

BASES DE LA CONVOCATORIA

IV edición de las Olimpiadas Internacionales de Tecnología

Primera. Organizador y Objeto de la convocatoria

Las siguientes bases tienen como objeto establecer las normas de participación en la IV edición de la competición de las Olimpiadas Internacionales de Tecnología (en adelante, la “Competición”) que organiza la Fundación NTT DATA Europa y Latinoamérica con NIF G-82966326, domiciliada en Madrid, Camino Fuente de la Mora, número 1 (en adelante, la “Fundación NTT DATA EMEAL”), en colaboración con otras fundaciones y entidades de NTT DATA. El listado de estas entidades, según el país desde el que se participe, puede consultarse en el anexo I de las presentes bases legales. En conjunto, la Fundación NTT DATA EMEAL y estas organizaciones serán denominadas como la “Organización”.

Segunda. Funcionamiento de la Competición

La Competición, dirigida a menores de entre 7 y 16 años, consiste en participar en el itinerario formativo propuesto y diseñado por la Fundación NTT DATA EMEAL que se compone de 10 módulos y en resolver un reto final. En cada uno de los módulos los participantes tendrán que resolver desafíos con los que irán obteniendo “llaves” (puntos) que les irán abriendo la puerta de los siguientes módulos. El número de llaves obtenidas determinará la categoría en la que se clasificará el participante. Una vez completados los 10 módulos, todos los participantes recibirán un diploma señalando su desempeño y la categoría en la que se han clasificado, conforme a los criterios establecidos por la Organización.

En la Competición habrá dos grupos diferenciados dependiendo del rango de edad de los participantes. El primer rango incluirá a participantes de 7 a 11 años y el segundo incluirá a participantes de 12 a 16 años.

- Rango de 7 a 11 años
 - Categoría principiante
 - Categoría medio
 - Categoría avanzado

- Rango de 12 a 16 años
 - Categoría principiante
 - Categoría medio
 - Categoría avanzado

Para completar el itinerario, los participantes deberán realizar todos los ejercicios y desafíos propuestos a través de la plataforma de competencias digitales. Asimismo, los participantes podrán asistir a sesiones de formación síncrona online con los entrenadores durante el periodo de la Competición.

Al finalizar el itinerario, los participantes responderán a un reto final (el “Reto”) según el rango de edad y la categoría en la que se hayan clasificado. En el Reto pondrán en práctica las destrezas digitales adquiridas durante el itinerario formativo y deberán responderlo a través de la creación de un videojuego, una animación, un cuento, etc. (en adelante, el “Proyecto”) diseñado con la herramienta gratuita de programación *Scratch*.

Posteriormente, un Comité de Evaluación designado por la Organización elegirá los mejores Proyectos en cada una de las categorías (en adelante, los “Finalistas Nacionales”) atendiendo a los criterios de evaluación descritos en la sexta cláusula. Los Finalistas presentarán su Proyecto durante la final nacional virtual en una sesión abierta (en adelante, la “Final Nacional”) donde se seleccionará al ganador o ganadores de acuerdo con la categoría y el rango de edad (en adelante, el/los “Ganador/es” Nacionales).

Los Ganadores de la Final Nacional obtendrán un pase a la final virtual internacional de la Competición (en adelante, la “Final Internacional”), donde competirán con los proyectos ganadores de las competiciones nacionales de distintos países latinoamericanos y europeos participantes.

La Final Internacional se realizará en una sesión virtual y abierta donde se seleccionará al ganador o ganadores internacionales de acuerdo con la categoría y el rango de edad (en adelante, el/los “Ganadore/es” Internacionales).

Tercera. Cómo participar

La participación en la Competición es gratuita y requiere que los participantes estén inscritos en la plataforma Olimpiadas Internacionales de Tecnología (la “Plataforma”), a través de este enlace: <https://www.nttdatafoundationoit.com/es/>. Las inscripciones deberán realizarse en las fechas y horas establecidos por la Organización, las cuales podrán variar según el país.

Para participar en la Competición, deberán seguirse las siguientes reglas, dentro de las fechas y horas establecidos por la Organización, según el país desde el que se participe:

1. Completar el formulario de registro. La inscripción debe realizarse por el padre y madre o tutor del participante.

La inscripción de los participantes también podrá realizarse por los centros educativos, sus directores o profesores, en el entendido de que, como tales, cuentan con las autorizaciones y permisos necesarios de los padres/madres/tutores legales para la inscripción de los participantes. La Organización no se hace responsable de la inexactitud o falta de cualquier autorización o permiso por parte de las personas que realicen la inscripción.

La Organización no se responsabiliza de la inexactitud o falsedad de los datos proporcionados en el formulario de inscripción a la Competición.

2. Los participantes deberán realizar el itinerario formativo compuesto por 10 módulos, responder a las preguntas y a los desafíos propuestos en cada uno de los módulos en la Plataforma y, de manera opcional, asistir a las sesiones online de entrenamiento creadas para la Competición.
3. Una vez asignada una categoría en función de las llaves (puntos) obtenidas, responder al Reto propuesto desde la Organización.

4. El Proyecto (videojuego, animación, cuento, etc.) deberá realizarse con la herramienta de programación gratuita *Scratch*. Será necesario crear una cuenta en <https://scratch.mit.edu/> y hacer uso del programa en su versión online. La Organización indicará, cuando corresponda, cómo y cuándo debe enviarse el Proyecto y cualquier otro detalle necesario, a través de la web de la Competición o mediante comunicaciones por correo electrónico al contacto del participante.

Tenga en cuenta que la Organización no controla ni asume ningún tipo de responsabilidad por la información o uso de la herramienta *Scratch*. Los operadores de dicho sitio web podrán recoger datos personales, por lo que deberán asegurarse de estar conformes con los términos de uso y con las políticas de privacidad de *Scratch*, antes de su uso y de facilitar ningún tipo de datos personales.

5. Cualquier material que se utilice (imágenes, sonidos, textos, etc.) debe tener como finalidad responder al Reto propuesto.
6. Los Finalistas Nacionales seleccionados por el Comité de evaluación, deberán presentar su Proyecto en la Final Nacional de la Competición. La Final Nacional será retransmitida y grabada, por lo que será necesaria la autorización de uso de imagen que, llegado el momento de la Final Nacional, se solicitará a los padres/madres/tutores legales de los Finalistas Nacionales. En caso de que los padres/madres/tutores legales no autoricen la captación, reproducción, distribución y transformación de la Imagen, necesaria para la presentación del Proyecto por parte de los Finalistas Nacionales, éstos quedarán descalificados de la Competición.
7. Los Ganadores Nacionales deberán presentar su Proyecto en la Final Internacional de la Competición. La Final Internacional será retransmitida y grabada, por lo que será necesaria la autorización de uso de imagen que, llegado el momento de la Final Internacional, se solicitará a los padres/madres/tutores legales de los Ganadores Nacionales. En caso de que los padres/madres/tutores legales no autoricen la captación, reproducción, distribución y transformación de la Imagen, necesaria para la presentación del Proyecto por parte de los Ganadores Nacionales en la Final Internacional, éstos quedarán descalificados y no podrán participar en la Final Internacional.

Cuarta. Quiénes pueden participar

Podrá participar en la Competición cualquier menor, entre 7 y 16 años, que resida en Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, España, Italia, México, Perú, Portugal, o en cualquier otro país donde tenga oficina el Grupo NTT conforme a lo establecido por la Organización. Todos los participantes, centros educativos, padres/madres/tutores legales, deberán cumplir con las condiciones y requisitos de participación y aceptar las presentes bases. La participación es individual, y cada participante podrá completar el itinerario tantas veces como desee y presentar varios Proyectos dentro de los plazos establecidos por la Organización, los cuales variarán según el país desde el que se participe. Una vez presentados los Proyectos, éstos no podrán ser modificados.

No tendrán la condición de participante aquellas personas físicas que no hayan procedido a completar los trámites de participación establecidos y/o se hayan inscrito fuera del rango temporal establecido en las presentes bases o hayan sido inscritos por una persona no autorizada a ello.

Esta Competición tiene aforo limitado, por lo que se respetará el orden de inscripción hasta completar el aforo.

Quinta. Plazos y desarrollo de la Competición

El plazo de inscripción se anunciará a través de la página web <https://www.nttdatafoundationoit.com/es/> y redes sociales de la Organización, y podrá variar según el país desde el que se participe. La participación fuera del rango temporal que anuncie la Organización a través de los medios mencionados, no será tenida en cuenta.

Los plazos para cada etapa de la Competición, el anuncio de las categorías, de los retos asignados y de los finalistas seleccionados se anunciarán a través de la Plataforma y/o de los correos electrónicos que los participantes registrados hayan suministrado para tal fin. Todo el itinerario de la Competición, incluyendo la Final Nacional y la Internacional, se desarrollará en un plazo aproximado de 3 meses.

Aquellos Proyectos que no sean enviados en los plazos indicados por la Organización, no podrán ser valorados.

La Final Nacional se celebrará en una sesión virtual donde los Finalistas Nacionales presentarán su Proyecto y se seleccionarán y anunciarán los Proyectos ganadores por categoría y por rango de edad. Los Ganadores Nacionales competirán, en la fecha y hora indicada por la Organización, con los ganadores nacionales de distintos países latinoamericanos y europeos participantes en la Final Internacional, donde igualmente se anunciarán los Proyectos ganadores por categoría y por rango de edad.

Sexta. Proceso de evaluación y Jurado

Se designará un Comité de evaluación para evaluar los Proyectos integrado por un grupo representativo de expertos en programación y/o educación que designe la Organización. Este Comité seleccionará a los Finalistas Nacionales.

Como criterios de evaluación, se valorarán los siguientes aspectos en cada Proyecto:

1. Contiene un mensaje adecuado al Reto propuesto.
2. Originalidad.
3. Facilidad de uso.
4. Incorpora técnicas aprendidas durante los entrenamientos.

Se designará un Jurado para seleccionar los Proyectos ganadores en la Final Nacional, integrado por un grupo representativo de expertos en programación y/o educación que designe la Organización.

Séptima. Premio Final Nacional.

Los Ganadores se anunciarán durante la Final Nacional, y recibirán un premio, consistente en un material lúdico formativo, diseñado para incentivarlos a seguir desarrollando sus destrezas digitales y pensamiento computacional, así como el autodesarrollo y la curiosidad por las nuevas tecnologías (en adelante, el "Premio Nacional").

La Organización podrá, si así lo decide el Comité de evaluación o el Jurado, conceder uno o varios accésits a los Proyectos que así consideren.

La entrega del Premio Nacional se coordinará desde la Organización con los Ganadores Nacionales y/o con los centros educativos/padres/madres/tutores legales. Si no se

consiguiere contactar con los Ganadores Nacionales o estos no contestan en un plazo de 25 días hábiles desde la fecha de celebración de la Final Nacional, o si el/la Ganador/a Nacional renunciara o se produjere un incumplimiento de las presentes Bases Legales, el premio quedará desierto.

La entrega del Premio Nacional se podrá realizar en las oficinas de la Organización correspondiente según el país de participación o mediante el envío del mismo al domicilio que se indique por el/la ganador/a. La empresa de mensajería encargada de la entrega del Premio Nacional realizará dos (2) intentos, si no fuese posible la entrega del Premio Nacional tras los dos intentos al Ganador/es, el Premio Nacional quedará desierto.

El Premio Nacional no podrá ser objeto de cambio a petición de el/la ganador/a ni reembolsable por su valor metálico.

La Organización de cada país no se hará responsable de cualquier incidencia material y técnica que se produzca tras la entrega o en relación con el Premio Nacional obtenido. En ningún caso la Organización será responsable del uso que el ganador/a haga del Premio Nacional.

Octava. Final Internacional

Los Ganadores Nacionales presentarán su Proyecto ante un Jurado designado por la Organización. La Final Internacional será virtual, en la fecha y hora que sean designadas por la Organización. En esta, el Jurado seleccionará los Proyectos ganadores por categoría y por rango de edad, lo que significa que podrá haber hasta 6 ganadores. El anuncio de los Ganadores Internacionales se realizará en la misma Final Internacional.

Novena. Premio Final Internacional

Los Ganadores Internacionales se anunciarán durante la Final Internacional, y recibirán un premio, consistente en otro material lúdico formativo para desarrollar destrezas digitales (en adelante, el "Premio Internacional").

La entrega del Premio Internacional se coordinará desde la Organización con los Ganadores internacionales y/o con los centros educativos/padres/madres/tutores legales. Si no se consiguiere contactar con los Ganadores Internacionales o estos no contestan en un plazo de 25 días hábiles desde la fecha de celebración de la final internacional virtual, o si el/la Ganador/a renunciara o se produjere un incumplimiento de las presentes Bases Legales, el Premio Internacional quedará desierto.

La entrega del Premio Internacional se podrá realizar en las oficinas de la Fundación NTT DATA EMEAL, si procediera según la ubicación de los Ganadores Internacionales, o mediante el envío del mismo al domicilio que se indique por el/la ganador/a. La empresa de mensajería encargada de la entrega del Premio Internacional realizará dos (2) intentos, si no fuese posible la entrega del Premio Internacional tras los dos intentos al Ganador/es, el Premio Internacional quedará desierto.

El Premio Internacional no podrá ser objeto de cambio a petición de el/la ganador/a ni reembolsable por su valor metálico.

La Organización no se hará responsable de cualquier incidencia material y técnica que se produzca tras la entrega o en relación con el Premio Internacional obtenido. En ningún caso la Organización será responsable del uso que el ganador/a haga del Premio Internacional.

Décima. Varios

Derechos de propiedad intelectual

Los participantes se comprometen a respetar la normativa aplicable sobre derechos de propiedad intelectual e industrial y, por tanto, se obligan a: (i) no plagiar, usar o reproducir o una obra protegida o cuya titularidad corresponda a terceros; (ii) no usar o realizar descargas no autorizadas de obras para incorporarlas al material presentado; (iii) no reproducir, usar, imitar o modificar marcas o signos distintos de terceros; (iv) en ningún caso, se aceptarán contenidos que supongan una intromisión ilegítima en el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen de cualquier persona, que no respeten la dignidad de la persona, que supongan una discriminación por motivos de raza, sexo, religión, opinión, nacionalidad, discapacidad o cualquier otra circunstancia personal o social. Los participantes mantendrán indemne al Organización frente a cualquier reclamación de terceros derivada del incumplimiento de las citadas obligaciones o garantías.

Todos los participantes conservan la propiedad de sus Proyectos, pero otorgan a la Organización una cesión de los derechos a reproducir, distribuir, comunicar públicamente y transformar el Proyecto.

Este otorgamiento se efectúa con limitación de que su uso se ciña a las finalidades siguientes: valorar la participación en la Competición e informar y promocionar la Competición y/o los Proyectos ganadores, así como elaborar materiales promocionales y resúmenes de la Competición en formato video, presentación, etc. y poder publicarlos a través de los distintos canales de la Organización (web, intranet, redes sociales, etc.), sin limitación temporal ni territorial. Dicha autorización se efectúa a título gratuito.

Confidencialidad

La Organización se compromete a mantener la confidencialidad de aquellos Proyectos no premiados.

Reservas y limitaciones

La Organización se reserva la potestad de anular la/s participación/es que no cumplan con alguno de los requisitos exigidos en estas bases legales, normativa vigente, así como la posibilidad de eliminar aquellos participantes que defrauden, alteren o inutilicen el buen funcionamiento y el transcurso normal y bajo las presentes bases, comentarios o acciones que estime que no tienen relación con las presentes bases y con el objeto de la Competición; incumplan las condiciones, limitaciones o prohibiciones contenidas en ellas, o los considere impropios, indecorosos o de mal gusto o estime que pueden herir los sentimientos de otros participantes o del público asistente a la Final Nacional y/o Internacional.

La constatación de cualquiera de estas circunstancias durante la Competición supondrá la descalificación automática del/de los participante/s, así como la pérdida del premio si se le hubiere otorgado. Asimismo, la Organización quedará exenta de toda responsabilidad si concurriere alguno de los casos señalados, así como de cualquier responsabilidad por los daños y perjuicios que pudiesen ocasionarse durante el disfrute del premio.

La Organización se reserva el derecho a cancelar o modificar las actuales condiciones por caso fortuito o causa de fuerza mayor, que impidiera el buen desarrollo de la Competición y/o el otorgamiento del premio. En caso de producirse esta circunstancia

se comunicará oportunamente. Asimismo, si por cualquier causa fuera necesario aplazar o modificar la Competición, este hecho será publicado a través de los canales establecidos para ello en el momento de la inscripción y se enviará un email a todos los participantes inscritos.

Responsabilidades

La Organización queda eximida en todo caso de cualquier responsabilidad en el supuesto de existir algún error en los datos facilitados por el/los participante/s que impidiera su identificación o entrega del Premio Nacional y/o Internacional. Igualmente, no se responsabiliza de las posibles pérdidas, deterioros, robos o cualquier otra circunstancia no imputable en su condición de la Organización que puedan afectar a la remisión del Premio Nacional y/o Internacional, así como cualquier daño directo o indirecto frente a terceros.

La Organización excluye cualquier responsabilidad por daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan deberse a la falta temporal de disponibilidad o de continuidad del funcionamiento de la Plataforma o de la plataforma de Scratch, a la defraudación de la utilidad que los participantes hubieren podido atribuir a la misma, y en particular, aunque no de modo exclusivo, a los fallos en el acceso a las distintas páginas y envíos de respuestas de participación a través de Internet.

La Organización no se hace responsable de los cambios o cancelaciones que pueda sufrir la Competición, ni se responsabiliza de las posibles pérdidas, deterioros, robos, retrasos o cualquier otra circunstancia imputable a terceros que pueda afectar al desarrollo general de la Competición.

La Organización no se hace responsable del mal funcionamiento de las redes de comunicación electrónicas que impidan el normal desarrollo del mismo por causas ajenas a aquellas y especialmente por actos externos contrarios a la buena fe. La Organización tampoco será responsable por los problemas de transmisión o pérdida de datos no imputables a este.

Undécima. Aceptación de las Bases

La participación en la Competición supone la aceptación de estas bases, sin salvedades ni condicionantes, así como cualquier resolución que, o bien la Organización, o bien el Comité evaluador o el Jurado, adopten.

Duodécima. Legislación aplicable y fuero

La Competición se regirá por la legislación española vigente.

Cualquier controversia que pudiera surgir de la interpretación y aplicación de las presentes Bases Legales, se someterá expresamente a los juzgados y tribunales de Madrid Capital.

ANEXO I: LISTADO DE ENTIDADES COLABORADORAS

País	Denominación	Domicilio	Tax Number
Argentina	NTT Data Argentina S.A.	Luca Esteban De 2251 Piso 6 Ciudad de Buenos Aires, Argentina	CUIT 30707099360
Brasil	NTT DATA FOUNDATION	Av. das Nações Unidas, 14.171 - 16º, Av. das Nações Unidas, 14.401 – 16º andar Conj. 161 a 164. Edif. Torre Corporativa A2 Cond. Parque da Cidade – Vila Gertrudes, São Paulo, Brasil	31568839000154
Chile	Fundación NTT Data Chile	Avda. Libertador Bernardo O'Higgins N° 1449, Torre II, piso 3, Santiago de Chile, Región Metropolitana, Chile	Rol Único Tributario de Chile N° 65.160.457-5
Colombia	NTT DATA COLOMBIA SAS	Calle 97ª # 13ª - 57 Bogotá – Colombia	NIT. 900128566-2
Ecuador	NTT DATA PERÚ S.A.C.	ROBLES E4-136 Y AV. AMAZONAS, Guayaquil, Ecuador	RUC: 1793085687001
Italia	NTT DATA Italia S.p.A.	Via Ernesto Calindri, 4 20143 Milano, Italy	07988320011
México	NTT DATA MEXICO	PASEO DE LA REFORMA NO 296, PISO 28 COL JUÁREZ Municipio CUAUHTEMOC C.P. 06600 C.P. 06600 Estado CIUDAD DE MÉXICO, México	RFC EME010305MW7
Perú	NTT DATA PERÚ S.A.C.	CAL.DEAN VALDIVIA NRO. 148 DPTO. 401 URB. JARDIN, - SAN ISIDRO- LIMA-LIMA - PERU	RUC N° 20521586134
Portugal	NTT DATA Portugal, S.A.	Atrium Saldanha - Praça Duque de Saldanha, 1 -10º, 1050-094 Navarra	Tax Number: 506204650