



III-Hackathon

30 de abril de 2026

BASES DE CONVOCATORIA



1.	Introducción.....	3
1.1.	La Vega Innova.....	3
2.	Descripción del Reto.....	5
2.1.	Temática del Reto.....	5
2.2.	Antecedentes.....	5
2.3.	Definición del Problema.....	6
2.4.	Objetivo Técnico.....	6
3.	Participantes.....	7
3.1	¿Cómo participar?.....	7
3.2.	Formulario de inscripción.....	8
3.3.	Proceso de selección.....	9
3.3.1	Presentación de solicitud.....	9
3.3.2	Evaluación de los Participantes.....	10
3.3.3	Comunicado a los Participantes Seleccionados.....	10
3.4.	Desarrollo del Hackathon.....	10
3.5.	Horario del Hackathon.....	11
3.6.	Selección de los ganadores.....	13
3.7.	Obligaciones de los participantes seleccionados.....	15
3.8.	Beneficios para la empresa ganadora.....	16
3.9.	Tribunal evaluador.....	16
3.10.	Notificación de los resultados.....	17
4.	Otros aspectos.....	18
4.1.	Confidencialidad.....	18
4.2.	Tratamiento de datos por parte del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación.....	18
4.3.	Propiedad Intelectual.....	19
4.4.	Cancelación del concurso.....	20
4.5.	Aceptación de las bases del concurso.....	20

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!

2. Descripción del Reto

2.1. Temática del Reto

Convertir datos públicos abiertos (datos.gob.es) en herramientas prácticas para mejorar decisiones, eficiencia, sostenibilidad y trazabilidad en el sector agroalimentario y rural.

2.2. Antecedentes

El iHub La Vega Innova, impulsado por el Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación, se consolida como un ecosistema de colaboración donde empresas, administraciones, centros de investigación y universidades cooperan para transformar ideas en soluciones tecnológicas listas para el mercado. Bajo el marco de la transformación digital del sector agroalimentario, este espacio promueve la creación de servicios avanzados que optimicen la eficiencia, la sostenibilidad y la competitividad del entorno rural.

En este contexto, la disponibilidad de datos públicos abiertos, a través de portales como datos.gob.es, representa una oportunidad estratégica sin precedentes. Estos datos, que abarcan desde información meteorológica histórica y proyecciones climáticas, hasta registros del SIGPAC, precios de mercado, censos agrarios y datos geoespaciales, constituyen el "contexto macro" indispensable para entender qué está sucediendo en el sector, dónde y por qué.

Para que estos conjuntos de datos se traduzcan en una ventaja competitiva real, es necesario superar el reto de la interoperabilidad y la integración. Siguiendo la filosofía de tecnología FIWARE y el estándar de Smart Data Models, el sector demanda herramientas que sean capaces de procesar estos conjuntos de datos abiertos y convertirlos en indicadores prácticos. El objetivo es que la captura de datos de contexto (ya sea mediante IoT o mediante el consumo de APIs públicas) impulse una toma de decisiones basada en evidencias, reduciendo la incertidumbre y optimizando el uso de recursos naturales.

Por tanto, el presente reto invita a los participantes a actuar como promotores de soluciones que utilicen el catálogo de datos.gob.es para resolver problemas reales, transformando los datos en inteligencia aplicada que mejore la sostenibilidad y la rentabilidad del sector agroalimentario.

2.3. Definición del Problema

España se sitúa a la vanguardia de la apertura de información pública a través de portales como datos.gob.es. Esta transparencia ofrece al sector agroalimentario una base de conocimiento sin precedentes. El desafío actual reside en la extensión de la utilidad de estos datos mediante el desarrollo de capas de inteligencia digital que faciliten la toma de decisiones estratégicas en el entorno rural.

A pesar de la alta disponibilidad de datos meteorológicos, agronómicos y geoespaciales, existe una oportunidad de innovación para integrarlos en herramientas de uso cotidiano.

Por tanto, el problema se define como la necesidad de crear soluciones que traduzcan los conjuntos de datos abiertos en servicios prácticos de trazabilidad, eficiencia y sostenibilidad.

El objetivo es desarrollar aplicaciones interoperables, basadas en estándares como FIWARE, que permitan al sector pasar del análisis de información histórica a la ejecución de acciones precisas, optimizando los recursos naturales y consolidando un modelo productivo basado en la evidencia y el conocimiento compartido.

2.4. Objetivo Técnico

El objetivo principal es el diseño, desarrollo y validación de un prototipo funcional (MVP) de base tecnológica que consuma, procese y armonice conjuntos de datos procedentes de datos.gob.es, transformándolos en servicios de valor añadido para el sector agroalimentario.

Para alcanzar este objetivo, las soluciones propuestas deberán cumplir con los siguientes requisitos técnicos:

- Interoperabilidad y Estandarización
- Modelización Predictiva.
- Arquitectura Escalable
- Interfaz de Visualización e Inteligencia
- Acceso y Consumo de Datos

3. Participantes

Puede responder al reto cualquier estudiante, startup, empresa, centros de investigación, universidad o ente jurídico, que estén dispuestos a dar una solución real al reto planteado, o que lo puedan desarrollar en el plazo marcado por el equipo de La Vega Innova (en adelante, "el Organizador").

3.1 ¿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 consideren de carácter obligatorio.
- 3.- Los Participantes, para el desarrollo del hackathon, deberán seguir las indicaciones del equipo de La Vega Innova y permanecer en el área asignada.
- 4.- 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, los equipos ganadores tendrán que darse de alta como autónomos o como persona jurídica para poder disfrutar de dicho beneficio. En caso de decidir no darse de alta en 2 meses tras la finalización del hackathon, los ganadores perderán este premio.

6.- El premio deberá ser aceptado o declinado en plazo de 15 días naturales desde la comunicación de haber sido ganadores del mismo. De no ponerse en contacto con el personal indicando la aceptación o rechazo del premio en dicho plazo se pasará al siguiente en la lista según puntuaciones.

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.

3.2. 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 los compañeros (también deberán inscribirse en la plataforma)

3.3. Proceso de selección

3.3.1 Presentación de solicitud

Plazo: el plazo de presentación de solicitudes permanecerá abierto desde las 11:00 (GMT +1) del 13 de mayo de 2026 hasta las 23:59 (GMT + 1) del 15 de junio de 2026.

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 su solicitud a través del formulario disponible en

<https://lavegainnova.openfuture.org/es/custom/hackathon2026/new/submit>

La herramienta sólo permitirá enviar la solicitud de inscripción una vez que se haya rellenado adecuadamente todos los campos obligatorios. Si no se envía 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.

3.3.2 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 50 personas (en adelante, los "Participantes Seleccionados") para participar en el Hackathon.

Si tiene cualquier duda sobre el proceso, puede contactar al correo reto@lavegainnova.es

3.3.3 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 17 de junio de 2026 para comunicarles que han sido seleccionados para participar en el Hackathon.

3.4. Desarrollo del Hackathon

El Hackathon se desarrollará en Madrid, en el espacio del iHub La Vega Innova (Camino de la Vega s/n, San Fernando de Henares 28830, Madrid) los días 22 y 23 de junio de 2026.

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 el desarrollo del mismo y que aquella que considere que puede ser necesaria y de utilidad, para resolver satisfactoriamente el reto planteado. No obstante, los equipos deberán acudir con todos aquellos materiales que consideren razonablemente necesarios (ejemplo: ordenadores) quedando el Organizador exento de toda responsabilidad por cualquier robo, desperfecto, daño material o personal ocasionado durante el desarrollo del Hackathon.

El Organizador ofrecerá un número limitado de plazas con el objetivo de regularizar la estancia de los Participantes Seleccionados, asumiendo los gastos asociados al alojamiento y desplazamiento durante el Hackathon (no se incluye el desplazamiento desde centro de origen hasta Madrid y la respectiva vuelta al lugar de origen). 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 el mismo, 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 mismo, por las incidencias derivadas en la ejecución de la Convocatoria y del Hackathon, por causas de fuerza mayor, ni 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.

3.5. Horario del Hackathon

El Organizador se reserva el derecho de modificar el esquema de acciones o la planificación de este día, con previo aviso a los Participantes.

El Hackathon se desarrollará según el siguiente calendario:

Inicio del Hackathon: El lunes 22 de junio de 2026 a las 15:00 horas

En esta primera fase, el equipo de La Vega Innova 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 el organizador 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 deberán abandonar el iHub La Vega Innova sobre las 22.00 h en los medios facilitados por la organización para el transporte y alojamiento de los participantes.

Segundo día: El martes 23 de junio de 2026 desde las 9.00h hasta las 18.00 h 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 que el jurado, tras la correspondiente deliberación, considerase ningún Equipo merecedor del premio, éste podrá quedar desierto. Tal decisión, en ningún caso será apelable.

Además del premio se otorgarán menciones específicas a los grupos en los que se identifique:

- Presentación más original
- Mejor pitcheo

3.6. Selección de los ganadores

El jurado estará formado por representantes del 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, siendo un importe máximo fijado de **30.000€ (imp. no incluidos)**

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.

- **SEGUNDO y TERCER premio:** los equipos galardonados tendrán la posibilidad de participar en un programa de aceleración de la idea, la cuarta convocatoria del Programa de Aceleración del iHub, con más de 6 horas al mes de mentorías durante 7 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 del Organizador 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 serán comunicados presencialmente durante el Hackathon, inmediatamente tras la deliberación del jurado el martes 23 de junio 2026. 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.

3.7. 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 del iHub La Vega Innova, respetando las normas básicas de convivencia, y cumpliendo los Principios de Actuación 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 derivará derecho alguno para el resto del Equipo y/o el Participante.

3.8. 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.

3.9. 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 Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación.

- Subdirección General de Innovación y Digitalización del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación.
- Personal de La Vega Innova.
- Expertos Tecnológicos y estratégica de las entidades que colaboran.
- Expertos en innovación y emprendimiento de WAYRA.

3.10. 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 sus redes sociales se publicarán las empresas ganadoras del Hackathon.

4. Otros aspectos

4.1. 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 info@lavegainnova.es antes del inicio de la primera fase del Hackathon.

4.2. 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>.

4.3. 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 mantendrán 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.

4.4. 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.

4.5. 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.