

#culturaencódigo | Bases de participación en el II Edición “Cultura en Código: Transformando la cultura a través de la tecnología” (en adelante, el “Ideatón”)

- Fecha: 22 y 23 de junio de 2026
- Lugar: FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga)
- Formato: Presencial
- Idioma: Español

El Área de Cultura y Patrimonio Histórico del Ayuntamiento de Málaga promueve la II Edición del Ideatón “*Cultura en Código: Transformando la cultura a través de la tecnología*” con la colaboración de 42 Málaga Fundación Telefónica, en el marco de la celebración de CM Málaga (Culture & Museums International Tech Forum 2026), los días 22 y 23 de junio de 2026 en FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga).

CM Málaga, es el evento internacional de referencia para el ámbito cultural que busca fomentar la adopción de soluciones tecnológicas e innovadoras en el sector. El objetivo de la cita es elevar la cultura a un plano superior, haciéndola sostenible, accesible y fortaleciendo su rol como catalizador del progreso económico y social.

La convocatoria se regirá por lo dispuesto en las siguientes bases y por el código ético del evento, de obligado cumplimiento.

Este Ideatón se celebra en el marco del evento Culture & Museums International Tech Forum 2026, los días 22 y 23 de junio de 2026.

Aceptación de las Bases

La participación en el Ideatón tendrá carácter gratuito. Asimismo, la participación en el Ideatón conlleva la aceptación de las presentes Bases, sin ningún tipo de reserva, incluyendo las “normas básicas de conducta” del Ideatón, que se recogen en el Anexo I, de obligado cumplimiento.

Objetivo

El objeto de la presente convocatoria está destinado a impulsar la transformación digital y promover nuevas vías de negocio para los agentes culturales malagueños mediante el planteamiento y resolución de retos tecnológicos relacionados con los desafíos que plantea la digitalización en el ámbito de la cultura.

Los proyectos objeto de esta convocatoria deberán responder a los desafíos que se plantean durante la apertura del Ideatón, o bien tomarlos como inspiración para dar

respuesta a otros retos. Por tanto, hasta la apertura del Ideatón no se desvelarán los retos específicos planteados desde la Organización.

Duración y ámbito territorial

El plazo para inscribirse en el Ideatón arrancará el día 4 de mayo de 2026, a partir de la fecha de publicación de estas Bases, y se extenderá hasta el 18 de junio de 2026, a las 00:00 horas.

El Ideatón se celebrará, con carácter presencial, en las instalaciones del Palacio de Ferias y Congresos de Málaga, los días 22 y 23 de junio de 2026.

Candidaturas

Podrán participar en este Ideatón personas mayores de edad que sean:

- Agentes culturales y profesionales de la cultura en todos sus ámbitos.
- Artistas y creativos de cualquier disciplina.
- Estudiantes de 42 Málaga Fundación Telefónica.
- Estudiantes universitarios, o de Escuelas de negocio, en las etapas finales de estudios de grados de máster; o personas egresadas.
- Estudiantes del último curso de Formación Profesional.

La presentación de candidaturas se realizará de manera individual y a través de un [enlace](#) facilitado por la organización a los participantes. Los participantes podrán formalizar una única solicitud. Los participantes serán seleccionados siguiendo el orden de inscripción, hasta completar las plazas habilitadas por la Organización. En caso de que alguno de los participantes inicialmente seleccionados no cumpla con los requisitos aquí descritos, será sustituido por el primero de los candidatos inscritos que hubiera quedado fuera del cupo, en estricto orden de presentación de solicitudes.

Al inicio del Ideatón, a las 10.00 horas del primer día, momento en el que todos los participantes habrán de estar presentes en el lugar de celebración del evento, la Organización creará grupos de trabajo acorde a los criterios que estime procedentes, ya sean en base a la aleatoriedad de la selección, o cualquier otro fundamento.

A partir de dicho momento, cada grupo tendrá 30 minutos para organizarse, seleccionar un reto a prototipar y designar su nombre de equipo. Por tanto, la participación en el Ideatón se realizará de forma grupal.

Si alguno de los participantes inscritos no se encontrara presente durante la apertura del Ideatón, la Organización se reserva el derecho de: (i) excluir a tales participantes que

hayan acudido con demora al evento; (ii) conformar un grupo con dichos asistentes. Si alguno de los asistentes no compareciera, no podrá ser sustituido por otra persona.

La entrega de los proyectos se realizará incorporando en un repositorio, facilitado por la Organización, y que será indicado durante la celebración del Ideatón, toda la documentación relativa al trabajo realizado (antes de las 11.00 horas del 23 de junio de 2026). Esta documentación deberá contemplar, al menos:

- Presentación a realizar delante del jurado y otras personas participantes (máximo 5 minutos).
- Material de apoyo y que se considere relevante para la valoración del proyecto.

La Organización se reserva el derecho de excluir las propuestas que no incluyan, al menos, los referidos materiales y presentación.

Los participantes deberán desarrollar sus proyectos con sus propios recursos técnicos y tecnológicos, que pueden incluir ordenadores, dispositivos móviles, o cualquier otro elemento (*hardware* o *software*) que estimen necesarios. Por su parte, la Organización facilitará la conectividad a Internet, por medio de la red WiFi existente en FYCMA y, además, la plataforma colaborativa a la que los grupos subirán la documentación anteriormente referida.

Evaluación y selección de los grupos ganadores

Los proyectos debidamente remitidos, en plazo, a través de la plataforma habilitada por la Organización, deberán ser presentados por cada grupo ante el jurado del Ideatón, que realizará su evaluación.

La evaluación de los proyectos presentados se llevará a cabo por un jurado constituido por Fundación Telefónica, FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga) y el Área de Cultura y Patrimonio Histórico del Ayuntamiento de Málaga. Cada equipo dispondrá de un máximo de 5 minutos para presentar su proyecto ante el jurado. Se permitirá un breve turno de preguntas al final de cada presentación. La exposición deberá visibilizar los siguientes aspectos:

- Objetivo inicial: detalles sobre el objetivo inicial de la propuesta desarrollada durante el Ideatón.
- Nivel de consecución: grado de éxito alcanzado en la implementación del proyecto.
- Virtudes e inconvenientes: análisis de las fortalezas y debilidades de la solución propuesta.
- Tecnología utilizada: descripción de las tecnologías empleadas en el desarrollo del proyecto.

- Demostración práctica: presentación práctica de la herramienta desarrollada, utilizando uno o varios escenarios de uso asociados al proyecto.
- Información adicional: inclusión de cualquier otra información considerada relevante por parte de los participantes para la evaluación del proyecto.

Los criterios que se tendrán en cuenta para evaluar cada proyecto presentado serán:

1. Creatividad e innovación de la solución propuesta (40%)
2. Grado de acabado y calidad final del proyecto (20%)
3. Posibilidad de transferir el prototipo al mercado (utilidad práctica) (20%)
4. Orientación del proyecto a resolver los retos de transformación digital planteados (20%).

En base a las presentaciones realizadas por cada grupo, y las evaluaciones basadas en los criterios descritos, junto a las deliberaciones del jurado, se seleccionará a los equipos ganadores. Las deliberaciones del jurado serán confidenciales, y su fallo irrevocable. La participación en el Ideatón conlleva la renuncia a cualquier reclamación referente al fallo del jurado.

El jurado podrá excluir a aquellos grupos cuyo proyecto no se corresponda con los objetivos o retos del Ideatón, o no cumpla con alguna de las previsiones de estas Bases. En tal caso, el proyecto no será presentado por el correspondiente grupo.

La entrega de premios se realizará a las 13.30 horas del día 23 de junio de 2026. Se diferenciarán 3 categorías: primer premio, segundo premio y tercer premio.

Premios

Si bien se diferenciarán tres categorías de premios (primero, segundo y tercero), todos los miembros de cada equipo premiado recibirán una inscripción gratuita, como visitantes profesionales, a los foros organizados por FYCMA entre los meses de septiembre de 2026 y junio de 2027.

Los premios otorgados en el presente Ideatón estarán sujetos al régimen fiscal vigente y a la tributación correspondiente según la legislación aplicable en cada caso.

Propiedad Intelectual e Industrial

Los participantes en el Ideatón, por medio de su inscripción en el evento y la consiguiente aceptación de las presentes Bases, manifiestan y garantizan a la Organización ser los autores y/o titulares exclusivos de los proyectos presentados, así como de todos aquellos materiales que los integren, o bien contar con las debidas autorizaciones de terceros (titulares de dichos materiales), a fin de garantizar los usos

aquí descritos en favor de la Organización. En caso de reclamación de terceros, los participantes acuerdan mantener indemne a la Organización y a los terceros autorizados por esta.

Los participantes que resulten seleccionados autorizan a la Organización, con carácter no exclusivo y capacidad de cesión a terceros, al uso de los derechos de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución, en todas sus modalidades, de los proyectos presentados en el Ideatón, con alcance territorial mundial y por el máximo plazo de protección previsto por la legislación vigente hasta la entrada en el dominio público de los citados derechos, pero limitados tales usos a fines gratuitos y no comerciales, enmarcados en la difusión de las propias actividades y fines de la Organización y del Ideatón, con el objeto de que los proyectos ganadores presentados puedan ser difundidos a través de los canales de difusión y comunicación del citado evento.

Datos personales

Todos los datos personales serán tratados por la Organización de conformidad con la legislación vigente en la materia y de forma especial en virtud de lo establecido en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (RGPD) así como en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, sobre Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales.

A tal efecto, y por medio del formulario de inscripción en el Ideatón, se recabará el consentimiento de los interesados para el tratamiento de aquellos datos personales que sean requeridos a fin de gestionar su participación, informándoles previamente mediante la facilitación de la política de privacidad aplicable.

Aceptación

Fundación Telefónica y el Palacio de Ferias y Congresos de Málaga se reservan el derecho de modificar o complementar las condiciones de la convocatoria en cualquier momento, e incluso de anularla o dejarla sin efecto. En tales casos, dichas acciones serán oportunamente comunicadas, a través de los mismos medios utilizados para la publicación de las Bases.

La participación en la convocatoria supone la plena y total aceptación de las presentes bases y del código ético, así como de los jurados y su fallo.

Exclusión y restricción de responsabilidad

La Organización es la responsable del desarrollo del Ideatón y se reserva el derecho a retirar del mismo a cualquier participante que no cumpla con las condiciones establecidas en estas Bases y/o que, de acuerdo con las disposiciones legales aplicables, infrinja derechos de terceros o cualquier normativa de naturaleza civil, penal, administrativa o de cualquier otra naturaleza, o que haya facilitado datos falsos, inexactos, incompletos u obsoletos.

La Organización tiene la potestad de interpretación y cambio de las presentes Bases.

La Organización no se responsabiliza de las posibles pérdidas de datos, o incidencias en el desarrollo del Ideatón, presentación de proyectos o del registro e inscripción en el evento, por problemas de correo electrónico y/o por el mal funcionamiento de Internet y/o de los aplicativos/plataformas que fueran facilitados por la Organización y, asimismo, excluye toda responsabilidad por los daños y perjuicios de cualquier naturaleza causados por la participación, así como por los daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan sufrir los participantes o terceros, derivada de su participación en el Ideatón.

Jurisdicción

Para la resolución de cualquier controversia o discrepancia que pudiera surgir en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes Bases, tanto la Organización como los participantes en el Ideatón se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Málaga capital, con renuncia expresa al fuero que pudiera corresponderles.

La ley aplicable será la española.

ANEXO I: NORMAS BÁSICAS DE CONDUCTA

“*Cultura en Código: Transformando la cultura a través de la tecnología*” es una iniciativa en la que no se permitirá ningún tipo de abuso ni discriminación, ya sea por motivos de sexo, procedencia, raza, religión, discapacidad, aspecto físico, orientación sexual o identidad. Las personas participantes que violen estas reglas pueden ser sancionadas o expulsadas del Ideatón a discreción de la Organización.

Con carácter enunciativo y no limitativo, serán consideradas conductas abusivas las siguientes:

- Comentarios ofensivos relativos al género, identidad u orientación sexual, discapacidad, aspecto físico, edad, raza, religión, procedencia o creencias religiosas.
- Comentarios relacionados con el estilo de vida de alguna persona participante en el Ideatón, como los que se refieran a hábitos alimentarios, salud, familia, trabajo, etc.
- La reproducción de imágenes sexuales en los espacios virtuales públicos, así como conductas intimidatorias o mensajes inapropiados.
- Grabación o toma de fotografías de carácter inadecuado de cualquiera de las personas participantes.
- La intimidación, persecución, filmación, fotografía o interrupción sistemática en las ponencias serán también consideradas situaciones de abuso.
- No se tolerarán chistes ni bromas que puedan resultar ofensivas, ni manifestar de cualquier forma contenido machista, xenófobo, *LGBTófono* o cualquier tipo de expresión que pudiera llegar a ser una cuestión de burla u odio a cualquier asistente al Ideatón.

La Organización solicita la colaboración de todas las personas asistentes. Así pues, si sufres algún tipo de conducta abusiva u observas que alguien puede estar siendo víctima de ella, te rogamos encarecidamente que nos lo comuniques para tomar las medidas oportunas. En cualquier caso, las medidas disciplinarias dependerán siempre de la decisión de la Organización.

Gracias por hacer de este un evento abierto a la comunidad y amistoso.