

BASES DEL CONCURSO: HACKATHON RENFE DIGITAL

Versión 1.0.

1. Información general y objeto

1.1. Denominación

El presente documento regula las bases por las que se rige el **Hackathon Renfe Digital: "Ideas que mueven el tren"** (en adelante, "el Hackathon" o "el concurso"), una jornada de innovación para transformar retos reales en ideas, soluciones y prototipos que impulsen la próxima generación de servicios y canales digitales de Renfe.

1.2. Objeto

El Hackathon tiene como objeto fomentar el desarrollo de **propuestas conceptuales bien definidas y, cuando sea posible, prototipos, maquetas o demostraciones funcionales** para generar valor sobre cuatro grandes líneas estratégicas: experiencia del viajero, eficiencia operativa, información en tiempo real y accesibilidad.

A partir de estas líneas, el concurso planteará un conjunto de **retos específicos**, descritos en el apartado 5 de estas bases, sobre los que los equipos participantes trabajarán durante la jornada.

1.3. Naturaleza del concurso

La participación en el Hackathon es **gratuita** y está abierta a personas externas a Renfe que cumplan los requisitos detallados en el apartado 3 de estas bases. La participación no supone vínculo laboral, mercantil ni administrativo de ningún tipo con Renfe-Operadora, con la entidad organizadora ni con ninguna entidad colaboradora.

1.4. Marco general

El Hackathon se enmarca dentro de la estrategia de innovación de Renfe, orientada a impulsar la mejora continua del servicio público ferroviario mediante la colaboración con el ecosistema externo (desarrolladores, científicos de datos, estudiantes, emprendedores y comunidades de open data).

1.5. Calendario clave del concurso

El presente concurso se desarrolla conforme al siguiente calendario. Cualquier modificación se comunicará a través del microsite oficial y, en su caso, por correo electrónico a los aspirantes inscritos.

Hito	Fecha
Apertura de inscripciones y publicación de las bases	17/09/2026
Cierre del plazo de inscripción	05/10/2026 (23:59h, Madrid)
Comunicación oficial de resultados de la selección	14/10/2026
Plazo para que los seleccionados confirmen su	16/10/2026 (12:00h,

Hito	Fecha
plaza	Madrid)
Celebración del Hackathon	03/11/2026 (09:00–19:30h)
Sesión de exploración con los equipos ganadores	01/12–15/12/2026

La aceptación de estas bases conforme al apartado 14 implica la aceptación expresa de este calendario.

2. Organización y responsables

2.1. Entidad convocante

El Hackathon es convocado por **Renfe-Operadora** (en adelante, "Renfe"), en su condición de entidad promotora de la iniciativa y responsable de su contenido estratégico.

2.2. Entidad organizadora

La organización ejecutiva del Hackathon (incluyendo la convocatoria, la captación y selección de participantes, la coordinación del evento, el soporte técnico durante la jornada, la gestión del jurado y los entregables posteriores) corresponde a **THE CUBE RADICAL INNOVATION SL** (en adelante, "la entidad organizadora"), con CIF **B-88569090** y domicilio en **calle Rufino González 25, 28037 Madrid**.

2.3. Datos de contacto

Para cualquier cuestión relacionada con el Hackathon, los participantes podrán dirigirse a la entidad organizadora a través de los siguientes canales:

- **Correo electrónico:** jorgemt@thecubemadrid.com
- **Microsite oficial del Hackathon:** <https://data.renfe.com/hackathon/>

3. Requisitos de participación

3.1. Requisitos generales del participante

Podrá participar en el Hackathon cualquier persona física que cumpla los siguientes requisitos:

- Ser **mayor de edad** (18 años o más cumplidos en la fecha de inscripción).
- Tener **capacidad legal** para participar en el concurso y aceptar las obligaciones derivadas de estas bases.
- No mantener relación laboral con **Renfe-Operadora** ni con las sociedades del Grupo Renfe.
- Disponer de **disponibilidad completa** para asistir presencialmente a la totalidad de la jornada del Hackathon, en la fecha y lugar que se comuniquen oficialmente.
- **Aceptar expresamente estas bases** en el momento de la inscripción.
- Aportar **datos veraces y actualizados** en el formulario de inscripción.

La inscripción se realizará a título **individual**, si bien el trabajo durante la jornada se desarrollará obligatoriamente en **equipos multidisciplinares**, conforme a lo previsto en el apartado 3.3. Cada persona podrá presentar **una única candidatura**; la presentación de candidaturas múltiples conllevará la exclusión de todas ellas.

3.2. Perfiles objetivo

El Hackathon está dirigido a tres familias de perfiles complementarios:

- **Perfiles técnicos:** desarrolladores, ingenieros de datos, científicos de datos, profesionales de IA aplicada, MLOps o disciplinas equivalentes.
- **Perfiles de producto y negocio:** product managers, diseñadores UX/UI, expertos en movilidad, emprendedores o profesionales en disciplinas afines.
- **Perfiles estudiantiles:** estudiantes universitarios y de formación profesional en áreas STEM, así como en escuelas de negocio.

Esta clasificación tiene **carácter orientativo** y persigue garantizar la diversidad de competencias en los equipos. La entidad organizadora se reserva la facultad de admitir perfiles complementarios no encuadrables exactamente en las familias anteriores cuando, a su juicio, aporten valor al concurso.

3.3. Composición de equipos

Tamaño y composición mínima. Los equipos participantes tendrán un tamaño de **4 o 5 personas** y deberán contar, como mínimo, con un perfil técnico (desarrollo, datos o IA) y un perfil de producto o negocio. La entidad organizadora velará por que ningún equipo arranque la jornada sin esta composición mínima.

Modalidades de constitución. La formación de los equipos podrá producirse mediante dos modalidades complementarias:

- **Pre-equipo declarado en el formulario complementario:** Las personas seleccionadas que ya hayan acordado participar junto a otros compañeros podrán declararlo en el formulario complementario al que se refiere el apartado 4.4. Para que el pre-equipo se considere válido, todos sus miembros deberán haberse inscrito individualmente, haber superado el proceso de selección y haberse referenciado mutuamente en dicho formulario dentro del plazo establecido. Los pre-equipos que respeten los requisitos de tamaño y composición mínima se mantendrán íntegros.
- **Pre-asignación facilitada por la entidad organizadora:** Para los participantes que no acudan en pre-equipo, la entidad organizadora propondrá una asignación inicial a partir de la información declarada en los formularios de inscripción y complementario (perfil principal, experiencia, intereses sobre los retos y preferencias de colaboración), aplicando criterios de **complementariedad de perfiles, diversidad del conjunto y afinidad temática**, con el objetivo de garantizar equipos equilibrados desde el primer minuto.

La composición final de los equipos se comunicará a los participantes durante el primer webinar previo al Hackathon.

3.4. Incompatibilidades

No podrán participar en el Hackathon en calidad de participantes:

- El **personal de Renfe-Operadora** y de las sociedades del Grupo Renfe.
- El **personal de la entidad organizadora** y de las entidades colaboradoras (MIOTI Tech & Business School).
- Las **personas que formen parte del jurado** del concurso o que hayan participado en la definición de los retos.
- Los **familiares directos** (cónyuge, ascendientes o descendientes hasta primer grado) de cualquiera de los anteriores.

El incumplimiento de cualquiera de los requisitos previstos en este apartado durante el proceso de selección, el desarrollo del Hackathon o la entrega de premios, conllevará la **exclusión inmediata** del participante o del equipo del que forme parte.

4. Inscripción y proceso de selección

4.1. Plazo y canal de inscripción

La inscripción al Hackathon se realizará a través del **formulario disponible en el microsite oficial**, accesible desde el momento del lanzamiento de la convocatoria. El plazo de inscripción se abrirá el **17 de septiembre de 2026**, coincidiendo con la publicación de las bases, y se cerrará el **05 de octubre de 2026 a las 23:59 h (hora Madrid)**.

La entidad organizadora se reserva el derecho a **ampliar, reducir o reabrir** el plazo de inscripción si las circunstancias del concurso lo justifican, comunicando cualquier cambio a través del microsite oficial.

El número de plazas para participar en el Hackathon será **limitado, con un máximo de 50 participantes**; la inscripción no garantiza la admisión al evento, que estará sujeta al proceso de selección descrito en el apartado 4.3.

La inscripción al Hackathon requiere la **correcta cumplimentación** del formulario y su envío dentro del plazo establecido. Ni Renfe ni la entidad organizadora se hacen responsables de las **inscripciones perdidas, dañadas, enviadas de manera errónea o recibidas con retraso** por motivos técnicos ajenos a la entidad organizadora (problemas de conexión del participante, errores en el envío del formulario, retrasos del navegador o dispositivo del aspirante, entre otros). Se recomienda al participante **conservar el correo electrónico de confirmación de inscripción** como justificante de su candidatura.

4.2. Datos requeridos en la inscripción

En el momento de la inscripción, cada persona aspirante deberá facilitar la siguiente información:

- **Datos de identificación y contacto:** nombre y apellidos, fecha de nacimiento, correo electrónico y teléfono.

- **Perfil principal declarado**, mediante selección de una de las siguientes categorías orientativas: Tecnología y datos, Producto y negocio, Estudiante, u Otro.
- **Enlace a perfil profesional o currículum**: enlace a LinkedIn (recomendado) o, en su defecto, carga de un currículum en formato PDF.
- **Confirmación de disponibilidad** completa para asistir a la totalidad de la jornada del Hackathon, en la fecha y lugar que se comuniquen oficialmente.
- Una indicación, si la hubiera, de preferencias para la **formación de equipos**.
- **Restricciones alimentarias o alergias**, a efectos exclusivamente del servicio de catering.
- **Aceptación expresa** de estas bases y consentimiento para el tratamiento de los datos personales conforme al apartado 10.

La **veracidad de la información facilitada** en el formulario será responsabilidad exclusiva del participante. Ni Renfe ni la entidad organizadora estarán obligadas a verificar la información aportada, sin perjuicio de que puedan hacerlo si lo estiman necesario o conveniente.

La aportación de **datos inexactos, incompletos o falsos** podrá conllevar la **exclusión inmediata** del proceso de selección. La detección posterior de información falsa podrá implicar, además, la **pérdida del derecho** a los premios obtenidos o a la posibilidad de continuidad descrita en el apartado 8.2.

4.3. Proceso de selección

Cerrado el plazo de inscripción, las candidaturas se evaluarán por la entidad organizadora, mediante un proceso secuencial de **dos fases**, diseñado para garantizar objetividad, trazabilidad y equilibrio de perfiles:

Fase 1: Revisión de requisitos mínimos. Filtro sobre la información del formulario para verificar el cumplimiento de los requisitos del apartado 3 (mayoría de edad, perfil declarado encajable en alguna de las familias objetivo, disponibilidad completa para la jornada y aceptación de las bases).

Fase 2: Evaluación cualitativa. Las candidaturas que superen la Fase 1 serán evaluadas por la entidad organizadora atendiendo a:

- Motivación para participar en el Hackathon.
- Orden de inscripción.
- Encaje del perfil con las familias objetivo del concurso.
- Experiencia previa en proyectos similares, desarrollo de producto o soluciones tecnológicas, así como en otras áreas relevantes para el Hackathon.
- Contribución esperada al equilibrio del conjunto de los participantes.

Esta fase se complementará con un **breve contacto telefónico** (aproximadamente 5-7 minutos) que confirmará la motivación y el compromiso real de asistencia.

La selección final aplicará, además, un **criterio de equilibrio del conjunto** orientado a garantizar la diversidad de perfiles, género y procedencia (estudiantes y profesionales).

4.4. Comunicación de resultados

La entidad organizadora comunicará el resultado del proceso de selección por correo electrónico el **14 de octubre de 2026**. Las personas seleccionadas dispondrán de plazo hasta el **16 de octubre de 2026 a las 12:00 h (hora Madrid)** para confirmar su participación. La renuncia o falta de confirmación en plazo se entenderá como baja y la plaza podrá ofrecerse a personas en lista de reserva. Las personas no seleccionadas recibirán igualmente una comunicación de agradecimiento.

4.5. Lista de reserva

La entidad organizadora podrá constituir una **lista de reserva** con las candidaturas que, cumpliendo los requisitos, no hayan resultado seleccionadas. En caso de baja de algún seleccionado, la plaza podrá ofrecerse a las personas de la lista de reserva siguiendo el orden de prioridad establecido en el proceso de selección.

5. Retos del concurso

5.1. Estructura general de los retos

El Hackathon planteará a los equipos participantes **cuatro retos abiertos**, alineados con las cuatro líneas estratégicas descritas en el apartado 1.2. Cada equipo podrá **elegir libremente** sobre cuál de los cuatro retos trabajar durante la jornada.

Los retos están concebidos como **espacios amplios de exploración**, no como enunciados cerrados: cada equipo podrá interpretarlos, acotarlos y orientarlos hacia el caso de uso que considere más prometedor, siempre que el resultado contribuya al reto elegido.

Reto 1: Información al viajero en tiempo real

Soluciones que ayuden al viajero a planificar y seguir su trayecto con confianza en su día a día, especialmente en el ámbito de cercanías, acompañando su reciente evolución digital y aprovechando datos abiertos como la posición de los trenes en circulación.

Reto 2: Inteligencia de demanda y servicios que se anticipan

Nuevas formas de analizar y combinar información para anticipar patrones de demanda y contribuir a una operación y planificación más eficientes.

Reto 3: Accesibilidad e inclusión digital

Soluciones que contribuyan a hacer la experiencia ferroviaria más accesible, comprensible y autónoma para personas con distintas necesidades de movilidad y acceso a la información.

Reto 4: El billete, origen de una movilidad conectada y sostenible

Soluciones que mejoren los puntos de contacto con el viajero desde la planificación y compra del billete y a lo largo de todo el trayecto, conectando los datos de Renfe con otros servicios digitales para que cada interacción resulte más simple, útil y sostenible.

5.2. Modificación o ampliación de retos

La entidad organizadora, de común acuerdo con Renfe, se reserva la facultad de **ajustar el enunciado, el alcance o el detalle de los retos** hasta el lanzamiento de la convocatoria pública, así como de **incorporar precisiones adicionales** en el material orientativo publicado en el microsite. Cualquier modificación posterior al lanzamiento se comunicará a los participantes inscritos a través de los canales oficiales del Hackathon.

6. Desarrollo del evento

6.1. Fecha y lugar de celebración

El Hackathon se celebrará el **3 de noviembre de 2026**, en jornada presencial intensiva con horario de **09:00 a 19:30 h (hora Madrid)**.

El Hackathon se celebrará en las instalaciones de **TheCUBE Suanzes Madrid**, sitas en la **calle Rufino González 25 (distrito San Blas-Canillejas, 28037 Madrid)**. El campus es accesible para personas con movilidad reducida, conforme a la normativa vigente.

6.2. Formato y estructura de la jornada

El Hackathon se desarrollará como una **jornada presencial intensiva de aproximadamente 10,5 horas**. La asistencia será **obligatoria durante la totalidad de la jornada**; los participantes que no completen la totalidad del evento podrán ser excluidos del proceso de evaluación.

Horario	Bloque
09:00-09:30	Recepción, acreditaciones y desayuno de bienvenida
09:30-10:00	Apertura institucional, objetivos de la jornada, repaso de los retos, contexto y resolución de dudas/preguntas de los participantes
10:00-14:00	Sprint 1: arranque del proyecto, definición y conceptualización de la solución, con apoyo de mentoring. Al finalizar el sprint, cada equipo entregará un one-pager que recoja el problema identificado, el usuario objetivo, la propuesta de valor, la solución planteada y los recursos y datos necesarios para desarrollarla.
14:00-14:30	Pausa para la comida
14:30-17:30	Sprint 2: Refinar y aterrizar la solución, definir experiencia de usuario, funcionamiento, viabilidad e impacto. Desarrollo de los entregables finales y preparación del pitch, con mentoring
17:30-18:00	Carga y prueba de las presentaciones en la plataforma
18:00-19:00	Demos finales ante el jurado y deliberación
19:00-19:30	Entrega de premios y cierre institucional

Estos horarios tienen **carácter orientativo** y podrán ajustarse por necesidades operativas durante la fase de preparación. La agenda detallada definitiva se publicará en el microsite oficial del Hackathon **antes del 3 de noviembre de 2026** y, en cualquier caso, con anterioridad al inicio del evento.

6.3. Sprints, entregables y mentoring

Durante la jornada, cada equipo trabajará en su proyecto a través de **dos sprints estructurados**, separados por la pausa de la comida.

Al cierre del **Sprint 1**, cada equipo deberá haber consolidado y entregado, a través de la plataforma habilitada por la entidad organizadora, un **one-pager** con las decisiones fundacionales del proyecto: problema abordado, usuario, propuesta de valor, datasets a utilizar y esqueleto técnico.

Al cierre del **Sprint 2**, cada equipo deberá haber entregado:

- **La solución desarrollada**, en la modalidad elegida por el equipo conforme a lo descrito en el Kit de Bienvenida, accesible mediante enlace público o, cuando incluya código, subida al repositorio compartido del equipo.
- **La presentación para la demo final** (duración: 3 minutos), cargada en la plataforma de la entidad organizadora al menos 15 minutos antes del inicio del bloque de demos.

Durante toda la jornada, los equipos contarán con el acompañamiento de **mentores técnicos y de negocio** designados por la entidad organizadora, que les apoyarán en las decisiones fundacionales, la arquitectura del prototipo, la preparación de la demo y el pitch final.

6.4. Demos finales

Al final de la jornada, cada equipo dispondrá de **3 minutos** para presentar su prototipo ante el jurado, seguidos de **2 minutos de preguntas** por parte de éste. Las demos se realizarán **en directo**, sin posibilidad de cambio de orden ni de extensión del tiempo asignado.

El incumplimiento del tiempo previsto o la imposibilidad de realizar la demo en directo podrán **penalizar la valoración** del equipo en el criterio "Calidad de la presentación/demo" descrito en el apartado 7.

6.5. Materiales y herramientas a disposición de los equipos

La entidad organizadora pondrá a disposición de los equipos participantes los siguientes recursos:

- **Acceso al Kit de Bienvenida:** Documento que recibirán las personas seleccionadas con anterioridad al evento, con la información práctica necesaria para preparar su participación: agenda detallada de la jornada, información logística del espacio, funcionamiento de los sprints y del mentoring, y las distintas modalidades de entregable admitidas para la entrega final del evento, con

orientaciones sobre el alcance de cada una y las herramientas recomendadas para desarrollarlas

- **Acceso al Kit Digital del Hacker:** Incluirá una descripción de los principales proyectos de transformación digital que Renfe está impulsando (canales de venta, app de Cercanías, medición de aforo, nuevos trenes, información en tiempo real), presentados por responsables de Renfe en los webinars previos. Los datos de data.renfe.com, en especial los de tiempo real, estarán disponibles como recurso de apoyo, y podrán facilitarse otros conjuntos de información si los equipos los solicitan y resulta viable.
- **Plataforma digital del Hackathon** (microsite): información oficial del evento, formulario de inscripción, plantillas de trabajo y entrega de los entregables intermedios.
- **Espacio físico:** dos salas contiguas en TheCUBE Suanzes Madrid (TheDOJO y TheLOUNGE), con conectividad WiFi profesional, pantallas, mobiliario adaptable, sistema audiovisual y soporte técnico in situ durante toda la jornada.
- **Catering:** desayuno, pausa-café, comida e hidratación continua, conforme a las restricciones alimentarias declaradas por los participantes en la inscripción.

Cada participante deberá acudir al evento con sus propios equipos informáticos (ordenadores portátiles y cualquier hardware que necesiten para su proyecto). La organización no proporcionará dispositivos individuales a los participantes.

7. Criterios de evaluación y jurado

7.1. Criterios de evaluación

La valoración de los prototipos presentados por los equipos se realizará conforme a la **rúbrica oficial del concurso**, compuesta por cinco criterios con los siguientes pesos:

Criterio	Peso
Alineamiento de la propuesta con la visión digital de Renfe	30%
Innovación y creatividad	25%
Viabilidad técnica	20%
Impacto potencial en Renfe	15%
Calidad de la presentación/demo	10%

Cada criterio será puntuado por los miembros del jurado en una **escala de 1 a 10**, sobre la base de una rúbrica objetiva definida por la entidad organizadora. El detalle de los niveles de puntuación aplicables a cada criterio se publicará en el microsite oficial del Hackathon con anterioridad al inicio del evento.

7.2. Composición del jurado

El jurado del Hackathon estará compuesto por **cinco profesionales** designados por Renfe, que podrán pertenecer o no a Renfe-Operadora o a las sociedades del Grupo Renfe, y que combinarán perfiles de negocio y tecnología relevantes para los retos del

concurso. La identidad de los miembros del jurado se publicará en el microsite oficial del Hackathon con anterioridad al inicio del evento.

La entidad organizadora aportará al jurado el **soporte metodológico** necesario para garantizar la rigurosidad y la trazabilidad del proceso de evaluación pero **no participará en la votación**.

7.3. Procedimiento de puntuación y deliberación

La puntuación se realizará de forma individual por cada miembro del jurado **al término de cada demo**, a través de las hojas de puntuación digitales habilitadas por la entidad organizadora. Las puntuaciones individuales se consolidarán en una **media por criterio**, y la nota final de cada equipo será la **media ponderada** de las medias por criterio, aplicando los pesos definidos en el apartado 7.1.

En caso de empate, el desempate se resolverá aplicando, por orden, el criterio con **mayor peso porcentual**. Si el empate persistiera tras aplicar los cinco criterios, la decisión final recaerá en el **presidente o presidenta del jurado**, cuyo voto será dirimente. Las decisiones del jurado son **inapelables**.

Finalizada la deliberación, el jurado dejará constancia de su decisión en un **acta oficial**, que recogerá, al menos, la identificación de los equipos ganadores, las puntuaciones finales obtenidas conforme a los criterios de evaluación y, en su caso, las incidencias relevantes producidas durante el proceso de valoración.

El jurado podrá, mediante **decisión motivada**, declarar **desierto** el concurso o cualquiera de los premios contemplados en el apartado 8.1 si considera que ningún equipo, o ninguno de los equipos clasificados en una posición concreta, alcanza un nivel mínimo de calidad acorde con los criterios de evaluación previstos en estas bases. Los premios no otorgados **no serán acumulables, redistribuibles entre otros equipos, ni darán lugar a indemnización o compensación alguna**.

7.4. Comunicación de los ganadores

Los tres equipos clasificados, en su caso, se anunciarán durante la **ceremonia de cierre del evento**, en el bloque de entrega de premios previsto en el apartado 6.2.

Un **resumen del acta oficial** con los equipos ganadores y las puntuaciones finales por criterio se publicará en el microsite oficial del Hackathon en los días siguientes al cierre del evento.

8. Premios y reconocimientos

8.1. Premios por equipo ganador

Los tres equipos clasificados en el podio del Hackathon recibirán, para cada uno de sus miembros, los siguientes premios:

1. **Primer puesto:** Curso híbrido de **16 horas de Inteligencia Artificial** en MIOTI Tech & Business School, valorado en **950€ por participante**.

2. **Segundo puesto: Licencia anual de Claude Pro o ChatGPT Plus** (a elección del ganador), para cada miembro del equipo, valorado en **230€ por participante**.
3. **Tercer puesto: Curso online de 6 horas** en MIOTI Tech & Business School, a elegir entre *IA para Marketing* o *Python for Beginners*, valorado en **130€ por participante**.

Los premios son **personales e intransferibles** y deberán disfrutarse en los plazos y condiciones que la entidad colaboradora correspondiente comunique al ganador. La no aceptación o no disfrute del premio en plazo no generará derecho a compensación alternativa de ningún tipo.

8.2. Posibilidad de continuidad

Como reconocimiento adicional, los equipos ganadores, en su caso, podrán participar en una **sesión de exploración** con el equipo de innovación de Renfe **entre el 1 de diciembre y el 15 de diciembre de 2026**, en fecha concreta acordada con cada equipo.

Esta posibilidad de continuidad **no constituye una obligación** ni para la entidad organizadora ni para Renfe, y dependerá de la valoración técnica y estratégica del proyecto, así como de la disponibilidad real de los miembros del equipo para implicarse en su evolución.

8.3. Reconocimiento para todos los participantes

Todas las personas que asistan al Hackathon recibirán:

- Un **certificado físico personalizado de participación** en el Hackathon Renfe Digital, con la firma institucional de Renfe y de la entidad organizadora.
- Un **kit de merchandising oficial** del Hackathon.

8.4. Aceptación y disfrute de los premios

La aceptación del premio por parte del equipo ganador implica:

- La **aceptación de las condiciones específicas** comunicadas por la entidad colaboradora correspondiente (MIOTI Tech & Business School en el caso de los cursos formativos).
- La **autorización para el uso de la imagen** del equipo y de sus miembros en los materiales de comunicación del Hackathon, conforme al apartado 11 (Derechos de imagen).
- La **disposición a participar en la sesión de exploración** descrita en el apartado 8.2, en caso de aceptarla.

La aceptación del premio deberá formalizarse **por escrito**, mediante correo electrónico a la entidad organizadora como respuesta a la comunicación como ganador, en un plazo máximo de **siete (7) días naturales** a contar desde la comunicación oficial del resultado.

Transcurrido ese plazo sin que el equipo ganador haya manifestado expresamente su aceptación, **perderá su condición de ganador**, sin derecho a indemnización alguna. En tal caso, el premio podrá ofrecerse al siguiente equipo conforme al orden de puntuación o, en su defecto, ser declarado desierto conforme al apartado 7.3.

Como **requisito indispensable** para la entrega efectiva del premio, cada miembro de los equipos ganadores deberá remitir a la entidad organizadora una **copia de su documento de identidad** (DNI, NIE, tarjeta de residencia o documento equivalente válido a efectos fiscales), así como cualquier documentación adicional que resulte razonablemente necesaria para acreditar su identidad y para cumplir las obligaciones fiscales derivadas del premio ocultando aquellos datos no necesarios para la verificación de su identidad, siempre que ello no impida dicha verificación.

La falta de aportación de dicha documentación en el plazo indicado implicará la **pérdida del derecho al premio**.

Los premios estarán sujetos al **tratamiento fiscal** que resulte de aplicación conforme a la normativa vigente. Cualquier retención o tributación derivada del premio será responsabilidad del ganador.

La entidad organizadora se reserva el derecho a **sustituir cualquiera de los premios por otro de valor y naturaleza equivalentes**, en caso de que circunstancias sobrevenidas impidieran su entrega en los términos descritos en el apartado 8.1. La sustitución, en su caso, se comunicará al ganador con la antelación suficiente y mantendrá el **espíritu y la naturaleza formativa** del premio originalmente previsto.

9. Propiedad intelectual y licencias

9.1. Titularidad de los prototipos

Los prototipos desarrollados por los equipos durante el Hackathon serán propiedad de los miembros del equipo que los haya creado, conforme al **Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual** (en adelante, "LPI"), y en la proporción que éstos acuerden entre sí.

En el caso de prototipos desarrollados como resultado unitario de la colaboración de varios miembros del equipo, el prototipo tendrá la consideración de **obra en colaboración** conforme al **artículo 7 de la LPI**, perteneciendo los derechos a todos los coautores. A falta de acuerdo expreso entre los miembros del equipo, los derechos se entenderán correspondientes a todos ellos a **partes iguales**.

Los participantes **manifiestan y garantizan** que los prototipos desarrollados son originales y que disponen de los derechos suficientes para desarrollarlos y, en su caso, cederlos en los términos previstos en estas bases.

9.2. Licencia obligatoria sobre el código

Como condición de participación, cada equipo se compromete a:

- **Publicar el código fuente** del prototipo en un repositorio público de código (GitHub o equivalente), accesible al menos al cierre del Sprint 2.
- **Liberar el código bajo una licencia de software libre o de código abierto** compatible con OSI, tal como MIT, Apache 2.0 o equivalente. La elección concreta corresponde al equipo.

La entidad organizadora podrá asistir a los equipos en la elección y configuración de la licencia, si así lo solicitan.

9.3. Licencia a favor de Renfe y de la entidad organizadora

Por el hecho de participar en el Hackathon, cada persona física integrante del equipo concede a **Renfe** y a la **entidad organizadora**, de forma **no exclusiva, gratuita y sin límite temporal**, una licencia de uso del prototipo desarrollado y de la documentación asociada, con las siguientes facultades:

- **Reproducción, comunicación pública y distribución** del prototipo con fines no comerciales, en particular en los materiales de comunicación y difusión del Hackathon (microsite, redes sociales, notas de prensa, aftermovie, presentaciones y materiales académicos).
- **Demostración** del prototipo en eventos posteriores organizados por Renfe o la entidad organizadora, citando expresamente al equipo autor.
- **Análisis interno** del prototipo y su código con fines de aprendizaje y exploración de futuras líneas de innovación.

Esta licencia **no priva al equipo** del derecho a continuar desarrollando, comercializando o cediendo el prototipo conforme considere oportuno.

9.4. Uso de datos y respeto a términos de terceros

Los equipos deberán **respetar en todo momento los términos de uso del portal data.renfe.com** y de los datasets utilizados, así como los términos de las APIs y librerías de terceros que incorporen en sus prototipos.

Queda expresamente **prohibido** durante el Hackathon:

- El uso de datos personales o de datasets no abiertos sin autorización expresa.
- La incorporación de código o componentes de terceros que no respeten los términos de su licencia original.
- La reutilización de prototipos preexistentes desarrollados antes del Hackathon. Los equipos podrán partir de librerías, plantillas y materiales del Kit Digital del Hacker, pero el prototipo deberá ser **íntegramente desarrollado durante la jornada del evento**.

9.5. Propiedad industrial de Renfe y de la entidad organizadora

Estas bases **no otorgan al participante** ningún derecho ni autorización para el uso de los **derechos de propiedad industrial** de Renfe o de la entidad organizadora, en particular las marcas, nombres comerciales, logotipos, denominaciones, signos distintivos o cualquier otro elemento de identidad corporativa de éstas. En consecuencia, queda **expresamente prohibido** al participante:

- Utilizar la denominación, marcas o logotipos de Renfe (incluidos los del portal data.renfe.com), de la entidad organizadora o de las entidades colaboradoras en sus prototipos, materiales o comunicaciones, salvo autorización expresa y por escrito de su titular.
- **Reivindicar cualquier vínculo, patrocinio, colaboración o afiliación** con Renfe o con la entidad organizadora más allá de su condición de participante en el Hackathon Renfe Digital.
- Reproducir o adaptar la identidad visual oficial del Hackathon con fines distintos a la difusión legítima de su participación en el evento.

La eventual difusión del prototipo por parte del participante en redes sociales, portfolios profesionales o materiales personales podrá hacerse mencionando su **participación en el Hackathon**, respetando las directrices de uso de marca que la entidad organizadora pueda publicar al efecto.

10. Protección de datos personales

10.1. Responsable del tratamiento

Conforme al Reglamento (UE) 2016/679, General de Protección de Datos (RGPD), y a la Ley Orgánica 3/2018, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD) la entidad responsable del tratamiento es Renfe-Operadora, con NIF Q-2801659 y domicilio en la Avenida de Pío XII nº 110 CP 28036 Madrid.

10.2. Finalidades del tratamiento

Los datos personales facilitados por los aspirantes y participantes serán tratados con las siguientes finalidades:

- Gestionar la **inscripción y selección** de participantes en el Hackathon.
- Mantener la **comunicación** con los aspirantes durante el proceso (confirmaciones, recordatorios, comunicación de resultados).
- Organizar los **aspectos logísticos** del evento (acreditaciones).
- **Difundir** el Hackathon y sus resultados a través de los canales oficiales, incluyendo el tratamiento de imagen conforme al apartado 11.
- Gestionar la **entrega de premios** y la comunicación con las entidades colaboradoras correspondientes.
- **Archivar** la documentación del Hackathon para fines de trazabilidad, mejora de futuras ediciones y, en su caso, evolución de los proyectos ganadores.

10.3. Base jurídica

El tratamiento se sustenta en las siguientes bases jurídicas:

- **Consentimiento** del interesado, en lo relativo a la cesión de la imagen (art. 6.1.a RGPD), y al tratamiento de datos de categorías especiales de datos (art.6.1.a RGPD y 9.2.a RGPD) prestado mediante consentimiento expreso aceptación expresa de estas bases en el momento de la inscripción (art. 6.1.a RGPD).
- **Ejecución de un contrato o de medidas precontractuales** a solicitud del interesado, derivadas de la inscripción al concurso (art. 6.1.b RGPD).

- **Interés legítimo** del responsable, en lo referente al archivo histórico y a la mejora del portal data.renfe.com y de futuras ediciones del Hackathon (art. 6.1.f RGPD). Los datos podrán ser objeto de procesos de anonimización con el fin de su conservación para fines estadísticos y de archivo en interés corporativo e histórico, perdiendo en ese momento su carácter de dato personal.

10.4. Categorías de datos tratados

Las categorías de datos personales tratados serán:

- **Datos identificativos y contacto:** nombre, apellidos, fecha de nacimiento, correo electrónico, teléfono.
- **Datos profesionales y académicos** declarados, así como los contenidos del CV o perfil de LinkedIn aportados.
- **Datos de imagen y voz**, captados durante el evento, conforme al apartado 11.

Asimismo, las categorías especiales de datos tratadas serán:

- **Datos relativos a salud:** Restricciones alimentarias o alergias (a efectos exclusivamente del servicio de catering) o condiciones de accesibilidad.

10.5. Destinatarios

Los datos personales serán comunicados a los siguientes destinatarios:

- THE CUBE RADICAL INNOVATION SL, en lo relativo a la organización ejecutiva del Hackathon (convocatoria, la captación y selección de participantes, la coordinación del evento, el soporte técnico durante la jornada, la gestión del jurado y los entregables posteriores).
- **MIOTI Tech & Business School**, exclusivamente respecto de los ganadores del primer y tercer puesto y con la finalidad de gestionar la matrícula en los cursos formativos.

Además, los datos personales podrán comunicarse a las Autoridades Competentes para el ejercicio, en su caso, de las acciones legales que pudieran corresponder o cuando Renfe tenga la obligación legal de facilitarlos.

No se prevén **transferencias internacionales** de datos fuera del Espacio Económico Europeo, salvo las que pudieran derivarse del uso de proveedores tecnológicos sujetos a las cláusulas tipo aprobadas por la Comisión Europea.

10.6. Plazo de conservación

Los datos personales se conservarán durante los siguientes plazos:

- **Aspirantes no seleccionados:** hasta la finalización del proceso de selección y, en su caso, hasta el cierre de la lista de reserva.
- **Participantes seleccionados:** durante la duración del Hackathon y los **cinco años siguientes** al cierre del evento, por motivos de archivo y trazabilidad, y a efectos de atender posibles responsabilidades legales derivadas de la organización y participación en el mismo.

- **Equipos ganadores:** durante el plazo adicional necesario para la gestión de premios y, en su caso, del programa de mentorización e incubación descrito en el apartado 8.2. , así como durante los plazos exigidos por la normativa fiscal y para la atención de posibles responsabilidades legales.

Transcurridos los plazos indicados, los datos personales serán **suprimidos o anonimizados** de forma segura.

10.7. Derechos de los interesados

Los aspirantes y participantes podrán ejercer los siguientes derechos:

- **Acceso, rectificación, supresión** ("derecho al olvido"), **oposición, limitación del tratamiento y portabilidad.**
- **Retirar el consentimiento** en cualquier momento, sin que ello afecte a la licitud del tratamiento basado en el consentimiento previo a su retirada.

El ejercicio de estos derechos podrá realizarse mediante comunicación escrita buzón de ejercicio de derechos habilitado a tal efecto: derechos.renfeepe@renfe.es. Adicionalmente, podrá dirigirse al buzón del Delegado de Protección de Datos dirigiéndose a: dpd@renfe.es.

Los interesados tienen, asimismo, derecho a presentar una **reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos** (www.aepd.es) si consideran que el tratamiento de sus datos no se ajusta a la normativa aplicable.

11. Derechos de imagen

11.1. Consentimiento al uso de la imagen

La participación en el Hackathon implica el **consentimiento expreso** del participante para que su imagen, voz y nombre puedan ser captados, registrados y reproducidos durante el evento, así como utilizados con posterioridad por Renfe y por la entidad organizadora en los términos descritos en este apartado.

Este consentimiento se otorga **gratuitamente, sin contraprestación económica** y con carácter no exclusivo.

11.2. Finalidades

La imagen, voz y nombre del participante podrán utilizarse exclusivamente con las siguientes finalidades:

- **Difusión y comunicación** del Hackathon y de sus resultados a través de los canales oficiales de Renfe y de la entidad organizadora.
- **Acreditación de la asistencia** y de la participación en el evento (certificados, listas de participantes, actas).
- **Generación de materiales audiovisuales** asociados al evento (aftermovie, galería fotográfica, vídeo institucional).
- **Comunicación de premios** y reconocimientos a los equipos ganadores.

Estas finalidades tienen **carácter no comercial**. La utilización de la imagen del participante con fines publicitarios o de promoción comercial de productos o servicios de terceros requerirá **autorización expresa y específica** del interesado.

11.3. Soportes y canales de difusión

La imagen del participante podrá difundirse en los siguientes soportes y canales:

- **Microsite oficial** del Hackathon.
- **Redes sociales** de Renfe y de la entidad organizadora (LinkedIn, X y otras plataformas equivalentes).
- **Notas de prensa** y press kit del Hackathon.
- **Aftermovie**, vídeo institucional y galería fotográfica.
- **Materiales internos** de Renfe y de la entidad organizadora (presentaciones, informes, comunicación interna).

11.4. Plazo de utilización

El consentimiento se otorga **por tiempo indefinido**, salvo revocación expresa del interesado conforme al apartado 11.5. Renfe y la entidad organizadora podrán mantener los materiales en sus archivos audiovisuales sin obligación de retirarlos retroactivamente de canales públicos que no controlen directamente (por ejemplo, capturas o reposts realizados por terceros).

11.5. Revocación del consentimiento

El participante podrá **revocar su consentimiento** al uso de su imagen en cualquier momento, mediante comunicación escrita al buzón habilitado para el ejercicio de derechos de Renfe (**derechos.renfeepe@renfe.es**).

La revocación surtirá efectos **desde el momento de su recepción** y obligará a la entidad organizadora a:

- **Retirar la imagen** del participante de los materiales y canales que controle directamente, en la medida técnicamente posible.
- **Dejar de utilizar** la imagen revocada en nuevos materiales o reediciones.

La revocación **no afectará a los usos realizados con anterioridad** a la comunicación.

11.6. Recordatorio el día del evento

Con carácter previo al inicio de la jornada, la entidad organizadora **recordará** a los participantes que el evento será documentado audiovisualmente y habilitará un mecanismo sencillo para que cualquier participante pueda solicitar **no aparecer** en planos generales o entrevistas específicas, sin perjuicio del consentimiento general otorgado en la inscripción.

11.7. Imágenes de terceros

El participante se compromete a **no captar ni difundir imágenes de otros participantes, mentores, miembros del jurado o staff** del Hackathon sin su

consentimiento expreso, y a respetar las indicaciones que la entidad organizadora pueda hacer en este sentido durante el evento.

12. Compromisos del participante y código de conducta

12.1. Compromisos generales

Mediante la aceptación de estas bases en el momento de la inscripción, cada participante asume los siguientes compromisos:

- **Asistir** a la totalidad de la jornada del Hackathon en la fecha y lugar comunicados oficialmente.
- **Participar activamente** en el trabajo del equipo, contribuyendo de forma constructiva al desarrollo del prototipo.
- **Respetar** a los demás participantes, mentores, miembros del jurado, staff de la entidad organizadora y al personal del espacio de celebración.
- **Cumplir** con las normas de uso del Kit Digital del Hacker, los datasets, las APIs y los recursos puestos a disposición de los equipos por la entidad organizadora.
- **Aceptar las decisiones del jurado** conforme al apartado 7, así como las decisiones operativas de la entidad organizadora durante la jornada.

12.2. Código de conducta

Durante todas las actividades vinculadas al Hackathon (antes, durante y después de la jornada) los participantes deberán mantener un comportamiento respetuoso, profesional y colaborativo.

Queda **expresamente prohibido**:

- Cualquier conducta de **acoso, discriminación o trato hostil** basada en género, orientación sexual, identidad de género, raza, etnia, religión, edad, discapacidad, condición socioeconómica o cualquier otra circunstancia personal o social.
- El **lenguaje ofensivo, agresivo o sexualmente explícito** en cualquier interacción durante el evento (presencial, digital o en redes sociales).
- La **intimidación, amenaza o coerción** hacia otros participantes, mentores, miembros del jurado o staff.
- La **distribución de contenidos discriminatorios u ofensivos** a través de los canales del Hackathon o en relación con éste.

La entidad organizadora habilitará un **canal confidencial** para que cualquier participante pueda denunciar conductas inadecuadas que presencie o de las que sea objeto durante el evento.

12.3. Uso responsable de los datos y las herramientas

Los participantes se comprometen a:

- **Utilizar los datasets y APIs** del portal data.renfe.com exclusivamente con la finalidad del Hackathon y conforme a los términos de uso del portal.
- **No realizar ataques** o intentos de acceso no autorizado a los sistemas de Renfe, de la entidad organizadora o de terceros.

- **No introducir** en los prototipos código malicioso, vulnerabilidades intencionales o componentes que comprometan la seguridad del entorno de trabajo.
- **No suplantar la identidad** de otra persona o entidad en sus desarrollos o comunicaciones.

12.4. Comportamiento en el espacio del evento

Los participantes deberán **respetar las normas de uso** del espacio de TheCUBE Suanzes Madrid, incluyendo las indicaciones del personal del venue, las normas de seguridad e higiene y las restricciones de acceso a determinadas áreas del campus.

El **consumo de bebidas alcohólicas** durante el horario de trabajo del Hackathon queda restringido al servicio de catering oficial. El **consumo de sustancias estupefacientes** está expresamente prohibido en el espacio del evento.

12.5. Consecuencias del incumplimiento

El incumplimiento de los compromisos previstos en este apartado podrá conllevar, según la gravedad y a juicio de la entidad organizadora:

- **Apercibimiento** verbal o escrito al participante.
- **Exclusión del equipo** del que forme parte del proceso de evaluación.
- **Expulsión inmediata** del participante del evento, con prohibición de acceso al espacio durante el resto de la jornada.
- **Pérdida del derecho** a premios o reconocimientos obtenidos, incluyendo la posibilidad de continuidad descrita en el apartado 8.2.
- **Inhabilitación** para participar en futuras ediciones del Hackathon u otros eventos organizados por Renfe o por la entidad organizadora.

Las decisiones que la entidad organizadora adopte en aplicación de este apartado se comunicarán al participante afectado, con motivación suficiente, en cuanto sea operativamente posible.

13. Consideraciones generales

13.1. Modificación de las bases

La entidad organizadora se reserva el derecho a **modificar** estas bases siempre que existan causas que lo justifiquen, comunicando cualquier modificación a través del **microsite oficial** del Hackathon y, en su caso, mediante notificación directa a las personas inscritas.

Las modificaciones surtirán efecto desde el momento de su publicación. En el supuesto de que las modificaciones afecten sustancialmente a las condiciones de participación, los aspirantes ya inscritos podrán **renunciar a su candidatura** comunicándolo a la entidad organizadora antes de la celebración del evento, sin penalización alguna.

13.2. Suspensión, cancelación o aplazamiento del evento

La entidad organizadora podrá **suspender, cancelar o aplazar** el Hackathon en caso de:

- **Causas de fuerza mayor** (catástrofes naturales, restricciones sanitarias, disturbios civiles u otras circunstancias ajenas a su control).
- **Insuficiencia de inscripciones** que comprometa el éxito del evento, a juicio motivado de la entidad organizadora.
- **Indisponibilidad** del espacio físico o de elementos esenciales para la celebración del Hackathon.
- **Instrucción expresa** de Renfe en su condición de entidad convocante.

En estos supuestos, la entidad organizadora comunicará la decisión a las personas inscritas con la mayor antelación posible y, en su caso, ofrecerá fecha alternativa, sin que ello dé derecho a indemnización adicional alguna.

13.3. Limitación de responsabilidad

Ni Renfe ni la entidad organizadora se hacen responsables de:

- **Daños o perjuicios** derivados de la mala fe, negligencia o acción dolosa de los participantes.
- **Pérdida o sustracción** de bienes personales (ordenadores, móviles, mochilas y demás efectos) durante el desarrollo del evento. Los participantes son responsables de la custodia de sus propios bienes.
- **Incidencias técnicas** ajenas a la entidad organizadora que afecten al portal data.renfe.com, a las APIs utilizadas o a los servicios de terceros incorporados por los equipos en sus prototipos.
- **Decisiones independientes** de las entidades colaboradoras (por ejemplo, MIOTI Tech & Business School) en relación con la gestión de premios, una vez aceptados por el ganador.
- **Interferencias, virus informáticos, ataques de denegación de servicio, intrusiones ilegítimas u otros incidentes de seguridad ajenos a la entidad organizadora** que afecten al microsite oficial del Hackathon, a las herramientas digitales utilizadas durante el evento o a los sistemas de Renfe o de terceros.
- **Manipulaciones o vulneraciones del sistema de puntuación o del ranking del jurado** por causas ajenas a la entidad organizadora.
- **Problemas de conexión, retrasos, bloqueos o errores en el uso de las herramientas digitales del Hackathon** que tengan su origen en el dispositivo, la red o las configuraciones del propio participante.

La participación en el Hackathon implica la **renuncia expresa** a reclamar a Renfe o a la entidad organizadora cualquier indemnización por los conceptos anteriores, sin perjuicio de los derechos irrenunciables que correspondan al participante conforme a la normativa aplicable.

13.4. Resolución de dudas e incidencias

Para la resolución de dudas sobre la interpretación o aplicación de estas bases, los participantes podrán dirigirse a la entidad organizadora a través de los canales descritos en el apartado 2.3.

Cualquier incidencia que pueda surgir durante el proceso de inscripción, selección, celebración del evento o entrega de premios se resolverá por la entidad organizadora, en coordinación con Renfe en lo que afecte a la entidad convocante, conforme a criterios de **buena fe, equidad y proporcionalidad**.

13.5. Cláusula de salvaguarda

Si alguna de las disposiciones contenidas en estas bases fuera declarada **nula o no aplicable** por un órgano competente, dicha declaración no afectará al resto de las disposiciones, que mantendrán su **plena vigencia y validez**. En su caso, las partes acordarán sustituir la disposición afectada por otra que persiga la misma finalidad y respete el espíritu del concurso.

13.6. Ley aplicable y jurisdicción competente

Estas bases se rigen por la **legislación española**. Para la resolución de cualquier controversia derivada de su interpretación o aplicación, las partes se someten a la jurisdicción de los **Juzgados y Tribunales de Madrid**, con renuncia expresa a cualquier otro fuero que pudiera corresponderles.

14. Aceptación de las bases

14.1. Aceptación expresa al inscribirse

La inscripción al Hackathon a través del formulario disponible en el microsite oficial implica la **aceptación expresa, plena y sin reservas** de estas bases por parte del aspirante. Mediante la marcación de la casilla correspondiente al final del formulario de inscripción, el aspirante manifiesta haber:

- **Leído y comprendido** la totalidad de las disposiciones contenidas en estas bases, entre las que se encuentra la información en materia de protección de datos.
- **Aceptado** los compromisos y obligaciones derivados de la participación, incluyendo los previstos en los apartados 9 (Propiedad intelectual), 11 (Derechos de imagen) y 12 (Código de conducta).
- **Reconocido** que la participación en el Hackathon es gratuita y no supone vínculo laboral, mercantil ni administrativo de ningún tipo.

14.2. Aceptación específica de cláusulas relevantes

Adicionalmente, mediante la inscripción el aspirante presta su **consentimiento expreso y específico** para:

- La **captación, registro y utilización** de su imagen, voz y nombre conforme a los términos descritos en el apartado 11.
- La **licencia a favor de Renfe y de la entidad organizadora** sobre los prototipos desarrollados por el equipo, conforme a los términos descritos en el apartado 9.

14.3. Entrada en vigor y publicación

Las presentes bases entrarán en vigor desde el momento de su **publicación en el microsite oficial** del Hackathon y permanecerán accesibles para su consulta durante

toda la duración de la convocatoria, el evento y los plazos de conservación previstos en el apartado 10.

Las presentes bases del concurso estarán disponibles en formato PDF descargable desde el microsite oficial del Hackathon.