desarrollado anteriormente aplicativos de código abierto? Si / No
- b) Estudiante
 - i) Universidad o centro formativo
 - ii) Estudios que se está cursando

PERSONA DE CONTACTO

- 4) Nombre completo
- 5) Correo electrónico
- 6) Teléfono
- 7) Provincia
- 8) País

Información del Proyecto

DATOS DEL PROYECTO

- 1) Título del proyecto
- 2) Descripción del problema que resuelve
- 3) Descripción de la solución propuesta
- 4) Sector industrial objetivo
- 5) ¿Cómo se integra la IA en la solución? Uso de IA, herramientas, etc...
- 6) Innovación ¿Qué diferencia a tu solución de las existentes?
- 7) TRL inicial del proyecto, para ser un proyecto válido deberá estar como mínimo en TRL2 y no podrá ser superior a un TRL4.
 - a) TRL 2: Concepto y/o aplicación tecnológica formulada.
 - b) TRL 3: Función crítica analítica y experimental y/o prueba de concepto característica.
 - c) TRL 4: Validación de componente y/o disposición de los mismos en entorno de laboratorio.
- 8) TRL objetivo a la finalización del Hackathon.
 - a) TRL 3: Función crítica analítica y experimental y/o prueba de concepto característica.
 - b) TRL 4: Validación de componente y/o disposición de los mismos en entorno de laboratorio.
 - c) TRL 5: Validación de componente y/o disposición de los mismos en un entorno relevante.
 - d) TRL 6: Modelo de sistema o subsistema o demostración de prototipo en un entorno relevante.