



Reto: Hackathon

Bases de la convocatoria





Contenido

Contenido.....	2
1. Introducción.....	3
1.1. La Vega Innova.....	3
1.2. Reto de Innovación.....	5
2. Participantes.....	6
2.1. ¿Cómo participar?.....	6
2.2. Formulario de inscripción.....	7
2.3. Proceso de selección.....	7
2.3.1 Presentación de solicitud.....	7
2.3.2 Evaluación de los Participantes.....	8
2.3.3 Comunicado a los Participantes Seleccionados.....	8
2.4. Desarrollo del Hackathon.....	8
2.5. Horario del Hackathon.....	9
2.6. Selección de los ganadores.....	11
2.7. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES SELECCIONADOS.....	13
2.8. Beneficios para la empresa ganadora.....	14
2.9. Tribunal evaluador.....	14
2.10. Notificación de los resultados.....	14
3. Otros aspectos.....	16
3.1. Confidencialidad.....	16
3.2. Tratamiento de datos por parte del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación.....	16
3.3. Propiedad Intelectual.....	17
3.4. Cancelación del concurso.....	17
3.5. Aceptación de las bases del concurso.....	18



1. Introducción

1.1. La Vega Innova

La Vega Innova es una iniciativa del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación, el espacio donde la innovación y el emprendimiento en el sector AgriFoodTech cobran vida.

¿Qué es La Vega Innova?

Es un espacio de co-creación y puesta a punto de tecnologías adaptadas a la cadena de valor agroalimentaria. En este iHub, cooperativas, pymes, organizaciones profesionales agrarias pueden ver tecnología in situ, testear, exponer sus necesidades en forma de retos que hay que atender, y también pueden formarse.

¿A quién va dirigido?

La Vega Innova está pensado para cualquier agente. Emprendedores y startups, empresas grandes o pequeñas, asociaciones o clústeres empresariales, grupos de investigación, estudiantes e incluso agentes de las administraciones públicas, pueden encontrar aquí a las personas y los recursos que necesitan para mejorar en su trabajo diario.

¿Qué se puede encontrar en La Vega Innova?

- Programas de emprendimiento

Contamos con un programa de aceleración e incubación individualizado de startups AgriFoodTech que les impulsará al siguiente nivel.

- Showroom

Contamos con un espacio expositivo de nuevas tecnologías. Un lugar donde los visitantes pueden conocer los productos más innovadores del mercado.

- Formación



Te enseñamos lo último en agricultura y tecnología con cursos prácticos y consejos de expertos

- Plataforma IoT

En La Vega Innova utilizamos FIWARE como estándar tecnológico clave para desarrollar soluciones inteligentes y potenciar sus innovaciones en la gestión de datos y servicios digitales.

Nuestra plataforma digital permite a los participantes acceder a recursos, herramientas y conexiones esenciales para su crecimiento.

- Agrolabs

Llevamos la tecnología un paso más allá, realizando despliegues y pruebas in situ que permiten preparar un ambiente donde los diferentes usuarios pueden experimentar de primera mano con la tecnología.

- Pilotos

Mediante proyectos piloto apostamos por poner a prueba una tecnología del sector para garantizar su funcionalidad y utilidad.

- Retos

Desafiamos a las empresas del sector a crear soluciones agro-tecnológicas que permitan dar respuesta a necesidades del sector en forma de retos.

Todo esto nos convierte en el punto de referencia AgriFoodTech a nivel nacional e internacional.

La Vega Innova, Experimenta, Crea, Soluciona. Campo abierto a las ideas. Únete a nosotros y sé parte de la revolución agropecuaria.

Para más información, visita nuestro sitio web y síguenos en nuestras redes sociales.

¡Te esperamos!

1.2. Reto de Innovación

El objetivo de este documento es definir las bases de los retos de innovación que se contemplan como uno de los pilares fundamentales del Proyecto de la Vega Innova.

Un Reto de Innovación, es el proceso con el que se busca desarrollar productos o soluciones innovadoras para cubrir las necesidades demandadas por el sector. Se trata de detectar problemas relacionados con el sector y hacer un llamamiento a la red de empresas del sector Agrotech para buscar la mejor solución que atienda la necesidad planteada.

Fases Básicas de un Reto de Innovación:

1. Difusión de una convocatoria a las entidades de interés para que propongan diferentes problemas que necesiten solución y que se convertirán en el sponsor del reto.
2. Trámite de las solicitudes y selección del problema concreto a solucionar.
3. Difusión del reto y de la correspondiente convocatoria a todo el ecosistema de empresas para la presentación de sus posibles soluciones.
4. Trámite de las solicitudes, análisis y selección de empresas finalistas. Exposición de la solución de los finalistas ante un tribunal y selección de la empresa ganadora.
5. Asignación de presupuesto a la empresa ganadora para que pueda llevar a cabo la ejecución del proyecto, así como su seguimiento y validación de la solución.
6. Generación de informe con el resultado operativo del reto y su utilidad frente a la necesidad planteada por el sponsor.

2. Participantes

Puede responder al reto cualquier estudiante, startup, empresa, centros de investigación, universidad o ente jurídico, que dispongan de una solución real para dar respuesta al reto planteado; o que lo puedan desarrollar en el plazo marcado por el equipo de La Vega Innova (en adelante, “el Organizador”).

2.1. ¿Cómo participar?

Podrán postularse a esta Convocatoria las personas físicas, mayores de 18 años (en adelante, los “Participantes”) que cumplan con los siguientes requisitos:

1.- Podrá postularse a este Hackathon cualquier persona física con interés en participar en el Hackathon y en contribuir a través de innovación tecnológica al desarrollo de soluciones relacionadas con el Sector AgriTechFood.

2.- Los Participantes deberán contar con disponibilidad de tiempo para la asistencia a las sesiones presenciales de mentorías, talleres que se organicen y se consideren de carácter obligatorio.

3.- Los Participantes deberán poseer un perfil que se corresponda, al menos, con uno de los siguientes:

- Técnico: se considerará como perfil técnico a aquellos Participantes con características STEM (ciencias, tecnología, ingeniería o matemáticas) y curiosidad en el Sector AgriFoodTech y conocimientos en Internet de las cosas (IoT), dispositivos, desarrollo web/aplicación y experiencia de usuario (UX) aplicables al reto al que se presente.
- Negocio: se considerará como perfil de negocio a aquellos Participantes con capacidades de negocio, diseño y/o similar (economía, ADE, diseño gráfico, finanzas o publicidad) y curiosidad en el Sector AgriFoodTech y conocimientos en negocio, análisis de mercado, servicio al cliente y planificación estratégica aplicables al reto al que se presente.

4.- Todos los Participantes deben ser mayores de edad de acuerdo con la legislación española en el momento de realizar la inscripción en la Convocatoria.

5.- A la hora de poder recibir el premio económico, los equipos ganadores tendrán que darse de alta como autónomos o como persona jurídica para poder disfrutar de la cuantía. En caso de decidir no darse de alta en X meses tras la finalización del hackathon, los ganadores perderán este premio.

El Organizador se reserva el derecho a rechazar la participación de cualquier persona que a su sólo criterio no cumpla los requisitos descritos en la presente Convocatoria.

2.2. Formulario de inscripción

Para realizar la inscripción se requiere la siguiente documentación:

Nombre completo, DNI, Dirección de correo electrónico, Número de teléfono

Nivel de experiencia, Área de estudio o especialización, Cargo actual/Empresa/Institución educativa, Habilidades técnicas, Áreas de interés

Preferencia alimenticia, intolerancias u otras necesidades especiales

Formato de inscripción (Individual/en grupo)

En caso de inscribirse en equipo: Nombre del equipo (si ya lo tiene) y nombres de tus compañeros (también deberán inscribirse en la plataforma)

2.3. Proceso de selección

2.3.1 Presentación de solicitud

Plazo: el plazo de presentación de solicitudes permanecerá abierto desde las 11:00 (GMT +1) del 27 de mayo de 2024 hasta las 23:59 (GMT + 1) del 16 de junio de 2024.

No obstante lo anterior, el Organizador se reserva el derecho a suspender, ampliar y/o modificar la duración del plazo de presentación de solicitudes, en cualquier momento y a su solo criterio.

La inscripción al Hackathon es totalmente gratuita.



Formulario: El Participante deberá cumplimentar y presentar tu solicitud a través del formulario disponible en [ENLACE FORMULARIO](#). La herramienta sólo te permitirá enviar la solicitud de inscripción una vez que hayas rellenado adecuadamente todos los campos obligatorios. Si no la envías no será considerada en las siguientes fases del proceso. La Vega Innova no se hará responsable por las inscripciones perdidas, dañadas, enviadas de manera errónea o recibida con retraso, cualquiera que sea la causa.

Cada Participante podrá integrarse sólo en un único equipo de trabajo, por lo que sólo se permite una inscripción por persona y grupo. En aquellos casos en los que un Participante se apunte a la Convocatoria de manera individual y de manera grupal, prevalecerá la inscripción grupal, quedando automáticamente invalidada la inscripción individual.

2.3.2 Evaluación de los Participantes

Tras el cierre de la Convocatoria, el Organizador, evaluará y seleccionará, unilateralmente y a su entera discreción, hasta un máximo de 60 personas (en adelante, los “Participantes Seleccionados”) para participar en el Hackathon.

Si tienes cualquier duda sobre el proceso, puedes contactar al correo [ADJUNTAR CORREO](#).

2.3.3 Comunicado a los Participantes Seleccionados

Como resultado de las evaluaciones, se obtendrá una lista de Participantes Seleccionados, a los que el Organizador contactará vía email antes del 18 de junio de 2024 para comunicarles que han sido seleccionados para participar en el Hackathon.

2.4. Desarrollo del Hackathon

El Hackathon se desarrollará en Madrid, en el espacio de E42 de Distrito Telefónica (Ronda de la Comunicación, edificio Norte 1, planta primera. 28050 Madrid) los días 20 y 21 de junio de 2024.

Al inicio del Hackathon, el Organizador constituirá equipos formados por las personas físicas que se hayan presentado individualmente a la Convocatoria, con el fin de que éstos trabajen conjuntamente en la solución al reto propuesto. Los Participantes que se hayan presentado bajo un equipo ya formado, permanecerán en el equipo con el que se hayan postulado a la Convocatoria.

Durante los días establecidos en los que se desarrollará el Hackathon, el Organizador pondrá a disposición de los equipos la infraestructura básica para posibilitar la conectividad a través de una red Wi-Fi y aquellos otros medios que el Organizador considere que pueden ser necesarios y de utilidad para resolver satisfactoriamente el reto planteado. No obstante, los equipos podrán acudir con todos aquellos materiales que consideren razonablemente necesarios (ejemplo: ordenadores), quedando el Organizador exenta de toda responsabilidad por cualquier robo, desperfecto, daño material o personal ocasionado durante el desarrollo del Hackathon.

En ningún caso el Organizador se hará responsable de regularizar la estancia de los Participantes Seleccionados ni de los gastos asociados al alojamiento y desplazamiento durante el Hackathon. A estos efectos, los Participantes Seleccionados deberán asegurarse de que cuentan con los permisos necesarios y/o cumplen con los requisitos legales, si fuesen necesarios, para poder residir en Madrid durante la duración del Hackathon, y asumirán cualquier tipo de gastos derivado de su participación en el Hackathon.

El Organizador se reserva el derecho de no tomar en consideración en el Hackathon a aquellos participantes/equipos que estén haciendo un mal uso de las herramientas empleadas durante su participación en el mismo, que realicen actos fraudulentos, o poco éticos o que perjudiquen a otros participantes. En caso de que el Organizador y sus colaboradores detecten cualquier anomalía o sospechen que se está interfiriendo en el normal desarrollo de la misma, se reserva el derecho de no tomar en consideración e incluso de retirar el premio de forma automática, a todos aquellos participantes/equipos que se hayan beneficiado de forma directa o indirecta de este tipo de actuaciones.

Asimismo, el Organizador no será responsable durante el desarrollo del Hackathon, por las actividades que terceros lleven a cabo durante el Hackathon, por las incidencias derivadas en la ejecución de la Convocatoria y del Hackathon por causas de fuerza mayor, por daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan deberse a la falta temporal de disponibilidad o de continuidad del funcionamiento de las redes de telecomunicaciones durante el Hackathon.

2.5. Horario del Hackathon

El Organizador se reserva el derecho de modificar el esquema de acciones o la planificación de estos dos días, con previo aviso a los participantes.

El Hackathon se desarrollará según el siguiente calendario:



Inicio del Hackathon: El jueves 20 de junio de 2024 a las 15:00 horas

En esta primera fase, el equipo de Telefónica comunicará, de forma presencial, la composición y número de equipos que participarán en el Hackathon (los “Equipos”).

Una vez formalizados todos los Equipos, tanto los formados por TEF como los que se presentaron directamente a la Convocatoria, no podrán modificarse, de modo que si uno de los miembros de los Equipos no puede participar finalmente al Hackathon, éste no será reemplazado.

Seguidamente, se hará la sesión de kick off con todos los Equipos Participantes en donde se presentará el Hackathon y la industria del Sector AgriFoodTech, se indicará el cronograma de actividades y se presentarán a los mentores.

La jornada continuará centrándose en la etapa inicial del proceso creativo, donde los Participantes exploran y comprenden el reto planteado, generan ideas innovadoras y crean prototipos iniciales.

Los participantes que así lo deseen pueden quedarse ininterrumpidamente trabajando en las oficinas de E42, bajo su propia responsabilidad, hasta el día siguiente.

Segundo día: El viernes 21 de junio de 2024 de las 09:00 horas hasta las 18:00, cierre del Hackathon

Se trabajará de forma ininterrumpida en la creación y desarrollo de las soluciones del reto propuesto. En este día tiene lugar la presentación final, deliberación del jurado y entrega de premios.

Los equipos realizan pruebas y ajustes, y se preparan para presentar sus proyectos ante el jurado y los demás participantes.

Una vez expuestas todas las propuestas, el jurado deliberará y nombrará, en su caso, un ganador de entre todos los Equipos.

En caso de que el jurado, tras la correspondiente deliberación, considerase ningún Equipo merecedor del premio, éste podrá quedar desierto. Tal decisión, en ningún caso será apelable.

2.6. Selección de los ganadores

El jurado estará formado por representantes de el Organizador. Su objetivo será determinar qué equipos destacan siguiendo los siguientes criterios:

Originalidad y relevancia. Haciendo referencia a cuánto de innovadora es la idea que respalda el prototipo. De esta forma, se aplicará un 20% a la originalidad y un 10% a la relevancia.

Facilidad de Uso. Haciendo referencia a cuánto de intuitiva es por parte del usuario y la accesibilidad al prototipo por parte de personas con diferentes perfiles. En este caso, se aplicará un total de 20% a la experiencia de usuario de la solución.

Implementación. Haciendo referencia al nivel de sofisticación de la aplicación presentada y de la efectividad del prototipo. Asimismo, se tendrá en cuenta la escalabilidad del mismo para que se convierta en una solución real con múltiples usuarios. En este contexto, se aplicará un 20% de competencia técnica y un 20% de viabilidad.

Presentación. Se tendrá en cuenta la comunicación durante la presentación de la solución y la funcionalidad del prototipo. Así como la demostración a través de la presentación de la evidencia de que la solución cumple con los criterios de evaluación. Se aplicará un 10% a la calidad de la presentación.

Premios establecidos:

- **PRIMER premio:** El equipo ganador del Hackathon recibirá financiamiento y apoyo para desarrollar un piloto de su solución tecnológica. La cuantía financiada se determinará en función de las necesidades específicas del proyecto, las cuales serán identificadas por el equipo ganador y validadas por La Vega InnoVa. Este financiamiento no se entregará directamente al equipo en formato monetario, sino que se destinará a cubrir los costos especificados en el plan de desarrollo propuesto.

Para acceder a la financiación y desarrollar el piloto, el equipo ganador deberá, además de estar constituido como figura jurídica, participar en el Programa de Aceleración del iHub. Este programa incluye más de 6 horas mensuales de mentorías durante 8 meses con expertos en innovación, agrifoodtech, inversión y negocios del ecosistema de Wayra, en colaboración con el MAPA.

Comentado [NBA1]: ¿Quién abona el premio? Supongo que Pfizer, estaría bien indicarlo expresamente.

- **SEGUNDO y TERCER premio:** los equipos galardonados tendrán la posibilidad de participar en un programa de aceleración de la idea, la segunda convocatoria del Programa de Aceleración del iHub, con más de 6 horas al mes de mentorías durante 8 meses con expertos en innovación, agrifoodtech, inversión y negocio del ecosistema de Wayra, en colaboración con el MAPA. Se reservan el derecho de seleccionar al equipo merecedor del programa de aceleración, o de no otorgar el mismo si así se decide.

El Organizador no se responsabilizará por el no disfrute del premio por causa imputable al ganador.

Las fechas indicadas anteriormente podrán ser objeto de modificación unilateral y sin previo aviso por parte de TSOL sin que se pueda derivar derecho alguno para los Participantes Seleccionados. No obstante lo anterior, se informará a los Participantes Seleccionados con la máxima antelación posible de dichos cambios a través del medio de comunicación que se estime más pertinente.

Para poder entregar el Premio de forma adecuada, será imprescindible aportar la documentación adicional que el Organizador solicite debidamente cumplimentada. En caso de no enviar dicha documentación en el plazo establecido posteriormente por el Organizador, el equipo ganador perderá su condición.

Los ganadores serán informados y los nombres del equipo ganador será comunicado presencialmente durante el Hackathon, inmediatamente tras la deliberación del jurado el viernes día 21 de junio de 2024. Para poder recibir el premio será imprescindible que el equipo ganador esté presente en el evento en el momento de la comunicación. En caso de ausencia, perderá todo derecho al premio, que se otorgará al siguiente equipo por orden de puntuación. Igualmente se comunicará por correo electrónico a las direcciones de correo facilitadas en la inscripción por los miembros del equipo.

El Organizador no se hace responsable de cualquier problema en los servidores o problemas de comunicación con el responsable por estar guardado, archivado, o recibido en carpetas distintas a la bandeja de entrada.

El equipo ganador debe aceptar expresamente su condición al Organizador a través de correo electrónico en respuesta a la comunicación como ganador, y materializar dicho premio en un plazo inferior a una semana, siete días naturales, desde dicha fecha. Tras este plazo, el equipo

ganador perderá su condición eximiendo al Organizador de cualquier responsabilidad no teniendo la obligación de redimir este premio.

A los Premios del presente Hackathon les será de aplicación todas las disposiciones de carácter fiscal pertinentes que pudieran ser aplicables según la legislación en vigor. A tal fin, para ostentar la condición de equipo ganador será requisito indispensable que éste remita al Organizador fotocopia de su DNI, tarjeta de residencia u otro documento válido a efectos fiscales. En ningún caso, el Organizador será responsable de la carga fiscal ni de su tratamiento ni aconsejará acerca de éste. Así, será responsable únicamente el equipo ganador de cualquier posible consecuencia fiscal.

2.7. Obligaciones de los participantes seleccionados

Los Participantes Seleccionados se obligan a cumplir los siguientes compromisos:

- Asistir y participar activamente en las actividades del Hackathon durante la totalidad de su duración.
- Hacer un buen uso del espacio de E42, respetando las normas básicas de convivencia, y cumpliendo los Principios de Actuación del Grupo Telefónica y la política general de seguridad de las instalaciones en las que se va a desarrollar el Hackathon. TSOL no asume responsabilidad alguna frente a los Participantes Seleccionados por los daños o perjuicios que puedan sufrir como consecuencia del uso del espacio (incluida la red WiFi accesible desde éste), así como por la pérdida, sustracción, destrucción o robo de objetos de los Participantes en las instalaciones de TSOL.
- Los Participantes Seleccionados garantizan que las ideas y desarrollos aportados son originales y no infringen derechos de terceros o cuentan en su caso con las autorizaciones necesarias para participar en el Hackathon. TSOL no será responsable en ningún caso por los litigios o reclamaciones que se pudieran plantear cuestionando aspectos de la propiedad intelectual relacionados directa o indirectamente con las propuestas presentadas por los equipos. Por su parte, TSOL no se reserva ningún derecho de autor sobre las propuestas presentadas para la selección y participación en la Convocatoria.

El Organizador podrá decidir a su único criterio descartar la candidatura y participación en el resto del Hackathon de cualquier Equipo y/o Participante Seleccionado en caso de no cumplir

con las presentes obligaciones, sin que por ello se derivara derecho alguno para el resto del Equipo y/o el Participante.

2.8. Beneficios para la empresa ganadora

Los ganadores, además de con los premios anteriormente citados, contarán con los siguientes beneficios:

- Se le dará soporte en las tareas de integración de la solución en plataforma FIWARE de La Vega Innova.
- Se podrá beneficiar de todas las actividades organizadas por La Vega Innova, como mentorías, participar en el showroom, cursos de formación, etc.
- Mayor visibilidad y repercusión en medios de comunicación, como entidad que ha solucionado el reto planteado a través de La Vega Innova.
- Se facilitará el acceso a ferias y eventos donde La Vega Innova participe como patrocinador.

2.9. Tribunal evaluador

Todas las propuestas deberán ser valoradas por un tribunal de expertos que estará compuesto por responsables de las siguientes entidades:

- Personal de distintas unidades del MAPA
- Subdirección General de Innovación y Digitalización del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación.
- Dirección técnica de La Vega Innova.
- Expertos Tecnológicos y estratégica de La Vega Innova.
- Expertos en innovación y emprendimiento de Wayra

2.10. Notificación de los resultados

La notificación de resultados se realizará en el mismo evento, como actividad final del mismo. En la página web La Vega Innova y en su redes sociales se publicarán las empresas ganadoras del Hackathon.



3. Otros aspectos

3.1. Confidencialidad

La organización del concurso se responsabiliza de que todas las propuestas sean tratadas y evaluadas de forma confidencial. Toda la información será utilizada para los retos y solo por personal relacionado con el reto.

Durante el desarrollo del Hackathon, se podrán grabar videos, tomar imágenes y transmitir las sesiones en streaming o utilizarlas en la propia plataforma del Organizador, del iHub, del MAPA y de Wayra o la de terceros autorizados por el Organizador, por lo que los Participantes dan su consentimiento expreso, mediante la aceptación de estas Bases, al uso de los videos e imágenes antes mencionados, sin que le corresponda cualquier contraprestación económica y sin limitación temporal o territorial. Si alguno de los Participantes se negara a ello deberá comunicarlo por escrito a la siguiente dirección de email **CORREO** antes del inicio de la primera fase del Hackathon.

3.2. Tratamiento de datos por parte del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación.

El Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación es corresponsable del tratamiento de los datos personales recabados en el marco de esta actuación junto con Telefónica España S.A.U., Telefónica Móviles España, S.A.U., Telefónica Soluciones de Informática y Comunicaciones de España, S.A.U. mantienen un compromiso de cumplimiento de la legislación vigente en materia de tratamiento de datos personales y seguridad de la información con el objeto de garantizar que la recogida y tratamiento de los datos facilitados se realiza conforme al Reglamento (UE) 2016/679 General de Protección de Datos (RGPD) y de la normativa nacional vigente en la materia. La finalidad del tratamiento es la gestión del Programa de Incubación y Aceleración de La Vega Innova que pretende identificar aquellos proyectos y/o startups tecnológicos y/o innovadores que contribuyan al fomento de la innovación en el sector agroalimentario y se conservarán mientras la legislación aplicable obligue a su conservación (Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español). Este tratamiento es necesario para la ejecución de un contrato en el que el interesado es parte o para la aplicación a petición

de éste de medidas precontractuales. No están previstas cesiones de datos ni transferencias internacionales de datos. Conforme a lo previsto en el RGPD podrá solicitar al Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación, a través de su sede electrónica <https://sede.mapa.gob.es/portal/site/> el acceso, rectificación y supresión de sus datos personales, la limitación y oposición al tratamiento de sus datos y a no ser objeto de decisiones automatizadas. Asimismo, si considera vulnerados sus derechos, podrá presentar una reclamación de tutela ante la Agencia Española de Protección de Datos. <https://www.aepd.es/es>.

3.3. Propiedad Intelectual

De acuerdo con lo establecido en los pliegos que rigen la licitación pública del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación (MAPA) con nº de expediente 2021/0000072 sobre la creación del iHub de Innovación con Tecnología FIWARE para agentes del sector agroalimentario en la que se enmarca el desarrollo de este reto de innovación, la entidad que resulte ganadora del reto mantendrá los derechos de propiedad intelectual que le son inherentes estrictamente en los términos establecidos en los referidos pliegos debiendo respetarse por la empresa ganadora a su vez, los derechos y reservas allí establecidos en materia de propiedad intelectual para MAPA, llevando a cabo cuantas actuaciones fueren necesarias para dar cumplimiento con los mismos. En concreto, todos los desarrollos deberán realizarse mediante herramientas Open Source y los entregables podrán hacerse públicos si así lo decide el MAPA.

A su vez, el contenido de los referidos pliegos serán de aplicación con prevalencia a cualesquiera otras disposiciones establecidas en las Condiciones Generales para la Prestación de Servicios y Suministro de bienes a Telefónica S.A. y Sociedades de su Grupo (MCT.NI.004 y MCT.NI 003 respectivamente) que regulan la contratación de proveedores dentro del Grupo Telefónica, y a cualesquiera otras condiciones que indique la entidad ganadora tanto en su Oferta, en cualquier otro documento o por cualquier otro medio, ya sea verbalmente o por escrito.

3.4. Cancelación del concurso

En función del número de inscritos y de las propuestas de valor presentadas, la organización decidirá si continuar el concurso con el lanzamiento del reto o por el contrario si procede cancelar el concurso. Los participantes no podrán realizar ningún tipo de reclamación al respecto.



3.5. Aceptación de las bases del concurso

La participación en el concurso implica la aceptación de las presentes bases por parte de los participantes. En caso de duda corresponde a la organización del concurso la correcta interpretación de estas bases, así como de sus criterios de aplicación.