GOBIERNO DE ESPAÑA · MINISTERIO DE INDUSTRIA Y TURISMO · SECRETARÍA DE ESTADO DE TURISMO · SEGITTUR turismo e innovación · PLATAFORMA INTELIGENTE DE DESTINOS

HACKATHON DE TURISMO ACCESIBLE EN FITUR 2027

Bases oficiales

LinX Sin Barreras

Reglas de participación, selección, evaluación, reconocimientos y protección de datos del hackathon que convoca SEGITTUR a través de LinX, el espacio de datos de turismo de la Plataforma de Innovación Abierta (PIA).

Noviembre de 2026

Hasta 20	20 al 30 nov	18 ene 2027	20 ene, 16:00
equipos de hasta 3 personas	inscripción, hasta las 23:59 del 30	final en línea con 5 finalistas	equipos reconocidos en FITUR

Índice

Base 1. Objeto 3
Base 2. Definiciones 3
Base 3. Quién puede participar 4
Base 4. Inscripción y admisión 4
Base 5. Selección y plazas 5
Base 6. Calendario 7
Base 7. Un reto abierto y sus requisitos mínimos 7
Base 8. Qué se entrega 8
Base 9. Datos y licencia de hackathon 9
Base 10. Entorno y soporte 10
Base 11. Uso de IA, originalidad, marcas y plagio 10
Base 12. Evaluación 11
Base 13. Tribunal, conflictos de interés y desempate 11
Base 14. Finalistas, final en línea y decisión 12
Base 15. Resultados del hackathon 12
Base 16. Propiedad intelectual, licencias y difusión 12
Base 17. Proveedores de datos y su visibilidad 13
Base 18. Protección de datos e imagen 13
Base 19. Conducta, incumplimientos y descalificación 13
Base 20. Consultas y reclamaciones 14
Base 21. Responsabilidad 14
Base 22. Modificación, aplazamiento, cancelación y fuerza mayor 14
Base 23. Aceptación y legislación aplicable 15
Anexo A. Rúbrica de evaluación 16
Anexo B. Selección de candidaturas 17
Anexo C. Perspectivas y preguntas de ejemplo 17
Anexo D. Información sobre protección de datos 18

Base 1. Objeto

1.1 LinX Sin Barreras es un hackathon de turismo accesible que convoca SEGITTUR a través de LinX, el espacio de datos de turismo de la Plataforma de Innovación Abierta (PIA). Se desarrolla en remoto, con final en línea el **18 de enero de 2027** y anuncio de los equipos reconocidos en FITUR el **20 de enero de 2027**. SEGITTUR lo organiza como actividad de innovación abierta, sin encargo remunerado. La participación no da derecho a contratos, subvenciones ni encargos posteriores.

1.2 El hackathon plantea un desafío, «LinX Sin Barreras: llegar, moverse y decidir con datos en los que confiar». Su objetivo es que cualquier persona pueda planificar con confianza cómo llegar, entrar y moverse por Málaga, y que los datos de accesibilidad del destino sean cada vez más fáciles de encontrar, de usar y de mantener al día. El desafío se diseña para todas las personas, porque los problemas de accesibilidad pueden darse a cualquier edad y en múltiples situaciones. En este reto se plantean estas situaciones: silla de ruedas, movilidad reducida, personas mayores, lesión o enfermedad temporal, familias con carrito y discapacidad visual, auditiva y cognitiva. **El reto es abierto**: cada equipo decide qué solución construye, para quién y con qué datos del kit, según los datos que estén disponibles. Como inspiración se proponen tres perspectivas, que se pueden seguir, combinar o no seguir, y una capa común que es obligatoria:

- **Perspectiva visitante.** Para quien viaja y quien le acompaña. La solución orienta cómo moverse entre recursos turísticos según la situación de la persona y propone una alternativa y un aviso si algo falla por el camino, como un tramo en obras, un ascensor o una parada sin servicio.
- **Perspectiva negocio.** Para el hotel o negocio que quiere recibir a más personas. La solución le ayuda a saber qué necesita para ofrecer accesibilidad, qué mejoras le traen más demanda y cómo publicar su accesibilidad como dato en LinX para que le encuentren.
- **Perspectiva destino.** Para quien gestiona el destino. La solución muestra qué recursos accesibles siguen aislados, qué pocas intervenciones (rebaje de acera, rampa, señalización, plaza reservada o banco de descanso) conectarían más y cómo repartir sus beneficios entre zonas y necesidades.
- **Capa común obligatoria «Datos en los que confiar».** Toda solución muestra la fuente y la fecha de cada afirmación, dice **«Sin dato»** cuando falta y aplica la regla de la cláusula 9.5 cuando dos fuentes no coinciden.

1.3 El Anexo C recoge preguntas de ejemplo para cada perspectiva. **Son solo inspiración**: no es obligatorio responderlas y no se puntúa cuántas se responden. El destino es Málaga.

1.4 El hackathon busca soluciones útiles y verificables, sumar datos y proveedores nuevos a LinX y acercar las mejores soluciones a destinos reales.

1.5 Quedan fuera del reto identificar o inferir la situación de salud o de discapacidad de personas concretas, gestionar emergencias reales, certificar la accesibilidad de un lugar, las reservas y los pagos y la asesoría legal. Las soluciones orientan, no certifican. Los prototipos, repositorios, demostraciones y conjuntos del kit no incorporan datos personales de viajeros o clientes ni datos especialmente protegidos.

Base 2. Definiciones

Término	Significado
Entidad	Persona jurídica o profesional que presenta una candidatura, a través de una persona con capacidad y representación suficientes.
Candidatura y equipo	La candidatura es la solicitud de una entidad. El equipo, de hasta tres personas, es el que participa y compite una vez seleccionado.
Desafío y perspectivas	El desafío «LinX Sin Barreras: llegar, moverse y decidir con datos en los que confiar» es un reto abierto. Las tres perspectivas (visitante, negocio y destino) y sus preguntas de ejemplo (Anexo C) son solo inspiración. La capa común «Datos en los que confiar» es obligatoria (cláusula 1.2).
Kit	Los datos, la documentación y las consultas de ejemplo que reciben todos los equipos, iguales para todos.
Datos reales y sintéticos	Los reales proceden de proveedores o de fuentes abiertas. Los sintéticos los crea la organización para completar huecos y se identifican siempre como tales.

Término	Significado
Sandbox	El entorno de trabajo de LinX donde cada equipo construye y despliega su solución.
Proveedor de datos	Entidad que cede datos al kit.
Organización y secretaría	SEGITTUR y quien coordina el hackathon. La secretaría custodia entregas, congela versiones y levanta actas. No pone nota.
Comité de selección	Órgano de tres personas designadas por SEGITTUR. Cada candidatura la valoran dos de ellas. La tercera interviene en caso de conflicto de interés, de discrepancia relevante o de incidencia.
Comité técnico	Comprueba los requisitos mínimos y prueba las soluciones. Informa al tribunal y no pone nota.
Tribunal	Cinco personas que puntúan y deciden (Base 13).
Finalistas y suplente	Finalistas: hasta cinco equipos seleccionados para la final en línea. Suplente: el equipo siguiente en la preselección, que solo entra si un finalista causa baja.
Equipos reconocidos	Los finalistas que, tras la evaluación final y la verificación de requisitos, obtienen los reconocimientos de la Base 15, con la clasificación allí definida.
Fallo de trazabilidad	Afirmar accesibilidad sin fuente ni aviso, o presentar como cierto un dato, una cifra o una norma que no consta en las fuentes (Base 19).

Base 3. Quién puede participar

3.1 Pueden participar las personas jurídicas y los profesionales que desarrollen actividades tecnológicas, turísticas o de accesibilidad y declaren en el formulario al menos una experiencia o un proyecto relacionado con los ámbitos del reto, conforme a las Bases 4 y 5. **No se requiere pertenecer previamente a LinX**. Quien no es miembro puede darse de alta con ayuda de la dinamización de LinX. La participación es gratuita.

3.2 Cada entidad presenta **una sola candidatura**. Un mismo grupo empresarial cuenta como una y se controla con el NIF. Cada equipo tiene **hasta tres personas** mayores de edad de la entidad o, en el caso de un profesional, el propio profesional y hasta dos personas que colaboren con él. Nadie puede estar en dos equipos. Cada equipo seleccionado dispone de un entorno del sandbox con hasta tres usuarios.

3.3 No pueden participar las personas ni las entidades que formen parte de la organización, del comité de selección, del comité técnico o del tribunal, ni las que presten servicios de organización o soporte del hackathon. Quien tenga duda sobre su situación la consulta por escrito antes de inscribirse.

3.4 La entidad declara que cuenta con capacidad y representación suficientes, que su participación no vulnera obligaciones legales o contractuales propias y que no concurre una causa de incompatibilidad recogida en estas Bases. La organización puede pedir que acredite estos extremos si hay dudas y, en todo caso, pide a los equipos finalistas, antes de la final, la documentación que acredite su capacidad, su representación y su NIF, con un plazo de dos días hábiles.

3.5 Las entidades que solo aportan datos no se inscriben por este formulario (Base 17). Si una entidad inscrita como equipo también cede datos, lo hace por el canal de proveedores de SEGITTUR, recibe visibilidad como proveedora y no obtiene ventaja en la selección ni en la evaluación. No tiene acceso a conjuntos ni a información distintos de los que reciben a la vez los demás equipos. El kit indica la procedencia de sus datos y la organización documenta las medidas de separación y de conflicto de intereses.

Base 4. Inscripción y admisión

4.1 La inscripción se abre el **viernes 20 de noviembre** y se cierra el **lunes 30 de noviembre de 2026 a las 23:59**, hora peninsular, en el formulario de SEGITTUR: https://encuestas.pid.segittur.es/index.php/811648?newtest=Y&lang=es. El formulario se responde en unos cinco minutos, sin documentos ni enlaces obligatorios.

4.2 Recibir el acuse del formulario no es admisión. La organización comprueba cada candidatura el **martes 1 de diciembre** y, si hay errores formales, pide su subsanación, que puede hacerse hasta el **miércoles 2 de diciembre a las 14:00**.

4.3 La admisión es de sí o no y no da puntos. Comprueba solo la capacidad, que el formulario esté completo, que haya al menos una experiencia o un proyecto identificable y la aceptación de las condiciones. La calidad, el alcance y la evidencia de la experiencia se valoran solo en la selección (Base 5 y Anexo B). Una candidatura es admisible si cumple todo lo siguiente:

Control	Qué se comprueba	Resultado
Formulario y plazo	Enviado del 20 al 30 de noviembre con todas las preguntas obligatorias respondidas.	Apta, por subsanar o no apta
Capacidad	Declaración de capacidad y representación de la cláusula 3.4.	Apta o no apta
Experiencia o proyecto	Al menos un Sí entre experiencia en turismo y experiencia en accesibilidad, y un proyecto identificable descrito en el formulario.	Apta o no apta
Lanzamiento	Poder asistir al lanzamiento del miércoles 9 de diciembre.	Apta o no apta
Aceptaciones	Bases, veracidad, protección de datos, condiciones de uso de los datos del kit, que se publican junto con estas Bases.	Apta o no apta
Una por entidad	Una sola candidatura por entidad y grupo empresarial, controlada con el NIF.	Apta o no apta
Miembro de LinX	Se pregunta. No es requisito ni puntúa.	No cambia la admisión

4.4 Si al cierre del **30 de noviembre** hay menos de 8 candidaturas admisibles, SEGITTUR puede ampliar el plazo hasta el **jueves 3 de diciembre a las 14:00**, mediante anuncio público y simultáneo en los mismos medios de la convocatoria, abierto a cualquier entidad elegible. En ese caso, SEGITTUR publica y notifica un calendario único de comprobación, subsanación, selección y confirmación que permita resolver la admisión antes del lanzamiento. No se admiten candidaturas por invitación fuera del plazo general publicado.

4.5 Los datos del formulario deben ser ciertos. Un dato falso o inexacto de forma determinante supone la inadmisión o, si se detecta más tarde, la exclusión. Los errores formales o materiales no determinantes se subsanan.

4.6 Todas las comunicaciones de la organización se envían al correo de contacto del formulario, que la entidad mantiene actualizado.

Base 5. Selección y plazas

5.1 **Número de plazas.** Se seleccionan **hasta 20 equipos** y se forma una **lista de reserva de hasta 7**, ordenada conforme a esta Base. El hackathon se celebra en su formato ordinario cuando hay **al menos 8 equipos confirmados**. Si no se alcanza ese número, se aplica la cláusula 5.7.

5.2 **Procedimiento y criterios.** Si las candidaturas admisibles son 20 o menos, todas quedan seleccionadas **sin puntuación**. Si son más de 20, el comité de selección las valora sobre 100 puntos con estos criterios:

Criterio	Puntos	Qué se valora
1. Experiencia en turismo y accesibilidad	35	Accesibilidad, hasta 20: experiencia descrita con proyectos concretos, 20; declarada sin ejemplos concretos, 8; sin experiencia, 0. Turismo, hasta 15: descrita con proyectos concretos, 15; declarada sin ejemplos concretos, 6; sin experiencia, 0.
2. Descripción y resultados de un proyecto desarrollado	45	Un proyecto real ejecutado por la entidad. a) Problema o necesidad abordada, hasta 10: descripción concreta, 10; parcial o genérica, 5; ausente, 0. b) Participación de la entidad, hasta 15: actuaciones descritas con precisión, 15; genérica, 8; ausente, 0. c) Resultados obtenidos, hasta 20: resultados concretos respaldados por indicadores o datos, 20; descritos sin indicadores, 10; sin resultados identificables, 0.

Criterio	Puntos	Qué se valora
3. Experiencia en integración de datos de distintas fuentes	20	Proyectos que combinen datos de distintas fuentes, sistemas u organizaciones. Un proyecto concreto que identifique las fuentes y su integración, 20; experiencia declarada sin descripción concreta, 8; sin experiencia, 0.
Total	**100**	

La valoración se hace solo con la información del formulario. No es obligatorio aportar documentación ni enlaces, sin perjuicio de las comprobaciones que la organización pueda hacer de forma motivada y en igualdad de condiciones. Solo se asignan las puntuaciones de las escalas previstas, sin valores intermedios distintos. El desglose figura en el Anexo B.

5.3 **Aspectos que no se valoran.** No dan puntos ni ventaja la pertenencia previa a LinX, los datos que la entidad pudiera aportar, los datos de contacto ni la disponibilidad horaria para las actividades en línea. Tampoco se valoran los enlaces a proyectos anteriores, que son voluntarios.

5.4 **Clasificación y desempates.** Las candidaturas se ordenan de mayor a menor puntuación. Entran las 20 mejor valoradas y las siguientes, hasta 7, forman la lista de reserva. Si hay empate, se aplican por este orden: más puntos en descripción y resultados del proyecto; más puntos en experiencia en turismo y accesibilidad; más puntos en integración de datos; y, si persiste, sorteo documentado en acta y comunicado a las entidades afectadas.

5.5 **Valoración y garantías de imparcialidad.** Dos personas del comité valoran cada candidatura de forma independiente y la puntuación es la media de ambas. Si difieren en más de 15 puntos, la tercera persona del comité, sin conflicto, hace una valoración independiente y motivada, y la puntuación es la media de las tres. Antes de acceder a las candidaturas, todas las personas del comité firman una declaración de ausencia de conflicto de intereses y se abstienen en las candidaturas con las que tengan conflicto.

5.6 **Comunicación del resultado.** El **jueves 3 de diciembre** la organización comunica a cada entidad, de forma individual, si su candidatura queda **seleccionada, en reserva o no seleccionada**.

5.7 **Confirmación de plazas y reserva.** Los equipos seleccionados confirman su participación, ratifican la aceptación de estas Bases y firman las condiciones de uso de los datos y el código de conducta hasta el **viernes 4 de diciembre a las 23:59**, lo que les da al menos un día hábil completo. Si no confirman, renuncian a la plaza, que se ofrece al siguiente equipo de la reserva por orden de clasificación. Los equipos de reserva pueden incorporarse hasta el **viernes 11 de diciembre**, antes de la entrega del kit completo, con acceso equivalente a los datos y herramientas. Las confirmaciones, renuncias y sustituciones quedan documentadas.

5.8 **Número mínimo de participantes.** Terminada la confirmación y, en su caso, la activación de la reserva, se aplica esta escala:

Equipos confirmados	Actuación
8 o más	El hackathon se celebra en su formato ordinario, conforme a estas Bases.
Entre 5 y 7	SEGITTUR puede acordar de forma motivada una edición reducida, con un máximo de cinco finalistas, con los mismos criterios de evaluación y las mismas garantías de igualdad.
Menos de 5	SEGITTUR puede acordar el aplazamiento o la cancelación. También puede ofrecer una actividad no competitiva, sin clasificación ni reconocimientos, de participación voluntaria.

Cualquier decisión de celebrar una edición reducida, aplazar, cancelar o transformar la actividad se adopta por acuerdo motivado de SEGITTUR y se comunica por escrito a todos los equipos afectados, con sus consecuencias sobre la participación y los reconocimientos.

Base 6. Calendario

6.1 Este es el calendario aplicable, con las actividades en horario laboral, de lunes a viernes:

Cuándo	Qué ocurre
Viernes 20 de noviembre	Publicación de las Bases y apertura de la inscripción.
Lunes 30 de noviembre, 23:59	Cierre de la inscripción.
Martes 1 de diciembre	Comprobación de la admisión y, si procede, petición de subsanación.
Miércoles 2 de diciembre, 14:00	Fin del plazo de subsanación de errores formales.
Jueves 3 de diciembre	Comunicación individual del resultado de la selección: seleccionada, en reserva o no seleccionada.
Viernes 4 de diciembre, 23:59	Confirmación de plaza, aceptación de las Bases, firma de las condiciones de uso de los datos y del código de conducta.
Miércoles 9 de diciembre	Lanzamiento. Envío de accesos al sandbox y del núcleo del kit: conjuntos ya publicados en LinX y datos abiertos que SEGITTUR publica para el hackathon. Activación de la reserva para las plazas no confirmadas.
Jueves 10 y lunes 14 de diciembre	Sesiones en línea solo para equipos seleccionados: sandbox y núcleo del kit (10), y kit completo con los datos de los proveedores (14).
Viernes 11 de diciembre	Último día para incorporar equipos de reserva.
Lunes 14 de diciembre	Publicación del kit completo, con los datos de los proveedores, para todos los equipos a la vez.
Viernes 18 de diciembre	Hito 1: datos conectados.
Martes 22 de diciembre	Tutoría de bloqueos.
Lunes 11 de enero, 14:00	Hito 2: prototipo funcionando, con demostración de unos 3 minutos y ficha. Último día para plantear preguntas sobre las Bases.
Martes 12 y miércoles 13 de enero	Preselección con los criterios del Anexo A. Solo decide el acceso a la final.
Jueves 14 de enero, 10:00	Comunicación de los finalistas y del suplente. Reclamaciones a la preselección hasta las 15:00.
Viernes 15 de enero, 14:00	Entrega final de los finalistas. Se congela la versión.
Del 15 al 18 de enero	Evaluación previa por el comité técnico y el tribunal.
Lunes 18 de enero	Final en línea. Comunicación privada a los equipos reconocidos.
Miércoles 20 de enero	En FITUR: a las 16:00, anuncio de los equipos reconocidos y presentación de sus soluciones; a las 17:00, LinX Data Date.
Viernes 5 de febrero	Cierre del sandbox y fin del uso de los datos cedidos.
Antes del viernes 19 de febrero	Declaraciones responsables de eliminación de los datos (cláusula 9.6).

6.2 La organización puede cambiar las fechas con al menos cinco días de aviso, por los canales oficiales (Base 22).

Base 7. Un reto abierto y sus requisitos mínimos

7.1 **Qué se pide.** Cada equipo construye y despliega en el sandbox de LinX la solución que quiera para mejorar el turismo accesible en Málaga, con **al menos dos fuentes del kit** y con la capa común de la cláusula 1.2. El enfoque y el formato son libres: una aplicación, un servicio, un panel, un asistente o una interfaz de datos, entre otros. Se puede seguir una perspectiva, combinarlas o plantear otra, y se pueden usar o no las

preguntas de ejemplo del Anexo C. No hay una solución modelo ni cupo por perspectiva: el ranking es único y el tribunal compara todas las soluciones con los mismos **seis criterios**.

7.2 **Un reto que depende de los datos.** El alcance de cada solución depende de los datos del kit. Todos los equipos reciben el núcleo el **9 de diciembre** y el kit completo el **14 de diciembre**, con una ficha por conjunto que explica su cobertura, sus limitaciones y un ejemplo de uso. Si una perspectiva queda con pocos datos, el kit lo indica y los equipos pueden orientar su solución a otra. Las preguntas de ejemplo pueden ajustarse con el kit completo y nunca son obligatorias.

7.3 **Reglas de contenido.** Las soluciones cumplen estas reglas, que se evalúan dentro de los **seis criterios** (Base 12):

- Cada afirmación sobre accesibilidad lleva su fuente y su fecha. Si no hay dato, la solución dice **«Sin dato»** y nunca dice **«No accesible»** por falta de dato.
- Orientan, no certifican, y no inventan cifras, costes ni normativa. Los costes se estiman con datos públicos, por ejemplo de licitaciones o de datos abiertos, o con estimaciones declaradas, y siempre se indica su origen.
- No usan datos personales y no gestionan reservas ni pagos.
- Responden al menos en español.
- Lo evaluado es lo construido durante el hackathon con el kit. Se puede partir de código y componentes propios o abiertos anteriores, declarándolos en la ficha.

7.4 **Requisitos mínimos.** Son de sí o no y los comprueba el comité técnico, que deja constancia en acta. Si falta uno, **la solución no se evalúa**. El comité concede un único plazo de subsanación para errores formales o de acceso que no alteren el código ni las funciones congeladas.

Requisito mínimo	Qué se comprueba
Entrega en plazo	Entregada completa el 15 de enero a las 14:00, con las cinco piezas de la Base 8.
Responde al reto	Aborda un problema de turismo accesible en Málaga, dice para quién es y lo resuelve con datos del kit (cláusula 7.1).
Usa el kit	Usa al menos dos fuentes del kit. Una de ellas está accesible desde LinX antes del lanzamiento y figura identificada en el manifiesto del kit. Los conjuntos que SEGITTUR publica para el hackathon son válidos si están disponibles para todos los equipos en idénticas condiciones.
Funciona y está desplegada	Funciona y está desplegada en el sandbox de LinX.
IA, datos personales y licencias	Uso de IA declarado, sin datos personales y con las licencias de los datos respetadas.
Enlaces y accesos	Los enlaces y accesos de la entrega funcionan para el tribunal (cláusula 8.2).

Base 8. Qué se entrega

Entrega	Cuándo y quién	Contenido
Hito 1	18 de diciembre. Todos los equipos.	Al menos dos fuentes del kit conectadas y una primera respuesta con fuente y fecha. El soporte comprueba la conexión.
Hito 2	11 de enero, 14:00. Todos los equipos.	Demostración de unos 3 minutos y ficha de la solución con el prototipo funcionando.

Entrega	Cuándo y quién	Contenido
Entrega final	15 de enero, 14:00. Los finalistas.	Cinco piezas obligatorias: 1) demostración grabada de hasta 10 minutos, con subtítulos, que muestra un caso real, un «Sin dato» y un conflicto entre fuentes resuelto con la regla de la cláusula 9.5; 2) solución desplegada en el sandbox de LinX, con enlace funcionando; 3) repositorio, con cómo se ejecuta, las fuentes, el uso de IA y el código previo declarados; 4) ficha de la solución con informe de datos: fuentes e interfaces usadas, evidencia y antigüedad de cada fuente y qué faltó o falló, en la plantilla de la organización, que se comparte con los proveedores de forma agregada; 5) plan de valor: quién la usa, quién la paga, cómo se mantiene el dato y siguiente paso.

8.1 Las entregas se hacen solo por el canal que indique la organización. A las 14:00 del **15 de enero** se congela la versión. Los cambios posteriores no se evalúan. Sin demostración o sin entrega, **la solución no se evalúa**.

8.2 Desde las 14:00 del **15 de enero** no se pueden modificar entregables ni funciones. Hasta las 18:00 de ese día solo se puede corregir, a petición de la secretaría, el acceso técnico a contenido no modificado cuya versión, huella o registro de depósito conste antes de las 14:00.

8.3 Quien no cumple un hito recibe un aviso y apoyo de mentoría. Dos hitos sin cumplir, sin causa justificada y sin respuesta al aviso, suponen la baja del equipo.

8.4 Un equipo que no es finalista no entrega el **15 de enero** y mantiene su entorno hasta el **5 de febrero**.

Base 9. Datos y licencia de hackathon

9.1 **Kit único.** Todos los equipos reciben el mismo kit, a la vez y en dos entregas: el núcleo el **9 de diciembre**, con los conjuntos ya publicados en LinX y los datos abiertos que SEGITTUR publica para el hackathon, y el kit completo el **14 de diciembre**, con los datos de los proveedores. El kit es visible entero, sin parte oculta para el tribunal. Los conjuntos que lleguen después del **14 de diciembre** no entran. El kit reúne datos reales y, si faltan, datos sintéticos, que siempre se identifican como tales.

9.2 **Publicación.** SEGITTUR recoge los datos y los publica en el sandbox desde un usuario propio del hackathon, tras comprobar que son accesibles y utilizables. Cada fuente lleva ficha con procedencia, fecha, cobertura, formato y limitaciones. La puesta a disposición en el sandbox no autoriza su reutilización pública ni ningún uso fuera del hackathon.

9.3 **Licencia de hackathon.** Los datos se ceden gratis, solo para este reto, solo dentro del sandbox y con la muestra que cada proveedor decida. Se pueden derivar y transformar para construir. No se pueden redistribuir, extraer del sandbox ni usar fuera del reto. No se usan para entrenar ni ajustar modelos, salvo permiso expreso del proveedor.

9.4 **Fuentes mínimas.** Cada solución usa **al menos dos fuentes del kit** en las condiciones de la cláusula 7.4. Se pueden añadir datos externos al kit, públicos o propios, si se declaran, se tienen los derechos y se respeta su licencia. No cuentan para el mínimo.

9.5 **Fuentes que no coinciden.** Cuando dos o más fuentes dan valores distintos para el mismo atributo, la solución aplica tres pasos: 1) muestra siempre las versiones, cada una con su fuente, su fecha y su nivel de evidencia; 2) las ordena por evidencia y por fecha; 3) si aun así no se puede decidir, da como máximo el veredicto prudente «Puede, con condiciones» y señala cómo comprobarlo. Nunca hace medias de valores ni da **«No accesible»** por una discrepancia. El kit incluye un apartado de diferencias conocidas entre fuentes.

9.6 **Fin del uso y eliminación.** El uso de los datos termina el **5 de febrero de 2027**. Ese día SEGITTUR cierra los entornos y elimina los datos cedidos del conector creado para el hackathon y de los repositorios que haya puesto a disposición. Cada equipo emite, antes del **19 de febrero**, una declaración responsable de eliminación de los datos cedidos y de sus derivados sujetos a licencia, salvo las copias que deban conservarse por ley y estén bloqueadas. SEGITTUR remite a cada proveedor constancia de las declaraciones recibidas y certifica solo las eliminaciones verificadas en sus propios sistemas. Cualquier uso posterior, también por los equipos reconocidos, exige un acuerdo aparte con el proveedor.

9.7 **Datos nuevos.** Los resultados y conjuntos nuevos que creen los equipos solo se incorporan a LinX con autorización expresa del titular de los derechos de explotación y tras comprobar que su publicación respeta las licencias de origen, la confidencialidad y la ausencia de datos personales no autorizados.

9.8 **Condiciones de uso de los datos.** El texto íntegro de las condiciones de uso de los datos del kit figura en un documento aparte, que se publica con estas Bases y se acepta al inscribirse. Su firma antes de acceder al kit formaliza condiciones ya conocidas, sin añadir obligaciones sustanciales nuevas. Sin las condiciones firmadas no se da acceso al kit.

Base 10. Entorno y soporte

10.1 Cada equipo recibe un entorno propio en el sandbox de LinX, con hasta tres usuarios. Todo el trabajo se ejecuta dentro del sandbox y **los datos del kit no salen de él**. Los servicios del entorno (IA con citas, búsqueda en documentos, almacenamiento, mapas y rutas, despliegue web, registro y seguridad) se describen en el lanzamiento y no son requisitos.

10.2 La organización asume el coste del entorno de cada equipo dentro de un presupuesto por equipo, con avisos al 50, al 75 y al 100 %. Al 100 % no hay apagado automático: se revisa con el equipo. Las consultas en bucle y el uso abusivo de recursos se corrigen con el equipo.

10.3 Hay mentoría y un canal técnico exclusivo del hackathon, en horario laboral de lunes a viernes. Las horas de mentoría son las mismas para todos los equipos. Los mentores orientan, no escriben código ni evalúan. Cada equipo tiene una persona de dinamización asignada. Las preguntas sobre las Bases se plantean por el canal oficial hasta el **11 de enero**, y las respuestas de interés general se publican para todos los equipos a la vez.

10.4 La organización puede facilitar una licencia individual de asistente de programación a cada usuario, tras verificar las condiciones del proveedor del servicio, su seguridad, su privacidad y su compatibilidad con las restricciones del kit. El uso es voluntario y no da ventaja en la evaluación. Está prohibido introducir en herramientas externas datos cedidos, credenciales, secretos, datos personales o fragmentos sujetos a confidencialidad.

10.5 Si el sandbox no está disponible por una causa atribuible a la organización, esta intenta restablecer el servicio en un plazo máximo de 24 horas. Si no lo consigue, provisiona un nuevo entorno para garantizar la continuidad del hackathon.

Base 11. Uso de IA, originalidad, marcas y plagio

11.1 Se puede usar IA generativa para construir. Los equipos declaran en la ficha qué herramientas y modelos usan y para qué. Las imágenes, el audio y el vídeo generados con IA que aparezcan en la demostración se identifican como tales.

11.2 No pueden enviarse a servicios externos los datos del kit sujetos a restricciones, sus derivados confidenciales, claves de acceso, información personal ni archivos que los incorporen, con independencia de que se usen herramientas de IA o asistentes de desarrollo. No se entrena ni se ajusta ningún modelo con datos cedidos sin permiso del proveedor.

11.3 El tribunal no usa IA para puntuar. Las herramientas automáticas solo preparan las pruebas y registran resultados: la nota es siempre humana.

11.4 El trabajo presentado es del equipo. Los componentes de terceros y los abiertos se declaran y se respetan sus licencias. Presentar trabajo ajeno como propio es plagio y supone la exclusión (Base 19).

11.5 Los equipos usan de forma obligatoria los logotipos y elementos de identidad de SEGITTUR, LinX y FITUR en los materiales que SEGITTUR indique, como la demostración, la presentación de la final y la ficha, conforme a las instrucciones de uso que facilite. No pueden usarlos de otro modo ni usar marcas de terceros sin autorización.

Base 12. Evaluación

12.1 La preselección del 12 y **13 de enero** aplica los **seis criterios** del Anexo A a la demostración y la ficha del hito 2, con ponderación y acta motivada. Elige hasta cinco finalistas y un suplente. Esa nota solo decide el acceso a la final y no se suma a la calificación de los finalistas.

12.2 La nota final de cada finalista es sobre 100 y suma **el 70 %** de la evaluación previa, sobre la entrega final del **15 de enero**, y **el 30 %** de la final en línea del **18 de enero**.

12.3 Todas las soluciones, sea cual sea su enfoque, se evalúan con los mismos **seis criterios** y entran en un ranking único. Cada criterio se puntúa de 0 a 5: 0 por ausencia total o incumplimiento, 1 insuficiente, 3 correcto y 5 excelente, con el 2 y el 4 como notas intermedias. Los anclajes están en el Anexo A. Puntos del criterio = nota / 5 × peso.

Criterio	Peso
Impacto en el turismo accesible	25 %
Uso y fiabilidad de los datos	20 %
Innovación	15 %
Viabilidad y calidad técnica	15 %
Accesibilidad y experiencia de usuario	15 %
Modelo de valor y continuidad, para el negocio o el destino	10 %
Total	**100 %**

12.4 La nota de cada criterio es la media de los lectores. Si P es la nota previa y F la de la final en línea, la nota final es 0,7 × P + 0,3 × F. Ejemplo ficticio: P = 80 y F = 85 dan 56,0 + 25,5 = 81,5.

12.5 El comité técnico comprueba los requisitos mínimos y prueba cada solución con consultas de ejemplo: lo que dice la ficha, un lugar sin información, dos fuentes que no coinciden, una petición fuera de alcance y el uso con teclado y lector de pantalla. Informa al tribunal y no da puntos.

12.6 Los incumplimientos se clasifican en técnicos, fallos de trazabilidad y conductas excluyentes, con un cuadro único en la Base 19. Un error de datos no doloso limita la puntuación del criterio afectado conforme al Anexo A. La falsificación deliberada, el plagio o el uso no autorizado de datos pueden suponer la exclusión, con audiencia previa.

12.7 Cada finalista tiene en la final en línea 5 minutos de presentación y 2 de preguntas. Se usan los mismos **seis criterios** y la claridad de la presentación se valora dentro de ellos. Un fallo técnico no penaliza: se puntúa lo que se ve y se hacen las preguntas igualmente.

Base 13. Tribunal, conflictos de interés y desempate

13.1 El tribunal tiene cinco personas, número impar para evitar empates: la presidencia de SEGITTUR y cuatro perfiles alineados con los objetivos del hackathon, entre ellos al menos una persona con experiencia en accesibilidad.

13.2 Cada persona firma al ser nombrada un compromiso de disponibilidad para el 12 y el **13 de enero**, la tarde del **15 de enero** y el **18 de enero**, de confidencialidad y de imparcialidad.

13.3 Antes de ver ninguna candidatura o solución, las personas del tribunal, de los comités y del personal técnico firman una declaración de ausencia de conflicto de intereses, que describe los vínculos y el deber de comunicar los que surjan. Nadie evalúa a su entidad, a un equipo con el que tenga relación personal, laboral o económica, a uno al que su entidad preste servicios ni a uno que haya mentorizado. Quien tiene conflicto se abstiene en ese equipo y queda en acta. La organización asigna suplentes independientes para garantizar el número mínimo de evaluaciones.

13.4 Antes del **12 de enero** el tribunal calibra con dos demostraciones de prueba. Cada solución la leen dos personas. Si difieren en más de un punto en un criterio, lee una tercera y la nota es la media de las tres.

13.5 El quórum es de cuatro de las cinco personas.

13.6 Desempates: más puntos en Impacto en la nota final (0,7 × P + 0,3 × F) y, si persiste, más puntos en Uso y fiabilidad de los datos en la nota final. Si sigue el empate, decide el tribunal.

13.7 Las hojas, las notas y las deliberaciones son confidenciales. Nadie contacta con el tribunal fuera de los canales oficiales.

Base 14. Finalistas, final en línea y decisión

14.1 El **jueves 14 de enero** se comunican a cada equipo el resultado de la preselección, los finalistas y el suplente. La final en línea es el **lunes 18 de enero**, con el orden de intervención comunicado antes. Cada finalista prepara una copia local y un vídeo de respaldo de la versión congelada.

14.2 El suplente es el equipo con la nota siguiente en la preselección. Solo entra si un finalista causa baja. Es distinto de la lista de reserva de la Base 5, que solo sirve para cubrir plazas al inicio.

14.3 El **18 de enero** se comunica en privado a los equipos reconocidos. El anuncio público es el **20 de enero a las 16:00** en FITUR, donde cada equipo reconocido presenta su solución.

14.4 Si falla la conexión durante la final en línea, la organización aplica el plan de contingencia y avisa a los equipos.

Base 15. Resultados del hackathon

15.1 El tribunal reconoce **hasta cinco soluciones** finalistas como las mejor valoradas, ordenadas por su nota final: primera, segunda y tercera, y dos menciones. Un mismo equipo solo obtiene un reconocimiento. Si un equipo reconocido no acredita los requisitos de la cláusula 3.4, su posición pasa al siguiente por nota.

15.2 Los equipos reconocidos reciben:

- Capacidad ampliada del sandbox de LinX **durante seis meses** desde el **5 de febrero de 2027**, sin los datos cedidos, que exigen acuerdo aparte con cada proveedor.
- Mentoría y visibilidad en los canales de SEGITTUR y LinX y en el anuncio en FITUR.
- Diploma acreditativo y sello «Reconocido LinX Sin Barreras, FITUR 2027», que el equipo puede usar junto con los logotipos de LinX y de la PIA en su comunicación, conforme a la cláusula 11.5.

15.3 Todos los equipos que completan el hackathon reciben un **certificado de participación**.

Base 16. Propiedad intelectual, licencias y difusión

16.1 La solución, su código y su documentación son de la entidad que la desarrolla. Los datos siguen siendo de su proveedor. **SEGITTUR no adquiere derechos sobre la solución** ni exige licencia exclusiva.

16.2 Al inscribirse, el equipo autoriza a SEGITTUR a difundir el nombre de la entidad y del equipo, el caso de uso y los beneficios de la solución, y a mostrar demostraciones y resultados agregados en sus canales, en los de LinX y en FITUR, citando siempre a la entidad autora y sin contraprestación económica. SEGITTUR no publica el código ni los datos.

16.3 Las fichas, el código y las entregas solo los ven la organización, el comité técnico y el tribunal, salvo lo que el equipo muestre en la final o autorice difundir.

16.4 El equipo garantiza que tiene los derechos sobre lo que presenta y que no infringe derechos de terceros. Se pueden reutilizar componentes propios y abiertos, declarándolos y respetando sus licencias. No se exige publicar la solución como código abierto, aunque se anima a compartir con licencia abierta los esquemas y conectores a las fuentes de LinX.

16.5 Los equipos pueden decir que han participado o han sido reconocidos, sin sugerir que SEGITTUR, LinX o FITUR avalan su producto.

16.6 Con carácter voluntario, los equipos reconocidos pueden explorar con SEGITTUR, con LinX o con destinos turísticos vías de colaboración para desarrollar o implantar su solución, sin que ello suponga obligación alguna derivada de la participación ni derecho a contratos o encargos (cláusula 1.1).

Base 17. Proveedores de datos y su visibilidad

17.1 Los proveedores de datos se incorporan por un canal propio de SEGITTUR, escribiendo a **soportepia@segittur.es**, y no por el formulario de equipos. Antes de que su dato entre en el sandbox firman la carta de cesión.

17.2 SEGITTUR da visibilidad a los proveedores, siempre con su consentimiento: logotipo en la web del hackathon, menciones en redes y nota de prensa. Se les reconoce en las demostraciones y en la ficha de cada solución, y al terminar reciben un informe de cómo se usó su dato.

17.3 La cesión puede revocarse por escrito. En ese caso el dato se retira del kit y se avisa a los equipos, sin que la retirada dé derecho a compensación.

17.4 El dato es el mismo para todos los equipos. Un proveedor que además participa como equipo puede usar componentes propios previos en las mismas condiciones que los demás, identificándolos. No se valora como desarrollo del hackathon un producto completo previo ni se tolera un acceso privilegiado a datos, recursos o evaluadores.

Base 18. Protección de datos e imagen

18.1 SEGITTUR, S.A., M.P., es responsable del tratamiento de los datos de contacto e identificación profesional de las personas representantes y participantes, para gestionar la convocatoria, las acreditaciones, las comunicaciones y las evaluaciones. La base jurídica de cada finalidad y el resto de la información del artículo 13 del Reglamento General de Protección de Datos constan en el Anexo D, accesible antes del envío del formulario.

18.2 La entidad que presenta la candidatura informa a las personas de su equipo de este tratamiento y les facilita el Anexo D antes de comunicar sus datos.

18.3 Las soluciones y el kit no tratan datos personales de viajeros ni de clientes. Las pruebas que un equipo haga con personas usuarias son voluntarias, requieren su consentimiento por escrito, no recogen datos de salud y son responsabilidad de la entidad que las organiza.

18.4 La grabación y difusión de imágenes de la final y del anuncio en FITUR requiere una autorización aparte y voluntaria, que no condiciona la participación ni puntúa. Quien no la da participa igualmente y la organización evita difundir su imagen.

18.5 Las personas pueden ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación y portabilidad y reclamar ante la Agencia Española de Protección de Datos, como se indica en el Anexo D.

Base 19. Conducta, incumplimientos y descalificación

19.1 Se espera respeto, lenguaje inclusivo y trato igual entre equipos, mentores, tribunal y organización. No se acosa ni discrimina, no se interfiere con el trabajo de otros equipos ni con el sandbox y no se contacta con el tribunal fuera de los canales oficiales.

19.2 Cada incumplimiento se resuelve por escrito, con trato igual, según este cuadro único:

Categoría	Qué ocurre	Ejemplos
Incumplimiento técnico	Se avisa y se corrige en el plazo que fije la secretaría.	Ficha incompleta, enlace caído, error de forma en la inscripción.
Fallo de trazabilidad	Limita la nota del criterio afectado conforme al Anexo A. Con un fallo, «Uso y fiabilidad de los datos» es 2 como máximo. Con dos, el equipo no pasa a la final.	Afirmar accesibilidad sin fuente ni aviso, presentar como cierto un dato que contradice otra fuente sin avisar, no declarar un componente reutilizado o el uso de IA.
No evaluable	La solución no se evalúa.	Falta un requisito mínimo, no hay demostración o entrega, no está desplegada.

Categoría	Qué ocurre	Ejemplos
Conducta excluyente	Exclusión del equipo, pérdida del reconocimiento y baja del sandbox, con audiencia previa.	Falsificar deliberadamente fuentes o resultados, plagio, usar datos personales o no autorizados, sacar datos del sandbox, incumplir una licencia, contactar con el tribunal fuera de los canales, dos hitos sin cumplir sin causa ni respuesta, acoso o discriminación, doble candidatura.

19.3 Antes de excluir, la organización avisa por escrito al equipo, que tiene dos días hábiles para alegar. Decide SEGITTUR por escrito y la decisión queda en acta.

19.4 Antes de recibir los accesos, cada equipo firma el código de conducta, que recoge las reglas de esta Base. Su incumplimiento se resuelve según la cláusula 19.2.

Base 20. Consultas y reclamaciones

20.1 Las dudas sobre el proceso se envían por el canal oficial del hackathon: **soportepia@segittur.es**.

20.2 La reclamación sobre la preselección se presenta por escrito el **14 de enero hasta las 15:00** y se resuelve antes de las 10:00 del **15 de enero**. Si se incorpora un nuevo finalista, se le concede un plazo de entrega equivalente al de los demás y se adapta el calendario de evaluación.

20.3 Se puede reclamar por error material, incumplimiento del procedimiento, conflicto de intereses no declarado o discriminación. No cabe discutir el juicio técnico del comité o del tribunal sobre una nota.

20.4 La reclamación sobre el resultado final se presenta por escrito y motivada en cinco días hábiles desde el anuncio del **20 de enero**. El tribunal la resuelve en única instancia, por escrito y con motivación, en un plazo de diez días hábiles. Las evidencias se guardan hasta resolver las reclamaciones.

Base 21. Responsabilidad

21.1 SEGITTUR no responde de los daños que cause un equipo ni de los contenidos de sus soluciones. Cada entidad responde de lo que afirma su solución y de las infracciones de derechos de terceros.

21.2 Los datos del kit se ceden tal cual: ni SEGITTUR ni los proveedores garantizan su exactitud ni su vigencia. La organización no garantiza que el sandbox funcione sin interrupciones, sin perjuicio de lo previsto en la Base 10.

21.3 Las soluciones desarrolladas en el hackathon no sustituyen la comprobación real de la accesibilidad de un lugar. La participación no crea relación laboral ni mercantil con SEGITTUR ni da derecho a compensación. Ninguna idea o solución desarrollada en el hackathon cuenta, por el hecho de participar, con aval, validación o aprobación de SEGITTUR, ni técnica ni de contenido.

Base 22. Modificación, aplazamiento, cancelación y fuerza mayor

22.1 La organización puede cambiar las fechas con cinco días de aviso, por los canales oficiales. Puede modificar, aplazar o cancelar el hackathon por fuerza mayor, por no alcanzar los mínimos de la Base 5, por falta de datos suficientes en el kit o por irregularidades graves.

22.2 Es fuerza mayor lo imprevisible o inevitable que impide celebrar el hackathon o una de sus fases, como una avería general del entorno, una restricción de acceso al recinto o una causa sanitaria o de seguridad. Si el acto de FITUR no puede celebrarse, el anuncio se hace en línea y los reconocimientos se mantienen.

22.3 Los cambios se comunican a todos los equipos a la vez. No hay indemnización por una modificación o cancelación. Las Bases publicadas en la web del hackathon indican su fecha.

Base 23. Aceptación y legislación aplicable

23.1 **Inscribirse supone aceptar estas Bases**, la rúbrica y las condiciones de uso de los datos publicadas junto con ellas. Si hay contradicción con otro material del hackathon, mandan estas Bases. El desconocimiento de estas Bases no exime de su cumplimiento.

23.2 Los casos no previstos los resuelve el comité del hackathon de SEGITTUR, con trato igual para todos los equipos y por escrito.

23.3 Estas Bases se interpretan conforme al Derecho español. Las controversias se someten a la jurisdicción que resulte competente por la naturaleza de la actuación y la normativa aplicable, sin perjuicio de los mecanismos de revisión de la Base 20 ni de los derechos irrenunciables de los participantes. Prevalece el texto en español.

Anexo A. Rúbrica de evaluación

Nota de 0 a 5 en cada criterio: 0 por ausencia total o incumplimiento, y el 2 y el 4 como notas intermedias. Como cada solución es distinta, se puntúa lo que resuelve con los datos del kit, no lo que se parece a una solución tipo.

Criterio y peso	1: Insuficiente	3: Correcto	5: Excelente
Impacto en el turismo accesible, 25 %	Resuelve un problema poco claro o que no afecta a nadie en concreto.	Resuelve un problema real de turismo accesible en Málaga para quien viaja, el negocio o el destino, y dice para quién.	Resuelve en profundidad un problema importante, explica a cuánta gente llega y lo apoya con un negocio, un destino o personas usuarias reales.
Uso y fiabilidad de los datos, 20 %	Los datos del kit son un añadido o no se ven. Afirma sin fuente o inventa.	Usa al menos dos fuentes del kit, cita origen y fecha, dice «Sin dato» cuando falta y aplica la regla de tres pasos.	Los datos del kit son la base: combina varias fuentes, detecta y explica datos incompletos, contradictorios o antiguos y nunca inventa.
Innovación, 15 %	Repite algo que ya existe sin aportar nada.	Mejora de forma clara algo que ya existe.	Aporta algo que hoy no existe y que otros destinos querrían usar.
Viabilidad y calidad técnica, 15 %	Solo funciona en la demostración o con datos fijos.	Funciona desplegada en el sandbox con los datos del kit, con fallos menores.	Robusta, usa bien los servicios del entorno y se puede llevar a otro destino cambiando solo los datos.
Accesibilidad y experiencia de usuario, 15 %	No se puede usar con teclado o lector de pantalla, o cuesta entenderla.	Se usa con teclado, tiene buen contraste y lenguaje claro, y se ha revisado con una lista de comprobación de accesibilidad.	Accesible de principio a fin, verificada con pautas reconocidas de accesibilidad y con mejoras documentadas. Las pruebas con personas usuarias, si las hay, se valoran, pero no son necesarias para llegar al 5.
Modelo de valor y continuidad, 10 %	No dice quién la usaría ni quién la pagaría.	Dice quién la usaría, quién la pagaría y cuál es el siguiente paso.	Modelo creíble: quién la usa y la paga, cuánto cuesta mantenerla y un siguiente paso concreto con un destino o un negocio.

Cómo se calcula

Puntos = nota / 5 × peso. Un 4 en Impacto (peso 25) da 4 / 5 × 25 = 20 puntos. Los **seis criterios** suman 100 como máximo en cada fase. Nota final = 0,7 × P + 0,3 × F. En la final en línea se usan los mismos **seis criterios** sobre lo que se ve y se responde.

Criterio	Peso	Nota previa	Puntos P	Nota final en línea	Puntos F
Impacto en el turismo accesible	25	4,0	20,0	4,5	22,5
Uso y fiabilidad de los datos	20	4,0	16,0	4,0	16,0
Innovación	15	4,0	12,0	4,0	12,0
Viabilidad y calidad técnica	15	4,0	12,0	4,5	13,5
Accesibilidad y experiencia de usuario	15	5,0	15,0	5,0	15,0
Modelo de valor y continuidad	10	2,5	5,0	3,0	6,0
Total del ejemplo ficticio	**100**		**80,0**		**85,0**

Con ese ejemplo, la nota final es 0,7 × 80 + 0,3 × 85 = 81,5. Con un fallo de trazabilidad, «Uso y fiabilidad de los datos» queda en 2 como máximo en las dos fases: en el ejemplo vale 8 puntos en vez de 16, la evaluación previa pasa a 72, la final en línea a 77 y la nota final a 73,5.

Anexo B. Selección de candidaturas

Solo se puntúa si hay más de 20 candidaturas admisibles. Dos personas del comité valoran cada candidatura con esta lista, solo con la información del formulario.

Criterio	Puntos	Escala
1. Experiencia en turismo y accesibilidad	35	Accesibilidad: con proyectos concretos, 20; declarada sin ejemplos, 8; sin experiencia, 0. Turismo: con proyectos concretos, 15; declarada sin ejemplos, 6; sin experiencia, 0.
2a. Problema o necesidad abordada	10	Concreta, 10; parcial o genérica, 5; ausente, 0.
2b. Participación de la entidad	15	Actuaciones precisas, 15; genérica, 8; ausente, 0.
2c. Resultados obtenidos	20	Con indicadores o datos, 20; sin indicadores, 10; sin resultados identificables, 0.
3. Integración de datos de distintas fuentes	20	Proyecto concreto con fuentes e integración identificadas, 20; declarada sin descripción, 8; sin experiencia, 0.
Total	**100**	
Sin puntos	0	Pertenencia a LinX, datos que aportaría, datos de contacto, disponibilidad horaria y enlaces.

Reglas. La puntuación es la media de las dos valoraciones. Si difieren en más de 15 puntos, la tercera persona del comité hace una valoración independiente y motivada, y la puntuación es la media de las tres. Nadie valora a su propia entidad y los conflictos se declaran por escrito. Desempate: descripción y resultados del proyecto; experiencia en turismo y accesibilidad; integración de datos; y sorteo documentado en acta. La reserva, de hasta 7, queda ordenada por puntuación.

Anexo C. Perspectivas y preguntas de ejemplo

Estas preguntas **son solo inspiración** para orientar la solución. No es obligatorio responderlas y no se puntúa cuántas se responden. Cada equipo puede plantear su propio problema, siempre en Málaga, con datos del kit y con la capa común «Datos en los que confiar». Las preguntas pueden ajustarse cuando se publique el kit completo, el **14 de diciembre**.

Perspectiva	Preguntas de ejemplo
Visitante	V1. ¿Puedo ir de un recurso turístico prioritario a otro con mi situación, por qué recorrido y con qué incidencias conocidas? V2. Si un tramo, un ascensor o una parada del recorrido no está disponible, ¿qué alternativa tengo y cómo se avisa a la persona o a su acompañante? V3. ¿Qué servicios de apoyo cercanos (aseo adaptado, plaza reservada, banco de descanso, parada accesible) encuentro alrededor de un recurso? V4. ¿Qué información de accesibilidad hay sobre un establecimiento o recurso concreto y con qué nivel de evidencia?
Negocio	N1. ¿Qué necesita un hotel o negocio de Málaga para atender a una situación concreta y qué tiene ya documentado? N2. ¿Qué mejoras le traerían más demanda, estimada con datos agregados, y con qué coste de origen declarado? N3. ¿Cómo publica su accesibilidad como dato estructurado en LinX para que le encuentren? N4. ¿Qué dicen las distintas fuentes sobre su accesibilidad y dónde no coinciden?

Perspectiva	Preguntas de ejemplo
Destino	D1. ¿Qué recursos accesibles de Málaga quedan aislados por falta de un recorrido accesible? D2. ¿Qué pocas intervenciones conectarían más recursos accesibles y cómo se reparten sus beneficios entre zonas y necesidades? D3. ¿Dónde faltan datos de accesibilidad o están desactualizados, por zona y tipo de recurso? D4. ¿Qué demanda y qué gasto turístico agregados se asocian a las zonas con mejor accesibilidad?

Anexo D. Información sobre protección de datos

Apartado	Contenido
Responsable	Sociedad Mercantil Estatal para la Gestión de la Innovación y las Tecnologías Turísticas, S.A., M.P. (SEGITTUR), con NIF A81874984 y domicilio en Paseo de la Castellana, 135, planta 16, 28046 Madrid.
Delegado de protección de datos	dpd@segittur.es. Las dudas sobre el hackathon se atienden en soportepia@segittur.es.
Finalidades	Gestionar la inscripción, valorar y seleccionar las candidaturas, comunicar los resultados, dar los accesos al sandbox, organizar el hackathon, la final y el acto de FITUR y, si se autoriza, difundir la imagen de las personas participantes.
Base jurídica	Gestión de la participación de la entidad: aplicación de estas Bases aceptadas por la entidad (artículo 6.1.b del RGPD). Datos de contacto e identificación profesional de representantes y miembros del equipo: interés legítimo (artículo 6.1.f del RGPD, en relación con el artículo 19 de la LOPDGDD). Difusión de la imagen: consentimiento, que puede retirarse (artículo 6.1.a). Conservación para atender obligaciones legales: artículo 6.1.c.
Destinatarios	Organización, comité de selección, comité técnico y tribunal, solo en lo que necesiten. Los proveedores tecnológicos del sandbox acceden como encargados del tratamiento, con contrato, para crear los accesos. No se ceden datos a terceros salvo obligación legal.
Transferencias internacionales	No están previstas. Si un encargado las realizara, se aplicarán las garantías del capítulo V del RGPD.
Conservación	Durante el hackathon y, después, durante el tiempo necesario para atender reclamaciones, responsabilidades y verificaciones o auditorías del programa, con los datos bloqueados conforme al artículo 32 de la LOPDGDD. Después se suprimen.
Derechos	Acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación y portabilidad, escribiendo a dpd@segittur.es. Reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos.
Procedencia	La entidad que presenta la candidatura, que informa a las personas de su equipo.
Decisiones automatizadas	No se toman. La admisión y la puntuación son siempre humanas.
Aviso	No incluyas en el formulario datos personales de terceros ni datos de clientes.