

BASES DEL HACKATHON ODISEIA4GOOD 2026

¿Qué es el Hackathon OdiselA4Good?

OdiselA4Good es el primer hackathon internacional impulsado por OdiselA, con el apoyo de Google.org y la Fundación Pablo VI. Su propósito central es **diseñar soluciones de inteligencia artificial orientadas a resolver problemáticas que afectan a colectivos vulnerables**. En 2025 se celebró su primera edición, un encuentro que contó con el tercer sector, la investigación académica, el sector privado y la comunidad tecnológica. El evento fomenta la colaboración entre perfiles multidisciplinares —emprendedores, profesionales, entidades sociales, administraciones públicas y estudiantes— para potenciar la innovación y maximizar el impacto social positivo.

Objetivo Principal

Impulsar el desarrollo de soluciones innovadoras de inteligencia artificial que generen un impacto social positivo en colectivos vulnerables, mediante la colaboración entre distintos actores del ecosistema tecnológico, académico, empresarial, gubernamental y social.

Objetivos Secundarios

1. Fomentar la colaboración multidisciplinar entre emprendedores, profesionales, entidades sociales, autoridades, investigadores y estudiantes para enriquecer las propuestas.
2. Promover el uso ético y responsable de la inteligencia artificial, garantizando que las soluciones prioricen el bienestar humano y la inclusión social.
3. Acercar el tercer sector a la innovación tecnológica, facilitando la transferencia de conocimiento y recursos.
4. Visibilizar el potencial de la inteligencia artificial como herramienta para transformar positivamente la sociedad y generar conciencia sobre su papel en la resolución de desafíos globales.

El Hackathon OdiselA4Good se estructura mediante un **proceso de selección de proyectos** que culminará con una **gran final presencial durante tres jornadas** intensivas en las que los equipos finalistas trabajarán en el diseño de sus soluciones junto a entidades sociales, expertos tecnológicos y administraciones públicas. La final contará con workshops

impartidos por profesionales, sesiones de trabajo colaborativo y presentaciones para compartir avances y recibir retroalimentación con el propósito de transformar sus ideas en proyectos empresariales viables y de alto impacto social.

¿Quién organiza el Hackathon OdiselA4Good?

OdiselA (Observatorio del Impacto Social y Ético de la IA) es la entidad responsable de la organización del Hackathon OdiselA4Good. Se trata de una organización sin ánimo de lucro dedicada a impulsar una inteligencia artificial ética, responsable y orientada al bien común. A través de proyectos e iniciativas como OdiselA4Good, promueve el desarrollo tecnológico al servicio del bienestar social y la generación de un impacto positivo en la sociedad.

El hackathon contará con un **Comité Organizador** integrado por miembros de OdiselA y miembros externos, cuya misión será **supervisar, coordinar y garantizar la correcta ejecución del evento**. Entre sus funciones destacan la gestión de situaciones excepcionales que puedan surgir y la salvaguarda de la alineación estratégica del hackathon con la visión y objetivos de OdiselA.

¿Quién puede participar en el Hackathon OdiselA4Good?

El Hackathon OdiselA4Good está dirigido a todas las **personas** (mayores de edad) u **organizaciones** comprometidas con el uso de la inteligencia artificial para generar impacto social positivo en colectivos vulnerables. La **participación está abierta a:**

1. Estudiantes universitarios de diversas disciplinas.
2. Emprendedores y startups del sector tecnológico y/o social.
3. Profesionales, consultores y expertos del sector tecnológico y/o social.
4. Organizaciones sin ánimo de lucro, asociaciones y entidades del tercer sector.
5. Investigadores, científicos y académicos.
6. Administraciones públicas y organismos gubernamentales.
7. Grandes empresas comprometidas con la innovación y el bien social.

¿Cómo participar en el Hackathon OdiselA4Good?

La participación en OdiselA4Good puede realizarse de **manera individual o en equipo** con un máximo de 8 integrantes. Los participantes pueden inscribirse **representándose a sí mismos o representando a una organización**, siempre cumpliendo con los criterios generales de participación descritos en el apartado “¿Quién puede participar en el Hackathon OdiselA4Good?”

El reto de esta edición consiste en **presentar una solución innovadora que cumpla los siguientes requisitos:**

- **Inteligencia Artificial:** La propuesta debe incorporar obligatoriamente IA como elemento central de su funcionamiento y/o impacto.
- **Innovación:** La solución no debe estar ya disponible en el mercado; debe aportar una perspectiva, un enfoque nuevo y/o una adaptación al colectivo vulnerable.
- **Impacto Social:** La propuesta debe ir dirigida, solucionar una problemática, y/o mejorar la calidad de vida de alguno de estos cinco colectivos vulnerables:
 - Personas mayores.
 - Niños/as, adolescentes y jóvenes en situación de riesgo.
 - Inmigrantes y refugiados.
 - Personas con discapacidad (física, sensorial, mental y/o intelectual).
 - Personas afectadas por el cambio climático o catástrofes naturales.

Una misma solución puede beneficiar a más de un colectivo vulnerable o abordar problemáticas transversales, siempre que use IA de manera obligatoria, sea innovador y describa claramente su impacto en cada colectivo. Solo se permite presentar **una solución por participante individual o equipo**.

Para participar oficialmente en el Hackathon, todos los equipos o participantes individuales deberán **inscribir sus proyectos a través de la página web oficial** del Hackathon OdiselA4Good (www.odiseia4good.org). Solo las propuestas enviadas mediante este canal entrarán en el proceso de selección y podrán optar a participar en la gran final presencial.

PROCESO DE INSCRIPCIÓN A TRAVÉS DE LA PÁGINA WEB OFICIAL

Los equipos o participantes individuales deberán registrar y presentar sus proyectos a través del formulario de la página web oficial (www.odiseia4good.org). Todos los campos y documentos solicitados en el formulario son **obligatorios** (salvo que se indique lo contrario) **y forman parte del proceso de evaluación**; su correcta cumplimentación es determinante para avanzar a la fase de selección de finalistas.

1. Información básica del participante.

- **Participantes individuales:**

- Nombre y apellidos.
- Correo electrónico de contacto.
- Número de teléfono.
- País.
- Perfil (estudiante, profesional, investigador, etc.).
- Organización a la que representa (si procede).
- Biografía breve (opcional).
- Redes sociales profesionales (opcional).

- **Participantes en equipo:**

- Nombre y apellidos del responsable del equipo*.
- Correo electrónico de contacto del responsable del equipo.
- Número de teléfono del responsable del equipo.
- País.
- Perfil (estudiantes, profesionales, investigadores, etc.).
- Organización a la que representan (si procede).
- Nombre del equipo.
- Descripción breve del equipo (opcional).
- Número de integrantes del equipo.
- Nombre y correo electrónico de cada integrante del equipo.

** El responsable del equipo es el integrante que será el contacto oficial con la organización.*

2. Información básica del proyecto.

- Título del proyecto/solución.

- Colectivo vulnerable al que se dirige (mayores, jóvenes, discapacitados, etc).
- Objetivo de la solución (que aporta a determinado colectivo vulnerable, que problemática soluciona y/o cómo mejorar la calidad de vida del colectivo)
- Explicación detallada (entre 250 - 500 palabras) que incluya el problema identificado, la solución propuesta, el colectivo vulnerable al que se dirige y los beneficios o características diferenciadoras.
- Etiquetas de tecnología y categoría (seleccionar aquellas que mejor describan el enfoque principal del proyecto para facilitar la comprensión por parte del jurado: chatbot, agente de IA, etc.)
- Nivel de acabado de los proyectos en la actualidad (marcar la opción que más se ajuste según al estado actual) y nivel de acabado deseado de los proyectos (marcar la opción de a dónde desearíais llegar con la ayuda de OdiselA4Good para presentar en la gran final presencial).
 - **Nivel 1** – Identificación del reto, análisis del colectivo vulnerable, benchmarking de soluciones existentes y diseño preliminar de la propuesta, incluyendo plan de negocio.
 - **Nivel 2** – Creación de un prototipo interactivo o maqueta que represente la solución, sin necesidad de implementación funcional.
 - **Nivel 3** – Definición de la estructura tecnológica de la solución, incluyendo integración de inteligencia artificial y *roadmap* de desarrollo.
 - **Nivel 4** – Desarrollo de un prototipo operativo utilizando datos simulados o de prueba, demostrando la viabilidad de la solución.
 - **Nivel 5** – Implementación de un modelo de inteligencia artificial entrenado con *datasets* reales, con resultados iniciales que respalden la funcionalidad del proyecto.
 - **Nivel 6** – Desarrollo de la solución totalmente operativa, con IA integrada, interfaz de usuario funcional y capacidad de aplicación directa para el colectivo vulnerable identificado.

3. Imagen de portada.

- Imagen de portada representativa del proyecto.
 - Formato: PNG o JPG.
 - Proporción recomendada: 16:9.
 - Generada por IA o libre de derechos.

4. Código y prototipo (solo para aquellos participantes o equipos de Nivel 4, 5 y 6).

- Repositorio de código accesible: El código del proyecto debe estar alojado en un repositorio público, por ejemplo en GitHub (www.github.com), para que el jurado pueda evaluar correctamente.
- Plataforma para el prototipo: Se recomienda utilizar herramientas que permitan la ejecución y visualización del prototipo de manera interactiva, como Streamlit (www.streamlit.io) (para aplicaciones web en Python), Replit (www.replit.com) (para ejecutar código en línea) o Vercel (www.vercel.com) (para aplicaciones web).
- Enlace de acceso al prototipo: Cada equipo o participante debe proporcionar una URL que permita interactuar con la solución desarrollada, garantizando que el jurado y los mentores puedan explorar su funcionalidad.

Una vez enviado el formulario de inscripción, **el responsable del equipo o participante individual recibirá un correo electrónico confirmando la recepción de su proyecto.** Posteriormente, y de acuerdo con el calendario, **se notificará si el proyecto ha sido seleccionado para participar en la gran final presencial.** Sea cual sea la decisión, positiva o negativa, siempre se comunicará oficialmente a los participantes.

CALENDARIO

- **1 de Octubre 2025 a las 10:00 am. | Apertura de las inscripciones:** Los equipos y participantes individuales pueden registrar sus proyectos a través de la página web oficial.
- **20 de Enero 2026 a las 10:00 pm. | Cierre de las inscripciones:** A partir de esta fecha no se aceptarán más inscripciones.
- **21 de Enero 2026 - 25 de Enero 2026 | Evaluación de los proyectos:** Revisión y selección de los finalistas por parte del jurado en base a los criterios de evaluación reflejados en estas bases.
- **26 de Enero 2026 | Notificación a los participantes:** Los equipos seleccionados para la gran final reciben confirmación oficial y orientación sobre la fase presencial, los equipos no seleccionados también son notificados.

- **26 de Enero 2026 - 22 de Febrero | Preparación de finalistas:** Mentorías, workshops virtuales y desarrollo de prototipos en colaboración con expertos y entidades sociales.
- **23 - 25 de Febrero | Gran Final Presencial:** Desarrollo de prototipos finales y presentaciones ante el jurado durante tres días intensivos, evaluación final y anuncio de ganadores.

La organización se reserva el derecho de modificar este calendario atendiendo a cuestiones objetivas de logística y participación.

UBICACIÓN PRESENCIAL DE LA GRAN FINAL Y CONDICIONES

La gran final del Hackathon OdiselA4Good 2026 se celebrará de manera presencial en Madrid, España, en el **Espacio Pablo VI**, situado en P.º de Juan XXIII, 3, Moncloa - Aravaca, 28040 Madrid.

Los **gastos de viaje y alojamiento correrán a cargo de los finalistas**. No obstante, la organización del hackathon realizará todos los esfuerzos posibles para negociar tarifas especiales y opciones de alojamiento y transporte, con el objetivo de minimizar los costes para los finalistas y facilitar su asistencia.

Para garantizar la correcta organización de la gran final presencial y evitar situaciones de **no asistencia**, todos los equipos y participantes seleccionados deberán **firmar un acuerdo de confirmación de asistencia antes del inicio del evento**. Este procedimiento permite planificar adecuadamente los espacios, recursos y mentorías, asegurando que todos los participantes puedan aprovechar al máximo la experiencia del hackathon.

Todos los equipos y participantes individuales que no sean seleccionados para la gran final recibirán un **número de asignación** en función de la evaluación de su proyecto y su evolución durante el proceso de preselección. En caso de que algún equipo o participante finalista decida **renunciar a participar, su lugar será ofrecido al siguiente equipo o participante en la lista de espera**, siguiendo el orden de asignación numérica. Este procedimiento garantiza que la final presencial mantenga el número previsto de participantes y ofrece una segunda oportunidad a proyectos destacados que inicialmente no fueron seleccionados.

Los participantes y equipos no seleccionados están **invitados a asistir** durante la jornada tres, dedicada a la entrega de premios y acto de clausura.

¿En qué consiste la Gran Final del Hackathon OdiselA4Good?

Tras la **notificación oficial de los finalistas y la firma del acuerdo de confirmación de asistencia**, da inicio la fase de preparación de finalistas. Durante este periodo, los equipos y participantes seleccionados reciben **mentorías** especializadas para el perfeccionamiento de sus proyectos. Estos mentores también estarán acompañándolos de manera presencial durante la gran final. El objetivo de esta fase es fortalecer la viabilidad técnica, la innovación y el impacto social de cada proyecto, asegurando que los participantes lleguen a la gran final presencial con soluciones sólidas, operativas y listas para su presentación ante el jurado.

ESTRUCTURA DE LA GRAN FINAL

La gran final presencial se desarrollará durante **tres jornadas intensivas**, en las que los equipos finalistas trabajarán para perfeccionar sus soluciones, recibir retroalimentación de expertos y presentar sus proyectos ante el jurado. A continuación, se detalla la estructura de cada jornada y el propósito de cada actividad:

Jornada 1 (10:00 - 20:00)

- Inauguración de la Gran Final del Hackathon OdiselA4Good 2026.
- Sesiones de trabajo de los participantes y equipos con los mentores.
- Celebración de un *workshop* por la tarde.

Jornada 2 (8:00 - 20:00)

- Sesiones de trabajo de los participantes y equipos con los mentores.
- Celebración de un *workshop* por la mañana.
- Celebración de un *workshop* por la tarde.

Jornada 3 (8:00 - 18:00)

- Sesión de trabajo de los participantes y equipos con los mentores.
- Presentación de un elevator pitch frente al jurado.
- Ceremonia de Clausura y Entrega de Premios del Hackathon OdiselA4Good 2026.

Durante los tres días de la gran final, se ofrecerá **almuerzo gratuito a todos los participantes**. Las sesiones de trabajo del tercer día estarán orientadas específicamente a la preparación del elevator pitch frente al jurado. Se espera la presencia de autoridades, expertos y profesionales de reconocido prestigio en los ámbitos tecnológico, social y académico. No obstante, la **agenda completa será publicada previamente en la página web oficial** del hackathon, y la organización se reserva el derecho de realizar modificaciones por razones objetivas de logística o disponibilidad de los espacios y recursos.

¿Cuáles son los criterios y métodos de evaluación?

La evaluación de los proyectos del Hackathon OdiselA4Good se realiza en dos fases:

1. Selección de finalistas.
2. Selección de los ganadores.

SELECCIÓN DE LOS FINALISTAS

Esta fase tiene lugar tras el cierre de inscripciones y consiste en revisar todos los proyectos presentados para **determinar cuáles pasarán a la gran final presencial**. El jurado revisa y evalúa los proyectos de acuerdo a los siguientes criterios:

- **Innovación (20%)**: Grado de novedad de la propuesta, originalidad en el uso de la inteligencia artificial y diferenciación respecto a soluciones existentes.
- **Impacto social (30%)**: Potencial de la solución para mejorar la calidad de vida del colectivo vulnerable al que se dirige.
- **Viabilidad técnica (30%)**: Coherencia del diseño técnico, factibilidad de implementación y calidad del prototipo o descripción del proyecto.
- **Claridad y calidad de la presentación (20%)**: Capacidad de transmitir de manera comprensible los objetivos, la solución propuesta y su impacto esperado.

Cada proyecto será puntuado sobre un total de 100 puntos, y los proyectos se ordenarán de mayor a menor puntuación. Todos aquellos proyectos que obtengan una puntuación **igual o superior a 60 serán aptos para acceder a la gran final presencial**.

Dependiendo de la puntuación y del número total de participantes, **se seleccionarán entre 15 y 25 proyectos para la gran final**. Los proyectos seleccionados como finalistas

recibirán notificación oficial, junto con recomendaciones y orientación para fortalecer su propuesta e iniciarán la fase de preparación para la final, el resto de candidatos recibirán su posición en la lista de espera.

SELECCIÓN DE LOS GANADORES

Durante la gran final presencial, los **finalistas presentan sus soluciones ante el jurado en dos momentos a través de una demostración del prototipo y un elevator pitch**. La evaluación en esta fase desecha las puntuaciones anteriores y se rige con el siguiente método:

- **Demostración del prototipo frente al jurado (25%):** En la jornada tres, el jurado recorrerá cada zona de trabajo de los equipos para evaluar el funcionamiento y la integración de la inteligencia artificial en el prototipo. Los criterios de evaluación son:
 - Funcionamiento real del prototipo (35%).
 - Nivel de desarrollo alcanzado (30%).
 - Integración efectiva de la IA (25%).
 - Originalidad técnica y creativa (10%).
- **Evaluación por entidades sociales (25%):** Organizaciones del tercer sector y expertos en impacto social evaluarán la relevancia, aplicabilidad y efectividad de las soluciones para los colectivos vulnerables.
 - Relevancia social para el colectivo vulnerable (35%).
 - Aplicabilidad y factibilidad de implementación (30%).
 - Inclusión y accesibilidad (25%).
 - Impacto directo esperado (10%).
- **Elevator pitch ante el jurado (40%):** Cada equipo realizará una presentación breve y persuasiva, destacando innovación, impacto social, viabilidad técnica y potencial de escalabilidad.
 - **Innovación y creatividad (25%):** Originalidad de la solución y enfoque disruptivo en el uso de IA.
 - **Impacto social (25%):** Capacidad de la solución para generar un cambio positivo real en los colectivos vulnerables.
 - **Escalabilidad (20%):** Potencial para mantener la solución en el tiempo y expandir su impacto real.

- **Presentación y comunicación (20%):** Claridad, coherencia y capacidad de persuasión durante el pitch ante el jurado.
- **Implementación técnica y prototipo funcional (10%):** Funcionamiento del prototipo, integración de IA y claridad técnica.
- **Voto abierto (10%):** Las tres semanas previas a la jornada tres de la gran final, la audiencia general, incluyendo participantes y público online, podrá votar por las soluciones que considere más relevantes e innovadoras a través de la web (los participantes y equipos podrán animar a votar a sus allegados). El voto abierto será auditado por la organización para asegurar la transparencia y validez del proceso.

El resultado final se obtendrá asignando a cada proyecto una puntuación sobre 100, calculada según los métodos y ponderaciones anteriormente descritos. Los proyectos se ordenarán de mayor a menor puntuación y, en función de este ranking, se otorgarán **6 premios** a los equipos con las mejores valoraciones globales.

COMPOSICIÓN DEL JURADO

Para garantizar un proceso de evaluación justo, transparente y multidisciplinar, el Hackathon OdiselA4Good contará con **diferentes jurados**, cada uno con funciones específicas en las fases de selección de finalistas y ganadores. Cada **integrante del jurado emitirá su valoración de forma independiente**, atendiendo a los criterios definidos previamente. El resultado final será la media ponderada de todas las evaluaciones, de manera que se mantenga la autonomía y el criterio propio de cada integrante dentro del proceso de selección y premiación.

1. Jurado de Selección de Finalistas: Encargado de revisar todas las propuestas presentadas tras el cierre de inscripciones y seleccionar los proyectos que accederán a la gran final presencial. Estará compuesto por:
 - Dos (2) representantes de OdiselA.
 - Un (1) representante del Comité Organizador.
 - Un (1) representante del tercer sector.
 - Un (1) profesor o investigador en inteligencia artificial.
 - Un (1) experto independiente en ética de la IA.

2. Jurado Técnico de Evaluación de Prototipos: Responsable de la evaluación técnica de los proyectos durante la gran final, valorando la demostración práctica de los prototipos y la integración de la inteligencia artificial. Estará compuesto por:
 - Tres (3) ingenieros especializados en IA.
 - Un (1) representante de OdiselA.
3. Jurado de Entidades Sociales: Orientado a valorar la relevancia, aplicabilidad y efectividad de las soluciones desde la perspectiva del impacto en colectivos vulnerables. Estará compuesto por:
 - Dos (2) representantes de las entidades del tercer sector que formen parte de los socios institucionales del Hackathon OdiselA4Good 2026.
4. Jurado de Elevator Pitch: Encargado de evaluar la capacidad de los equipos para presentar sus proyectos de manera clara, convincente y persuasiva en la jornada final. Estará compuesto por:
 - Dos (2) representantes de administraciones públicas vinculadas a la IA.
 - Dos (2) representantes del sector privado vinculados a la IA.
 - Un (1) experto en comunicación.
 - Una (1) personalidad académica.
 - Un (1) representante del sector social.

¿Qué premios se otorgan en el Hackathon OdiselA4Good?

OdiselA4Good otorgará **6 premios** que siempre estarán asociados a la mejora del desarrollo de la solución de los proyectos ganadores. Los **premios definitivos serán anunciados en la página web oficial en el momento de la notificación de los seleccionados como finalistas**, pudiendo incluir opciones como:

- Premios económicos.
- Acceso prioritario y/o mentorización personalizada para inclusión en incubadoras.
- Adopción del proyecto en una organización para seguir desarrollando la solución.
- Créditos en la nube.
- Inclusión en un programa de startups de corporaciones.

CONDICIONES

La participación en el Hackathon OdiselA4Good 2026 es voluntaria y está sujeta a las bases, normas y condiciones establecidas en este documento. Aunque la organización se esfuerza por garantizar una experiencia justa, enriquecedora y gratificante para todos los

participantes, **no se puede asegurar la selección como finalista ni la obtención de premios**. Todos los premios están sujetos a disponibilidad, y únicamente **podrán ser otorgados a aquellos equipos y participantes que cumplan con los criterios establecidos** en estas bases y en las condiciones de cada premio (serán publicadas con antelación en la página web oficial).

La organización del hackathon no será responsable de compromisos u ofertas realizados por patrocinadores, colaboradores o entidades externas, incluidos premios, beneficios, programas u obsequios; la disponibilidad y entrega de tales premios externos dependerá exclusivamente de dichas entidades. La organización no se responsabiliza de compromisos, promesas, beneficios o premios ofrecidos por patrocinadores, colaboradores o terceros externos, ni de su entrega o disponibilidad. La aceptación de estos términos implica que los participantes renuncian a cualquier reclamación frente a la organización en relación con tales terceros.

La organización y sus socios se reservan el derecho de entregar todos los premios en un plazo máximo de **90 días a partir de la fecha de finalización del hackathon**. Este plazo permitirá realizar los trámites administrativos y verificaciones necesarias para otorgar los premios de manera adecuada y transparente.

En caso de que un **participante o equipo ganador renuncie a su premio** o no cumpla con las condiciones necesarias para su aceptación y entrega, dicho premio se considerará como no otorgado y **no será reasignado a otro participante**. En consecuencia, el número total de premios entregados podrá reducirse en proporción a las renunciaciones producidas.

Si un **equipo o participante seleccionado como ganador no responde a la comunicación** de la organización para realizar los trámites necesarios para la entrega del premio, y transcurren **30 días** naturales desde el primer contacto sin que haya proporcionado la información requerida, **el premio se considerará cancelado y no otorgado**. En este caso, la organización no asumirá ninguna obligación adicional ni compensación alguna.

La organización se reserva el derecho de introducir modificaciones, cambios o cancelaciones en cualquier parte del hackathon (incluyendo, de forma no limitativa, los premios y condiciones de participación), por motivos objetivos de logística, disponibilidad o

causas de fuerza mayor. Siempre que sea posible, se notificará a los participantes sobre cualquier cambio significativo con la antelación razonable que permitan las circunstancias.

Reglas de conducta y normas del Hackathon OdiselA4Good

Para garantizar un ambiente de respeto, inclusión y colaboración durante el Hackathon OdiselA4Good, todos los participantes, mentores y organizadores deberán cumplir con las siguientes normas:

- **Respeto e inclusión:** Todos los participantes deben tratarse mutuamente con respeto, promoviendo un ambiente inclusivo y diverso. No se tolerará ningún tipo de discriminación, acoso o comportamiento ofensivo.
- **Colaboración y trabajo en equipo:** Se espera que los equipos colaboren de forma constructiva, compartiendo conocimientos y apoyándose mutuamente para lograr los mejores resultados posibles. La participación activa y la cooperación son esenciales para el éxito del evento.
- **Uso responsable de recursos:** Los recursos proporcionados por OdiselA4Good, como el acceso a datos, herramientas y espacio de trabajo, deben ser utilizados exclusivamente para el desarrollo de las soluciones propuestas durante el hackathon.
- **Resolución de conflictos:** Si surge algún conflicto entre participantes, se deberá buscar una resolución amistosa con la mediación de los organizadores si es necesario. El objetivo es mantener un entorno de trabajo positivo y productivo.
- **Cumplimiento de las Normas del Evento:** Los participantes se comprometen a seguir las indicaciones de los organizadores y a cumplir con las normas establecidas para garantizar el buen desarrollo del hackathon.

Cualquier incumplimiento de estas normas podrá resultar en la descalificación del participante o equipo, así como en la expulsión del participante del evento o retirada del premio.

¿Cuál es el alcance del Hackathon OdiselA4Good?

El hackathon tendrá un **alcance internacional**. Los idiomas de trabajo serán el **español y el inglés**. Ambos idiomas se emplearán cuando resulte necesario, contando con servicio de traducción simultánea en caso necesario.

Si bien la gran final se celebrará de manera presencial en Madrid, personas y organizaciones de otros países (ver OdiselA4Good Connect) también podrán participar de **forma virtual**. En los casos en los que sea posible, se dará prioridad a la participación presencial.

¿Qué es la modalidad OdiselA4Good Connect?

OdiselA4Good Connect es la **modalidad online** del Hackathon OdiselA4Good 2026, diseñada para participantes que se encuentren **fuera de Europa y no puedan desplazarse a Madrid**. Esta categoría busca garantizar que el talento global tenga la oportunidad de aportar soluciones innovadoras de inteligencia artificial con impacto social positivo, sin importar la distancia geográfica.

OBJETIVO

Facilitar la inclusión de equipos y participantes internacionales que deseen contribuir con sus ideas y prototipos, manteniendo los estándares de calidad, innovación y compromiso social del hackathon.

¿QUIÉN PUEDE ADHERIRSE A ESTA MODALIDAD?

Cualquier participante o equipo, que cumpla los requisitos de participación previamente mencionados en modalidad anterior, ubicados fuera de Europa.

CONDICIONES ESPECÍFICAS

Los participantes de OdiselA4Good Connect deberán hacer los mismos trámites que los participantes en modalidad presencial, a diferencia que en OdiselA4Good Connect **no estarán presentes físicamente en Madrid en caso de ser seleccionados finalistas**, sino que competirán en un espacio digital habilitado para tal fin.

La evaluación final y la presentación de los pitches de los proyectos OdiselA4Good Connect (el equivalente a la gran final presencial) se celebrarán la **semana posterior a la gran final presencial de Madrid**, mediante videoconferencia en directo.

Los proyectos de OdiselA4Good Connect **serán evaluados con los mismos criterios y métodos** que los presenciales, pero en una categoría paralela con sus propios reconocimientos. También contarán con mentorías online, workshops virtuales y presentaciones ante el jurado mediante videoconferencias si son seleccionados como finalistas.

Los ganadores de OdiselA4Good Connect se anunciarán de **manera conjunta con los ganadores presenciales** en todos los canales oficiales, garantizando la visibilidad compartida y el mismo nivel de prestigio en la comunicación de resultados. Sus proyectos aparecerán en el libro blanco digital de resultados del hackathon, junto con los desarrollados en la final presencial.

Aspectos Legales del Hackathon OdiselA4Good

PATROCINADORES

El Hackathon OdiselA4Good contará con la participación de organizaciones patrocinadoras que contribuirán al desarrollo y éxito del evento. Las organizaciones patrocinadoras podrán colaborar de distintas maneras:

- Financiación directa, que les otorgará visibilidad y posicionamiento de marca en los canales de comunicación del evento.
- Provisión de premios específicos destinados a los equipos ganadores, pudiendo cada organización elegir el tipo de premio que mejor se adapte a sus intereses (económico, tecnológico, en especie, mentoría, programas de aceleración, entre otros).

Las organizaciones patrocinadoras recibirán posicionamiento de marca en un evento de referencia internacional en el ámbito de la inteligencia artificial con impacto social, oportunidades de reclutamiento y captación de talento entre los participantes y posible adopción de soluciones innovadoras vinculadas a los retos propuestos.

Los patrocinadores no podrán tener una actividad contraria a la misión de OdiselA de impulsar activamente el uso de la inteligencia artificial ética, responsable y legítima, buscando soluciones prácticas para conseguir este objetivo.

Los premios definitivos del hackathon se irán publicando progresivamente en la página web oficial del evento, garantizando la máxima transparencia y visibilidad para los patrocinadores y los equipos participantes.

PROPIEDAD INTELECTUAL

Todos los **derechos de propiedad intelectual e industrial** sobre las soluciones desarrolladas durante el hackathon OdiselA4Good **pertenecerán exclusivamente a los participantes que las hayan creado**. La organización tendrá el derecho a la divulgación, exhibición y publicación de las soluciones para fines de difusión, promoción y comunicación, siempre con el reconocimiento debido a los autores, pero sin retener derechos de explotación comercial sobre las mismas. No obstante, la organización garantiza que **no se publicará el código fuente ni aspectos técnicos de las soluciones desarrolladas**.

Los participantes garantizan la originalidad de sus propuestas y declaran que estas no infringen derechos de terceros. En caso de utilizar materiales sujetos a licencias, deberán contar con las autorizaciones correspondientes. La organización en ningún caso se hará responsable por infracciones por parte de los participantes.

LICENCIA DE USO

Los participantes conceden a la organización y a sus socios una licencia no exclusiva, mundial, gratuita, transferible e irrevocable para:

- Difundir, comunicar públicamente y exhibir las soluciones en canales de comunicación propios y de terceros, excepto el código y aspectos técnicos.
- Incluir las propuestas en informes, memorias, catálogos, repositorios digitales y publicaciones científicas o divulgativas.
- Promover la conexión de los equipos con organizaciones interesadas en dar continuidad a los proyectos.

En ningún caso esta licencia limitará a los participantes en la explotación autónoma de sus soluciones. Uno de los objetivos de OdiselA es el fomento del uso de licencias de código abierto (*open source*).

CONFIDENCIALIDAD

Los participantes y las organizaciones involucradas se comprometen a mantener la confidencialidad de toda la información clasificada como tal durante el hackathon. Esta obligación incluye no revelar ni usar indebidamente información sensible, excepto para fines estrictamente relacionados con el evento. La obligación de confidencialidad permanecerá vigente por dos (2) años tras la finalización del hackathon, salvo que la información:

- Sea de dominio público.
- Haya sido obtenida de manera legítima sin restricción de confidencialidad.
- Fuera conocida previamente por el participante antes de su participación en el evento.

USO Y PROTECCIÓN DE DATOS

Los datos proporcionados por patrocinadores y organizaciones deberán ser utilizados exclusivamente con fines vinculados al hackathon, respetando las normas de confidencialidad y las leyes aplicables. Los desarrolladores deberán eliminar los datos tras la finalización del evento, salvo acuerdo escrito para continuar el desarrollo de un proyecto. Está prohibida la combinación de datos con otras fuentes para lograr la identificación de personas. La organización podrá recopilar y tratar datos personales de los participantes para la gestión y desarrollo del evento. Dichos datos serán almacenados con medidas de seguridad adecuadas y eliminados una vez cumplida su finalidad, conforme a la normativa vigente en materia de protección de datos.

LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

La participación en el Hackathon OdiselA4Good es voluntaria. Los participantes asumen los riesgos asociados y eximen de responsabilidad a la organización, sus patrocinadores y colaboradores por cualquier pérdida, daño o perjuicio personal, material o económico relacionado con el evento.

Los participantes y organizaciones garantizan que los contenidos aportados no infringen derechos de propiedad intelectual de terceros, y mantendrán indemne a la organización frente a cualquier reclamación. Durante el hackathon se permitirá el uso de herramientas de inteligencia artificial, incluyendo IA generativa, siempre que estas no sustituyan la aportación crítica y creativa del equipo. El resultado final deberá reflejar trabajo propio, esfuerzo humano e innovación genuina.

La organización se reserva el derecho de modificar las bases del hackathon por razones organizativas, legales o de fuerza mayor. Cualquier cambio será comunicado oportunamente a los participantes. La participación en el hackathon no garantiza la explotación comercial de las soluciones desarrolladas ni la continuidad de las colaboraciones con las organizaciones participantes.
