

TURISTON

HACKATHON DE INNOVACIÓN TURÍSTICA



TÉRMINOS Y CONDICIONES

En el marco de los Premios Ciudad Blanca

Regístrate en la sección

“TURISTÓN: HACKATHON DE INNOVACIÓN TURÍSTICA”:
<https://ahora-arequipa.pe/premios.html#>

3 y 4 de agosto de 2026

Cámara de Comercio e Industria de Arequipa



Términos y Condiciones | TURISTON: Hackathon de Innovación Turística

1. PRESENTACIÓN

AHORA Arequipa (Asociación de Hoteles, Restaurantes y Afines de Arequipa), en articulación con el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo (MINCETUR) y la Municipalidad Provincial de Arequipa, presenta **TURISTON: Hackathon de Innovación Turística**, en el marco de los Premios Ciudad Blanca 2026, un espacio que convoca a empresas del sector turístico, gastronómico y afines, y a personas naturales con perfiles de innovación y negocios, a diseñar soluciones que aporten a la consolidación de Arequipa como Destino Turístico Inteligente (DTI).

A lo largo de dos jornadas presenciales durante los días 03 y 04, los equipos trabajarán sobre problemáticas reales del sector turismo (Ver punto 4), desarrollando diagnóstico, propuesta de valor y un pitch final ante un panel de mentores y jurado técnico.

2. OBJETIVO Y ALCANCE

2.1 Objetivo general

Generar un **banco de soluciones innovadoras, sostenibles y escalables para las problemáticas prioritarias del sector turismo y gastronomía en Arequipa**, que contribuyan a consolidar el reconocimiento de la ciudad como Destino Turístico Inteligente del Perú.

2.2 Objetivos específicos

- Articular al sector empresarial turístico con el ecosistema regional de innovación (academia, incubadoras, gremios y aliados estratégicos).
- Aportar propuestas concretas a los cinco ejes del modelo DTI, con énfasis en innovación y tecnología.
- Sistematizar las soluciones desarrolladas y entregarlas a las instituciones responsables.
- Impulsar la transformación digital de las empresas del sector turismo, gastronomía y afines.

2.3 Alcance

- La Hackathon se desarrolla de forma presencial, en la Cámara de Comercio e Industria de Arequipa, los días 3 y 4 de agosto de 2026.
- Las soluciones pueden abordar los cinco ejes del modelo DTI-SEGITTUR (Gobernanza, Sostenibilidad, Innovación, Tecnología o Accesibilidad), siempre vinculadas a una o más de las nueve problemáticas priorizadas del sector turismo en Arequipa, con especial énfasis en los ejes de Innovación y Tecnología.

3. CONCEPTOS

- **Destino Turístico Inteligente (DTI):** Modelo impulsado por SEGITTUR (España), respaldado por ONU Turismo, OCDE, BID y WTTC, que articula la gestión turística en torno a cinco (5) ejes: gobernanza, sostenibilidad, innovación, tecnología y accesibilidad.

Términos y Condiciones | TURISTON: Hackathon de Innovación Turística

- **Problemáticas priorizadas:** Cada una de las nueve áreas del sector turismo identificadas (*Ver el punto 4*) del presente documento, que orientan el trabajo de los equipos durante la Hackathon.
- **Empresa postulante:** persona jurídica de los sectores hotelería y alojamiento, gastronomía y restauración, o empresas afines, que presenta una problemática u oportunidad real de su operación.
- **Persona natural participante:** persona mayor de 18 años que se inscribe individualmente con un perfil de innovación, negocios o sectorial, y que es asignada a un equipo según la problemática seleccionada.
- **Equipo participante:** grupo de entre tres (3) y cinco (5) personas que trabajará una problemática empresarial durante la Hackathon, combinando perfiles de innovación/negocios y perfiles sectoriales. Una vez culminado el proceso de preselección y confirmación de participantes, el equipo puede quedar conformado de tres maneras: (i) por asignación de la organización, a partir de personas naturales preseleccionadas que confirmaron su participación; (ii) ya conformado de origen por sus propios integrantes al momento de la inscripción; o (iii) parcialmente conformado por sus integrantes y completado por la organización con personas naturales preseleccionadas y confirmadas.
- **Propuesta de solución:** idea, concepto, prototipo o modelo desarrollado por el equipo para responder a la problemática elegida durante la Hackathon.
- **Banco de soluciones:** repositorio sistematizado de las propuestas desarrolladas en la Hackathon, entregado a la Municipalidad Provincial de Arequipa, MINCETUR y el ecosistema de innovación regional.
- **Mentores y evaluadores:** conformado por especialistas en gobernanza, sostenibilidad, innovación, tecnología y accesibilidad, que brindarán retroalimentación técnica para la mejora de las propuestas y, de manera autónoma, podrán facilitar contactos o conexiones con actores interesados.

4. DESAFÍOS DE LA HACKATHON

Las propuestas deben responder a una o más de las nueve (9) áreas priorizadas del sector turismo: turismo accesible, personalización de la experiencia, digitalización de servicios turísticos, gestión basada en datos, uso eficiente del agua, economía circular, biodiversidad y turismo, cambio climático y cultura, y seguridad y formalización. A continuación se detallan las problemáticas y posibles oportunidades de negocio:

Nº	Área	Problemática	Oportunidad de negocio
1	Turismo accesible	¿Cómo podrías lograr que personas con discapacidad física y/o mental puedan acceder y disfrutar de experiencias turísticas en el Perú?	Soluciones que permitan a turistas con discapacidad planificar, acceder y disfrutar experiencias de forma autónoma.
2	Personalización de la experiencia	¿Cómo podrías ofrecer experiencias turísticas personalizadas en tiempo real según intereses, ubicación y comportamiento del visitante?	Soluciones que recomienden, adapten o automaticen experiencias durante el viaje según el perfil del turista.



Términos y Condiciones | TURISTON: Hackathon de Innovación Turística

3	Digitalización de servicios turísticos	¿Cómo podrías mejorar la gestión y comercialización de servicios turísticos mediante herramientas digitales?	Soluciones que faciliten la gestión, promoción y venta de servicios turísticos de manera simple y eficiente.
4	Gestión basada en datos	¿Cómo podrías facilitar la toma de decisiones en el turismo mediante el uso de datos?	Soluciones que transforman datos en información útil para mejorar la gestión o la experiencia turística.
5	Uso eficiente del agua en turismo	¿Cómo podrías optimizar el uso, reutilización y gestión del agua en servicios turísticos, especialmente en zonas con estrés hídrico?	Soluciones aplicables a servicios turísticos que permitan monitorear, reducir, reutilizar o gestionar eficientemente el consumo de agua en sus operaciones.
6	Economía circular	¿Cómo podrías reducir el desperdicio de alimentos y optimizar el uso de insumos en servicios turísticos?	Soluciones aplicables a restaurantes, hospedajes u otros servicios turísticos, que permitan reducir desperdicios, optimizar recursos o generar nuevos usos a partir de residuos.
7	Biodiversidad y Turismo	¿Cómo podrías integrar la conservación de la biodiversidad en productos turísticos, contribuyendo a la sostenibilidad y a la adaptación al cambio climático?	Soluciones que permitan a los servicios turísticos incorporar prácticas sostenibles o soluciones basadas en la naturaleza, generando valor económico.
8	Cambio climático y Cultura	¿Cómo podrías integrar y revalorizar saberes ancestrales en experiencias turísticas mediante soluciones innovadoras?	Soluciones que permitan incorporar conocimientos y prácticas culturales en experiencias turísticas auténticas, generando valor para las comunidades.
9	Seguridad	¿Cómo podríamos facilitar la formalización de servicios turísticos y mejorar la seguridad en los destinos?	Soluciones que permitan generar confianza, trazabilidad y mejores condiciones para el turista.

Toda propuesta deberá articularse con al menos uno de los cinco ejes del modelo DTI-SEGITTUR: Gobernanza, Sostenibilidad, Innovación, Tecnología o Accesibilidad.

Eje DTI	Brechas prioritarias	Problemáticas vinculadas
Gobernanza	Planificación de promoción y comercialización turística	(3) Digitalización de servicios turísticos

Términos y Condiciones | TURISTON: Hackathon de Innovación Turística

	• Desarrollo de producto turístico articulado • Desarrollo de estructuras de coordinación local entre actores del sector • Monitoreo de las acciones de fomento del turismo realizado	(4) Gestión basada en datos (9) Seguridad y formalización
Sostenibilidad	• Apoyo económico dedicado a la sostenibilidad del destino • Involucramiento de los residentes en los esfuerzos de sostenibilidad • Inventario o plan de conservación del patrimonio natural • Políticas de diversificación de la oferta y de empleo turístico de calidad	(5) Uso eficiente del agua (6) Economía circular (7) Biodiversidad y turismo (8) Cambio climático y cultura
Accesibilidad	• Medios dedicados o personal formado para la gestión de la accesibilidad • Mecanismos de seguimiento a las acciones de accesibilidad para personas con discapacidad (soluciones digitales o físicas)	(1) Turismo accesible
*Tecnología	• Planificación estratégica "smart" para el destino • Plataforma de datos abiertos • Sistemas de sensorización y gestión automatizada • Aplicaciones turísticas propias • Señalización inteligente	(3) Digitalización de servicios turísticos (4) Gestión basada en datos Personalización de la experiencia
*Innovación	• Estrategia formal de gestión de la innovación turística (destinación de recursos públicos) • Desarrollo de productos, servicios o procesos innovadores de forma sistemática	(2) Personalización de la experiencia - eje transversal: toda problemática que implique una solución nueva

*Se busca especial énfasis en la resolución de problemas y vinculación de soluciones en los ejes de innovación y tecnología.

5. PÚBLICO OBJETIVO

5.1 ¿Quiénes pueden participar?

- **Empresas** de los sectores hotelería y alojamiento, gastronomía y restauración, o empresas afines, que presenten una problemática vigente y real de su operación.
- **Personas naturales mayores de 18 años** (estudiantes, egresados de educación superior, profesionales o consultores) con perfiles de innovación, negocios, tecnología o disciplinas afines al turismo, interesadas en integrarse a un equipo de trabajo.

Términos y Condiciones | TURISTON: Hackathon de Innovación Turística

Una vez culminada la etapa de preselección y confirmación de participantes, los equipos quedan conformados de tres maneras: por asignación directa de la organización (para personas naturales preseleccionadas y confirmadas que se inscribieron sin equipo), ya conformados de origen por sus propios integrantes, o parcialmente conformados y completados por la organización con personas preseleccionadas y confirmadas. En todos los casos, la organización combina perfiles de innovación/negocios y perfiles sectoriales según la problemática empresarial seleccionada. Cada persona solo puede integrar un equipo.

5.2 Condiciones de participación

- Contar con disponibilidad para asistir a ambas jornadas presenciales indicadas en el cronograma.
- Aceptar estos Términos y Condiciones y las disposiciones sobre uso de los resultados de la Hackathon.
- Comprometerse a respetar el código de conducta durante todas las actividades (Ver punto 10).
- Asegurar que las soluciones presentadas sean de autoría propia del equipo y no vulneren derechos de propiedad intelectual de terceros.

5.3 Responsabilidades de los participantes

- Participar activamente en las actividades de la Hackathon, incluyendo las dos jornadas presenciales (3 y 4 de agosto de 2026), respetando los horarios y dinámicas definidos.
- Cuidar los espacios, equipos y materiales puestos a disposición durante el evento.
- Mantener una conducta respetuosa, libre de discriminación y acoso, promoviendo un ambiente seguro e inclusivo.
- Informar oportunamente a la organización sobre cualquier situación que afecte su participación o la de su equipo.

5.4 Beneficios de los equipos seleccionados en la hackathon

- **Aprendizaje práctico y especializado**
Acceso a mentorías y contenidos sobre innovación turística, diseño de soluciones bajo el modelo DTI y preparación de pitch.
- **Acompañamiento de mentores**
Orientación de especialistas en gobernanza, sostenibilidad, innovación, tecnología y accesibilidad para el desarrollo de la propuesta.
- **Experiencia real de innovación**
Oportunidad de trabajar sobre una problemática real del sector turístico y gastronómico de Arequipa, y desarrollar una solución con potencial de impacto y escalamiento.



Términos y Condiciones | TURISTON: Hackathon de Innovación Turística

- **Visibilidad para tu solución**
Las soluciones serán incluidas en el *banco de soluciones*, facilitando su difusión y posible articulación con instituciones y aliados estratégicos.
- **Constancia oficial de participación**
Constancia para cada integrante del equipo, emitido por AHORA Arequipa, la Municipalidad Provincial de Arequipa y MINCETUR en el marco de los Premios Ciudad Blanca 2026.

5.5 Beneficios de los equipos ganadores

- **Vales de consumo:** en los principales restaurantes y cafeterías de la ciudad (según disponibilidad y confirmación de auspicios).
- **Cursos de fortalecimiento:** acceso a cursos para complementar el perfil profesional de los integrantes del equipo.
- **Acompañamiento en formulación de proyectos:** orientación para la elaboración de propuestas orientadas a la obtención de fondos o financiamiento.
- **Proceso de aceleración:** acompañamiento posterior para fortalecer la propuesta desarrollada con mentorías y asesoría especializada.
- **Créditos cloud:** acceso a créditos de infraestructura en la nube otorgados por aliados tecnológicos (según disponibilidad y confirmación de auspicios).
- **Mentorías especializadas:** orientación de especialistas en turismo, innovación, tecnología y negocios.
- **Certificado de reconocimiento:** constancia oficial de participación para cada integrante del equipo.
- **Vinculación con incubadoras:** acompañamiento de universidades e incubadoras de negocio para los equipos finalistas.
- **Visibilidad institucional:** inclusión en el banco de soluciones y mención en la Gala de Premiación Ciudad Blanca.
- **Visibilidad y posibilidad de escalamiento para tu solución**
Tus ideas podrán ser consideradas por la Municipalidad Provincial de Arequipa, MINCETUR y actores del ecosistema de innovación regional. Las soluciones serán incluidas en el *banco de soluciones de TURISTON: Hackathon de Innovación Turística* facilitando su difusión y posible articulación con instituciones y aliados estratégicos.
- **Incentivo económico complementario:** aporte monetario gestionado a través de alianzas estratégicas con organizaciones aliadas, destinado a fortalecer el proceso de implementación o escalamiento de la(s) solución(es) ganadora(s), conforme a los criterios que defina el comité organizador.

**Pueden surgir cambios o variaciones en los premios mencionados según lo consideren los organizadores.*

Términos y Condiciones | TURISTON: Hackathon de Innovación Turística

6. SOBRE LA HACKATHON

Debido al aforo limitado de la jornada presencial, se considerará un máximo de veinte (20) equipos, de los cuales avanzarán diez (10) equipos finalistas, reconociéndose tres (3) propuestas destacadas al cierre del evento.

La Hackathon se desarrolla en dos fases:

- **Fase I - Convocatoria e inscripción:** difusión, inscripción de empresas y personas naturales, y conformación de equipos por parte de la organización según la problemática seleccionada.
- **Fase II - Desarrollo de la Hackathon:** jornada presencial de diagnóstico, propuesta de valor, mentorías, pitch final y premiación.

6.1 Fase I - Convocatoria e Inscripción

La inscripción se realiza mediante los formularios oficiales de **TURISTON: Hackathon de Innovación Turística**, ([Link del formulario](#)), dentro del plazo establecido en el cronograma. **Los participantes deberán decidir su modalidad de inscripción.** A continuación, se describen los criterios con los que la organización evalúa las problemáticas presentadas para conformar los equipos preseleccionados:

Criterio	Qué se evalúa	Peso
Problemática y contexto	Evalúa si la problemática presentada refleja una necesidad real, concreta y bien fundamentada del sector turístico, con evidencia de que quien postula entiende a fondo el reto que plantea.	30%
Propuesta inicial de valor	Evalúa si la persona o equipo ya trae una intuición o dirección de solución al elegir su problemática, no una propuesta desarrollada, sino evidencia de que ya pensó en el ángulo desde el cual la abordaría.	25%
Motivación y compromiso	Evalúa la disposición genuina de la persona o equipo para comprometerse con el proceso completo.	25%
Experiencia de perfiles	Evalúa el bagaje previo relevante para aportar valor real al equipo durante la Hackathon, no exige experiencia formal extensa, sino evidencia de haber aplicado sus habilidades a retos similares (académicos, laborales o de innovación).	20%
Total		100%

La información proporcionada debe ser veraz, completa y actualizada. La organización podrá solicitar información adicional para fines de comunicación y coordinación durante la Hackathon. Además, en el caso de las empresas, se otorgará puntaje adicional en la postulación a quienes también se inscriban en alguna de las tres categorías de los Premios Ciudad Blanca.

6.2 Fase II - Desarrollo de la Hackathon



Términos y Condiciones | TURISTON: Hackathon de Innovación Turística

Los equipos participantes desarrollarán sus propuestas mediante actividades de diagnóstico, ideación, trabajo colaborativo y acompañamiento de mentores, a lo largo de una jornada presencial intensiva de dos días.

Día 1 (3 de agosto): diagnóstico y propuesta de valor. Los equipos trabajan el aterrizaje de la problemática, el estudio de contexto y mercado, el entendimiento del usuario o cliente, el benchmarking sectorial, y la ideación y construcción de la propuesta de valor.

Día 2 (4 de agosto): mentorías, pitch y premiación. Los equipos reciben mentorías técnicas para el refinamiento de sus propuestas y trabajan la estructura de su presentación final.

En la jornada de cierre, cada equipo realizará una presentación final (pitch) ante un **panel de evaluadores** conformado por especialistas en gobernanza, sostenibilidad, innovación, tecnología y/o accesibilidad. El panel tendrá como finalidad conocer las propuestas desarrolladas durante la Hackathon, brindar retroalimentación técnica y reconocer las soluciones destacadas de acuerdo con los criterios establecidos en estos Términos y Condiciones.

Como parte de la presentación final, los equipos deberán mostrar una versión inicial de su solución mediante maquetas, mockups, demos u otros formatos similares, y compartir brevemente el proceso de trabajo y la retroalimentación recogida durante la jornada.

Se considerarán criterios relacionados con:

- la comprensión de la problemática y las personas usuarias;
- la creatividad y desarrollo de la solución presentada;
- el impacto y aplicabilidad de la propuesta frente al modelo DTI;
- la viabilidad de la solución; y
- la claridad de la presentación y la capacidad del equipo para comunicar su propuesta.

7. CRONOGRAMA Y FECHAS CLAVE

El proceso de **TURISTON: Hackathon de Innovación Turística** incluye espacios informativos abiertos al público, y para los equipos preseleccionados: la jornada presencial de diagnóstico, propuesta de valor, mentorías, pitch y premiación.

Actividades	Fecha y hora	Enlace
FASE I — CONVOCATORIA E INSCRIPCIÓN		
Lanzamiento oficial y conferencia de prensa de los Premios "Ciudad Blanca"	8 de julio de 2026 11:00am	Presencial Salón Consistorial de la Municipalidad Provincial de Arequipa - Plaza de Armas
Webinar #1: Innovación y tecnología en el turismo	15 de julio de 2026 6:00pm	Virtual Link de inscripción



Términos y Condiciones | TURISTON: Hackathon de Innovación Turística

Webinar #2: Hacia un destino inteligente: los 5 ejes clave	23 de julio de 2026 5:00pm	Virtual Link de inscripción:
Periodo de inscripción (empresas y personas naturales)	14 al 26 de julio de 2026 Hasta las 11:59pm	Virtual Link de inscripción Consultas por el grupo de whatsapp
Contacto con los participantes preseleccionados	27 - 29 de julio de 2026	Virtual Contacto por correo y whatsapp
*Recepción de confirmación de participantes pre-seleccionados	30 de julio de 2026 Hasta las 11:59pm	Contacto por correo y whatsapp
FASE II — DESARROLLO DE LA HACKATHON		
Envío de indicaciones y recepción de consultas para la participación presencial en la hackathon	31 de julio - 01 de agosto de 2026	Virtual Correo:servicios_diot592@mincetur .gob.pe Whatsapp: 947642476
Hackathon presencial Día 1: diagnóstico y propuesta de valor	3 de agosto de 2026 8:00am - 7:00pm	Cámara de comercio e industrias de Arequipa
Hackathon presencial Día 2: mentorías, presentación final de pitch y premiación	4 de agosto de 2026 8:00am - 1:00pm	Cámara de comercio e industrias de Arequipa

La organización podrá realizar ajustes en las fechas y horarios, los cuales serán comunicados oportunamente a través de los canales oficiales.

**Para confirmar su participación, los participantes seleccionados deberán firmar una carta de compromiso [\(DJ\)](#). La agenda detallada de sesiones virtuales y presenciales se informará con mayor detalle a los equipos participantes.*

8. BANCO DE SOLUCIONES

Las propuestas desarrolladas durante la Hackathon podrán ser incorporadas en un banco de soluciones orientado a la consolidación de Arequipa como Destino Turístico Inteligente, dirigido a la Municipalidad Provincial de Arequipa, MINCETUR, gestores de atractivos turísticos y otros actores del ecosistema.

La incorporación en este banco tiene como finalidad dar visibilidad técnica e institucional a las soluciones desarrolladas, facilitando que puedan ser conocidas, compartidas o tomadas como referencia para su posible articulación con actores del sector (priorización por la Municipalidad Provincial de Arequipa,



Términos y Condiciones | TURISTON: Hackathon de Innovación Turística

incorporación al plan de acción DTI, vinculación con incubadoras y seguimiento en ediciones sucesivas de los Premios Ciudad Blanca).

La incorporación en el banco de soluciones no implica obligación de implementación por parte de entidades públicas o privadas.

9. CONSULTAS Y ACLARACIONES

Cualquier duda o consulta relacionada con estos Términos y Condiciones o con el desarrollo de la hackathon podrá ser enviada al correo electrónico: **servicios_diot592@mincetur.gob.pe**, consignando en el asunto: "Consulta: Hackathon Innovación Turística" o al grupo de whatsapp: [ver aquí](#)

10. CONDICIONES GENERALES Y CÓDIGO DE CONDUCTA

10.1 Protección de datos personales

Al participar en la Hackathon, las personas integrantes de los equipos y los representantes de las empresas postulantes autorizan de manera libre, expresa e informada el tratamiento de sus datos personales e institucionales por parte de AHORA Arequipa y las entidades organizadoras, exclusivamente para la gestión, organización, comunicación y seguimiento de la Hackathon, de acuerdo con la Ley N.º 29733, Ley de Protección de Datos Personales, y su Reglamento.

10.2 Veracidad de la información

Los equipos y las empresas postulantes son responsables de la veracidad y exactitud de toda la información y documentación que presenten durante el proceso de inscripción y desarrollo de la Hackathon. En caso se detecte información falsa, inconsistente o documentos adulterados, la organización podrá poner fin a la participación del equipo o de la empresa en cualquier etapa del proceso.

10.3 Autoría de las propuestas

Cada equipo declara que la propuesta presentada y el prototipo desarrollado durante la Hackathon son de su autoría y no infringen derechos de propiedad intelectual de terceros. Si se comprobara lo contrario, la organización podrá poner fin a la participación del equipo y dejar sin efecto cualquier reconocimiento otorgado.

10.4 Propiedad intelectual y uso de resultados

Las propuestas, prototipos, contenidos y demás desarrollos que los equipos generen durante TURISTON: Hackathon de Innovación Turística son de autoría y propiedad de sus integrantes, en calidad de creadores originales.



Términos y Condiciones | TURISTON: Hackathon de Innovación Turística

Al participar en la **TURISTON: Hackathon de Innovación Turística**, los equipos otorgan a AHORA Arequipa, MINCETUR y la Municipalidad Provincial de Arequipa una licencia de uso no exclusiva, gratuita y para el territorio nacional, que les permite sistematizar, analizar, difundir y presentar las propuestas como parte del banco de soluciones ante las instituciones responsables y el ecosistema de innovación regional.

Esta licencia no implica cesión total ni exclusiva de los derechos patrimoniales sobre las propuestas, las cuales permanecen en propiedad de los equipos y autores. Cualquier uso adicional, adaptación o implementación comercial de una propuesta por parte de terceros deberá contar con la autorización expresa del equipo o empresa titular.

10.5 Uso de imagen

Al participar en **TURISTON: Hackathon de Innovación Turística**, las personas integrantes de los equipos autorizan de manera libre y voluntaria que la organización registre el evento mediante fotografías, grabaciones de audio y video, las cuales podrán ser utilizadas por AHORA Arequipa, MINCETUR y las instituciones aliadas en sus canales oficiales de comunicación, con fines informativos, educativos y de difusión, sin generar compensación económica para las personas participantes.

10.6 Comunicaciones oficiales

Todas las comunicaciones formales (resultados, convocatorias, aclaraciones) se realizarán exclusivamente a través del correo electrónico registrado al momento de la inscripción y/o mediante los canales oficiales que la organización señala.

10.7 Causales para dejar sin efecto la participación

- Presentar información falsa o documentos adulterados.
- Incurrir en plagio o apropiación de ideas o materiales de terceros sin autorización.
- No respetar el código de conducta establecido para la Hackathon.
- No asistir injustificadamente a alguna de las dos jornadas presenciales obligatorias.
- Presentar, en el caso de las empresas, una problemática ficticia o no vinculada a su operación real.

La interpretación de estos Términos y Condiciones, así como la resolución de cualquier situación no prevista, corresponderá exclusivamente a la organización, cuyas decisiones serán definitivas.

10.8 Código de conducta

Durante todas las actividades en **TURISTON: Hackathon de Innovación Turística**, las personas participantes deberán mantener un trato respetuoso y no discriminatorio hacia las demás personas, evitando expresiones o conductas ofensivas por motivos de género, edad, discapacidad, origen, orientación sexual, condición económica u otras características personales.

No se tolerarán conductas de acoso, violencia, hostigamiento ni discursos de odio. La organización se reserva el derecho de retirar del evento a aquellas personas o equipos que incumplan de forma grave estas normas de conducta, sin perjuicio de las acciones adicionales que pudieran corresponder.