

Bases de participación - I Hackathon IABiomed

1. Objeto del concurso

El presente hackathon tiene como objetivo fomentar la colaboración entre estudiantes universitarios, profesionales y empresas mediante la resolución de **retos reales en Inteligencia Artificial aplicada a la Biomedicina**, promoviendo la innovación, el pensamiento crítico y el desarrollo de soluciones basadas en evidencia científica con potencial de transferencia.

Para la correcta interpretación de las presentes bases, se establecen las siguientes definiciones:

· **Organizador:** Se refiere a la **Sociedad Española de Inteligencia Artificial en Biomedicina (IABiomed)**, entidad responsable de la coordinación y gestión del evento.

· **Patrocinadores:** Se refiere a las empresas o entidades externas que proponen los retos técnicos y financian los premios correspondientes.

· **Participantes:** Se refiere a las personas físicas (individuales o en equipo) inscritas formalmente que optan a resolver los retos planteados.

2. Organización

El hackathon está organizado por la **Sociedad Española de Inteligencia Artificial en Biomedicina (IABiomed)**, en colaboración con diversas empresas patrocinadoras.

3. Naturaleza del concurso

El hackathon tiene carácter **académico, formativo e innovador**. La participación no generará, bajo ninguna circunstancia, una relación laboral, mercantil o contractual entre los participantes y las empresas patrocinadoras, ni con la entidad organizadora.

4. Formato y duración

- Modalidad: **online y asíncrona**.
- Duración: 15.04.26 - 15.06.26.
- Los participantes gestionarán de manera autónoma su tiempo de trabajo dentro de los plazos establecidos por el Organizador.

5. Retos

Los retos serán propuestos por los Patrocinadores y estarán relacionados con problemas o líneas de interés en el ámbito de la IA en Biomedicina.

Cada reto constituirá una modalidad independiente para efectos de evaluación y premios.

Los retos pueden presentar diferentes grados de dificultad, alcance y dedicación estimada, lo que se reflejará explícitamente en la cuantía del premio asociado a cada uno.

Un mismo participante puede concursar en diferentes retos de forma independiente, con el mismo grupo de compañeros de equipo y/o en equipos diferentes.

El Organizador podrá asesorar a las empresas en la formulación y adecuación de los retos al perfil de los participantes.

6. Personas destinatarias y requisitos

- Podrá participar cualquier persona física, sea o no miembro de la Sociedad Española de Inteligencia Artificial en Biomedicina (IABiomed), mayor de edad en el momento de la inscripción y que cumpla los requisitos establecidos en las presentes bases, con independencia de su nacionalidad o lugar de residencia, sin perjuicio de lo dispuesto en la normativa fiscal aplicable.
- Requisitos imprescindibles:
 - Inscripción formal a través del formulario web habilitado.
 - Presentación y defensa del proyecto desarrollado mediante un **vídeo**, que deberá ser remitido al Organizador conforme a las instrucciones que se facilitarán tras la inscripción.
 - Una **memoria técnica breve** (máx. 5 páginas), en formato PDF, que describa de forma clara y estructurada la solución propuesta: (a) descripción del problema y objetivos; (b) justificación biomédica; (c) metodología propuesta; (d) técnicas de Inteligencia Artificial empleadas; (e) fuentes de datos utilizadas o previstas; y (f) limitaciones y consideraciones éticas.
 - Un **vídeo solución**: se valorará la aportación de un vídeo breve que incluya una pequeña demostración práctica del reto técnico solucionado (screencast).
 - **En los retos que impliquen programación**, deberá adjuntarse el código fuente, script (como Python o JavaScript) que demuestren un intento real de consumo de las APIs suministradas.
 - De forma **opcional**, y únicamente cuando sea pertinente para el reto planteado, los participantes podrán adjuntar: pseudocódigo, enlaces a repositorios privados o públicos, prototipos, modelos o demostraciones técnicas.
- La participación podrá ser **individual o grupal**, según lo recomendado para cada reto y siempre por decisión y preferencia de los participantes.

7. Premios y cuantía

Cada reto contará con un premio económico específico, aportado por el patrocinador correspondiente.

La cuantía del premio será proporcional a la dificultad y alcance del reto, pudiendo variar entre retos.

Los premios se concederán exclusivamente dentro de cada reto y no serán comparables entre retos de distinta modalidad.

Cada reto contará con un premio económico específico, **íntegramente aportado por el patrocinador correspondiente**, quien actúa como entidad financiadora del mismo.

La **responsabilidad exclusiva de la gestión, tramitación y abono efectivo del premio económico corresponderá al patrocinador que haya propuesto el reto**, incluyendo, en su caso, la formalización de los documentos necesarios y el cumplimiento de las obligaciones legales, fiscales o administrativas que resulten de aplicación.

La **Sociedad Española de Inteligencia Artificial en Biomedicina (IABiomed) actúa únicamente como entidad organizadora y coordinadora del hackathon**, no asumiendo responsabilidad alguna en relación con el pago, retraso, forma de entrega o ejecución material de los premios concedidos por los patrocinadores.

8. Evaluación y jurado

Las propuestas serán evaluadas por un jurado compuesto por dos representantes del Organizador y un representante de cada Patrocinador.

Los criterios de evaluación incluirán, entre otros:

- Adecuación de la solución al reto planteado.
- Rigor metodológico y científico.
- Justificación biomédica de la propuesta.
- Uso adecuado y crítico de técnicas de IA.
- Grado de innovación y potencial de aplicabilidad.
- El jurado podrá declarar desierto un premio si considera que las propuestas no alcanzan la calidad mínima exigible. **El fallo del jurado será inapelable.**

9. Propiedad intelectual de las ideas presentadas

La propiedad intelectual de las soluciones desarrolladas durante el hackathon será íntegramente de los Participantes. El Organizador y los Patrocinadores renuncian expresamente a cualquier reclamación de propiedad sobre dichas creaciones, salvo que exista un acuerdo explícito y por escrito que estipule lo contrario.

Los Participantes garantizan que los proyectos son originales y no infringen derechos de terceros, manteniendo indemne al Organizador y a los Patrocinadores ante cualquier reclamación.

En caso de participación en equipo, los integrantes del mismo serán conjuntamente responsables de la titularidad de los derechos de propiedad intelectual generados, salvo acuerdo interno distinto entre ellos. Los miembros del equipo deberán designar un representante a efectos de comunicación con la organización y con el patrocinador correspondiente. La organización no intervendrá en posibles conflictos internos relativos a la titularidad o explotación de los resultados.

Se recomienda que los participantes informen sobre cualquier propiedad intelectual preexistente que utilicen en sus proyectos (Background IP) para evitar conflictos futuros.

Los Participantes deberán asegurarse de que cualquier software, base de datos, modelo de inteligencia artificial, librería o recurso de terceros utilizado en el desarrollo del proyecto cumple con las licencias correspondientes y permite el uso previsto en el marco del hackathon. Los Participantes deberán identificar, cuando proceda, dichas licencias en la memoria técnica presentada. El Organizador solicitará a los Participantes que firmen un documento que reconozca la titularidad de los derechos sobre sus creaciones y que establezca los términos de uso para fines de promoción y evaluación.

Para garantizar una colaboración efectiva y maximizar la innovación en el hackathon, se establece el siguiente requisito con respecto a la gestión de la propiedad intelectual:

9.1 Propiedad de las Ideas

Los participantes mantendrán la propiedad intelectual de las soluciones desarrolladas durante el hackathon. El Organizador y los Patrocinadores no reclamarán derechos sobre estas creaciones, salvo que exista un acuerdo explícito y por escrito que estipule lo contrario.

9.2 Licencia de Uso

Los Participantes otorgan al Organizador y al Patrocinador del reto correspondiente una licencia gratuita, no exclusiva y de ámbito mundial para el uso de los nombres de los proyectos, descripciones y materiales audiovisuales presentados, exclusivamente con fines de comunicación, difusión y promoción del hackathon y de sus resultados.

En el caso de proyectos que resulten premiados, la aceptación del premio implicará automáticamente la concesión al Patrocinador correspondiente de una licencia gratuita, mundial, irrevocable y sublicenciable únicamente para su uso, reproducción, adaptación, integración y explotación de la solución desarrollada, limitada al ámbito técnico y funcional del reto planteado.

Dicha licencia se concede sin devengo de royalties ni compensación económica adicional distinta del premio recibido, manteniéndose en todo caso la titularidad y autoría de la propiedad intelectual en favor de los Participantes.

La sublicencia a terceros únicamente podrá realizarse cuando sea necesaria para la integración, desarrollo o explotación de la solución dentro de las actividades del Patrocinador.

La aceptación del premio implica necesariamente la concesión de la licencia descrita en este apartado.

Lo anterior se entiende sin perjuicio de lo establecido en los apartados siguientes relativos a licencias de uso y derechos de negociación y, en todo caso, se respetarán los derechos morales de autoría reconocidos por la legislación vigente.

9.3 Derecho de Primera Negociación

Se establece un "Derecho de Primera Negociación" de 3 meses en favor del Patrocinador que haya propuesto el reto para los proyectos presentados a concurso y no ganadores. Durante este periodo, el Patrocinador tendrá prioridad para evaluar la viabilidad de inversión, adquisición o licencia de la IP con los Participantes antes de que estos puedan negociar con terceros. Durante dicho periodo los Participantes podrán mantener conversaciones exploratorias con terceros, pero no formalizar acuerdos vinculantes sobre la explotación de la solución.

El Derecho de Primera Negociación no implica obligación alguna de cesión, licencia o acuerdo económico por parte de los Participantes, quienes conservarán plena libertad de decisión.

9.4 Uso de recursos aportados por los Patrocinadores (Background IP)

En aquellos retos en los que el Patrocinador facilite a los Participantes datasets, software, documentación técnica u otros recursos preexistentes necesarios para el desarrollo del proyecto, dichos activos seguirán siendo propiedad exclusiva del Patrocinador correspondiente.

Estos recursos se proporcionarán únicamente para su uso dentro del marco del hackathon y exclusivamente con la finalidad de desarrollar la solución al reto planteado.

El Patrocinador que facilite recursos técnicos, datasets o cualquier otro material preexistente garantiza que dispone de los derechos necesarios para su utilización dentro del hackathon y que dichos recursos no infringen derechos de terceros ni contienen datos personales no anonimizados, salvo que su uso se realice conforme a la normativa aplicable.

Los Participantes se comprometen a no reproducir, redistribuir, comunicar públicamente ni utilizar dichos recursos fuera del concurso, y deberán eliminarlos o destruirlos tras la finalización del evento, salvo autorización expresa y por escrito del titular.

El uso posterior de dichos recursos o de resultados que incorporen elementos sustanciales de los mismos requerirá un acuerdo específico entre las partes.

10. Confidencialidad y protección de datos

Los Participantes se comprometen a utilizar la información facilitada por los Patrocinadores únicamente para el desarrollo del reto y a no difundir información confidencial.

Los retos no deberán incluir datos personales reales no anonimizados, salvo indicación expresa y conforme a la normativa vigente.

Los datos personales recogidos durante el hackathon serán tratados conforme al Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) y a la normativa aplicable. El Organizador actuará como responsable del tratamiento de los datos personales recogidos en el marco del hackathon.

11. Obligaciones de los beneficiarios

Los beneficiarios de los premios deberán:

- Aceptar expresamente la ayuda concedida.
- Participar en las actividades de difusión del I Hackathon IABiomed.
- Someterse a las actuaciones de comprobación y control que procedan.

12. Compatibilidad y fiscalidad

Las ayudas serán compatibles con otras subvenciones, becas o premios.

Los importes concedidos estarán sujetos a la normativa fiscal vigente, siendo responsabilidad de los beneficiarios el cumplimiento de las obligaciones tributarias que correspondan.

13. Responsabilidad

El Organizador no se hace responsable de incidencias técnicas, fallos de conexión ni del uso posterior que se haga de las soluciones desarrolladas en el marco del hackathon.

Las soluciones presentadas en el hackathon tienen carácter experimental o conceptual. La organización no garantiza su validez científica, técnica o clínica, ni asume responsabilidad por el uso posterior que terceros puedan hacer de las mismas.

En particular, el Organizador no será responsable del cumplimiento de las obligaciones económicas asumidas por los Patrocinadores, ni de las condiciones específicas asociadas a los premios aportados por estos, que serán gestionadas directamente entre el Patrocinador correspondiente y los beneficiarios.

14. Modificación, suspensión o cancelación

El Organizador se reserva el derecho a modificar, suspender o cancelar el hackathon por causas justificadas, sin que ello genere derecho a indemnización.

15. Aceptación de las bases

La participación en el hackathon implica la aceptación íntegra de las presentes bases.

16. Legislación aplicable

Las presentes bases se rigen por la legislación española en relación a la protección de datos personales (Ley Orgánica 3/2018 de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales), de propiedad intelectual (Real Decreto Legislativo 1/1996) y fiscalidad de los premios (Ley 35/2006).