

BASES DE PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO “DESAFÍO STEAM”, ORGANIZADO POR FUNDACIÓN TELEFÓNICA

FINALIDAD DEL CONCURSO

Fundación Telefónica (en adelante la ORGANIZACIÓN o FUNDACIÓN TELEFÓNICA, indistintamente) organiza el concurso “Desafío Steam” (en adelante, el Concurso o Desafío Steam).

La presente edición del Concurso responde a la temática general “**Desafía al Virus con Steam**”, que gira en torno a la crisis sanitaria y social ocasionada por el virus COVID-19. El objetivo del Concurso, dirigido a jóvenes de entre 14 y 25 años, es que de una forma lúdica y divertida puedan trabajar en proyectos de carácter tecnológico, mientras reflexionan sobre el momento actual y afianzan actitudes como el trabajo cooperativo, la utilización crítica de la información, la creatividad, el emprendimiento y el autoaprendizaje a través de la metodología STEAM. Asimismo, el Concurso persigue generar un impacto positivo y directo en el entorno de los participantes, en el que la tecnología sirva como elemento potenciador.

De entre todos los proyectos presentados por los participantes del Concurso, el jurado que conforme la ORGANIZACIÓN seleccionará hasta un total de doce ganadores. Los ganadores serán seleccionados en atención a dos categorías de edad diferentes (de 14 a 18 años, la primera, y de 19 a 25 la segunda), otorgando dentro de ambas categorías un primer y segundo premio para cada una de las siguientes temáticas: salud, personas/sociedad y general. Todos los ganadores obtendrán los premios descritos en las presentes Bases.

La participación en el Concurso implica la aceptación de estas Bases.

CALENDARIO Y FASES DEL CONCURSO

La participación en el Concurso estará habilitada desde el día 19 de mayo al 19 de julio de 2020. Tras la fecha de cierre de la participación en el Concurso, FUNDACIÓN TELEFÓNICA seleccionará los mejores proyectos, acorde a los criterios de valoración aquí contenidos, solicitando en su caso información o documentación adicional a los participantes.

Dicha selección de los mejores proyectos será evaluada por el jurado constituido por FUNDACIÓN TELEFÓNICA, también conforme a los criterios de valoración descritos en las presentes Bases. El fallo del jurado tendrá lugar el día 30 de julio de 2020, fecha en que la ORGANIZACIÓN comunicará los premios a cada uno de los participantes o grupo de participantes que resulten ganadores del Concurso.

REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Podrán participar en el Desafío Steam jóvenes de entre 14 y 25 años de edad, con carácter individual o constituidos como equipo, sin que exista un número máximo de integrantes de los mismos. Los participantes podrán inscribirse en el Concurso de forma independiente o tutorizados por un docente de un centro educativo de Educación Secundaria, Formación Profesional, Bachillerato, entidades de educación no formal o asociaciones juveniles.

La participación en el Concurso se formalizará a través de la plataforma www.stembyme.com, por medio del formulario habilitado por la ORGANIZACIÓN a tal efecto (en adelante la Web). El participante responsable de completar dicho formulario deberá registrarse previamente como usuario de la Web, aceptando a tal efecto las condiciones de uso y la política de privacidad de la misma.

Tal y como se solicita en la Web, los participantes deberán seleccionar la categoría de edad a la que pertenecen (“Junior”, de 14 a 18 años, o “High”, de 19 a 25). Si la participación se realizara mediante un grupo, y éste estuviera conformado por jóvenes cuyas edades pertenecieran a ambas categorías, el proyecto deberá ser presentado en la denominada “High”.

Los participantes deberán residir en alguno de los siguientes territorios: Colombia, Ecuador y España.

REQUISITOS DE LOS PROYECTOS

Los proyectos que se presenten al Concurso deben ser originales y haber sido desarrollados por el propio equipo de participantes, o participantes a título individual, que los presenten.

Los proyectos deberán tratar los retos o problemas planteados por el Desafío Steam, acorde a la temática general de la presente edición, “**Desafía al Virus con Steam**”. El objetivo de los proyectos presentados debe ser la creación de un impacto positivo en el propio entorno de los participantes, a través de iniciativas sociales que incluyan el uso de la tecnología.

Por “uso de la tecnología” se entiende un amplio abanico de herramientas, desde las más complejas, como creación de entornos virtuales o desarrollo de aplicaciones, a las más simples, como creación de blogs y redes de colaboración en línea. El uso de la tecnología tendrá un peso o valor transformador en sí mismo dentro del proyecto, y no se reducirá al mero uso de

dispositivos digitales. Por lo tanto, el uso de la tecnología no se limitará al ámbito STEAM, sino que incluirá herramientas digitales más centradas en el *software*.

Los proyectos, partiendo de la temática general del Concurso, se enmarcarán en una de las 2 temáticas específicas propuestas: Salud, y una categoría General:

- Salud: esta categoría incluirá proyectos que ofrezcan soluciones para mejorar la salud de las personas, o las condiciones de vida de personas enfermas.
- General: pertenecerán a esta categoría aquellas propuestas que generen un impacto positivo más allá de la salud y de la vida de las personas. Por ejemplo, aquellas que prioricen la mejora del medio ambiente, la movilidad, la reducción de residuos, etc.

Los proyectos presentados tendrán que enmarcarse en una sola temática específica, tal y como se requiere en el proceso de inscripción en la Web, aunque ofrezcan soluciones en más de una temática.

Como se indica en estas Bases, respecto a los “**Requisitos de participación**”, los proyectos podrán presentarse sin estar enteramente finalizados, en tanto que prototipos, por lo que FUNDACIÓN TELEFÓNICA tendrá por válidos proyectos en diferentes niveles de desarrollo.

Los participantes en el Concurso serán responsables únicos y exclusivos de los proyectos o prototipos que presenten al mismo.

Además, los proyectos presentados al Concurso deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- Que los participantes que presenten cada proyecto hayan producido ellos mismos los materiales que los contienen, siendo titulares de los derechos de propiedad intelectual, o de cualquier otro tipo, que se constituyan sobre ellos. En el caso de que utilicen materiales de terceros, deberán contar con las licencias o autorizaciones que fueran requeridas para su uso en el marco del proyecto y del Desafío Steam.
- Que ninguno de los materiales que conforman el proyecto presentado infrinja, en modo alguno, la normativa vigente aplicable en materia de protección de datos de carácter personal, respecto a los derechos de imagen contenidos, en su caso, en dicho proyecto, o en cualquiera de los elementos adicionales requeridos por la ORGANIZACIÓN para formalizar la participación en el Concurso.

Los participantes en el Concurso serán responsables únicos y exclusivos de los proyectos o prototipos que presenten al mismo.

FORMALIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO. PRESENTACIÓN DE LOS PROYECTOS

La participación en el Concurso se formalizará a través del formulario contenido en la Web, que los participantes deberán completar de forma íntegra, siendo estos responsables de la veracidad y exactitud de la información introducida.

Los proyectos podrán enviarse a través de la Web desde el día 19 de mayo de 2020, a partir de las 14.00 horas, hasta el 19 de julio del mismo año, a las 23:59 horas.

Además de los datos identificativos y de contacto de los participantes que presenten sus proyectos al Desafío Steam, se deberá seleccionar la temática específica a que responde cada proyecto, así como la categoría (“Junior” o High”) a la que pertenecen los participantes. Finalmente, se realizará una descripción del proyecto y de las soluciones propuestas.

Los participantes podrán solicitar apoyo, si lo requieren, durante la fase de inscripción, poniéndose en contacto con la secretaría técnica del Concurso a través del correo fundaciontelefonica.co@telefonica.com, indicando en el asunto del mensaje del mismo el texto “Desafío Steam”.

Cada equipo o participante podrá concursar con varios proyectos. En caso de presentar más de uno, será necesario dar de alta cada proyecto individualmente, completando para cada uno de ellos toda la información requerida en el proceso de formalización de la Web.

No se aceptarán proyectos enviados fuera del periodo señalado para su presentación en el Concurso, que incumplan con la temática establecida, o los presentados por aquellos participantes que no hayan cumplimentado toda la información y datos solicitados a través del formulario de la Web.

Una vez inscritos los participantes en el Concurso, tendrán que mostrar el avance experimentado por sus proyectos. Para ello, la ORGANIZACIÓN habilitará en la Web tres módulos o fases de seguimiento, visibles para los participantes en el Desafío Steam. Los participantes deberán facilitar la información o materiales requeridos para cada fase. Dichas fases de seguimiento serán:

1. **Date a conocer.** Presentación de los miembros del equipo de participantes y descripción del proyecto.
2. **Investiga y desarrolla.** Descripción de la tecnología y materiales utilizados.
3. **Presenta tu solución.** Entrega del prototipo o solución propuesta.

Finalmente, FUNDACIÓN TELEFÓNICA se reserva el derecho de excluir del Concurso a cualquier proyecto en el que se incluyan contenidos o actitudes que:

- Difamen, abusen o violen los derechos legales de los demás participantes, en relación a la publicidad y privacidad de los mismos.

- Discriminen, por razón de raza, sexo o religión, o los proyectos realizados por los demás participantes.
- Incluyan directamente o a través de link contenidos difamatorios, obscenos, violentos u ofensivos para terceras personas.
- Violen derechos de propiedad industrial o intelectual de terceros.
- Incorporen virus u otros elementos físicos o electrónicos que puedan dañar o impedir el normal funcionamiento de la Web.

CRITERIOS DE SELECCIÓN Y VALORACIÓN DE LOS PROYECTOS

Tanto la ORGANIZACIÓN, en su valoración previa de los mejores proyectos presentados al Concurso, como el jurado, respecto a la selección de los ganadores, se atenderán a los siguientes criterios:

- **Protagonismo e iniciativa de los participantes:** el objeto del Concurso es buscar a un equipo de jóvenes que hayan sido capaces de crear soluciones y llevarlas a cabo. Se valorarán a tal fin, como ejes prioritarios:
 - Idea/solución: los participantes han descubierto un problema y, a partir de eso, han desarrollado su propia idea para así encontrar una solución.
 - Impacto existente: con la puesta en marcha del proyecto podrían apreciarse signos de que está mejorando la vida de otras personas y/o del entorno que les rodea. Los participantes están comprometidos con el bien común y consiguen que su mundo cercano empiece a cambiar.
- **Creatividad e innovación:** se valorará la creatividad e innovación en el diseño del proyecto para resolver los problemas propuestos.
- Se valorará positivamente **el uso de la tecnología** persiguiendo un mundo más justo y conectado para mejorar la vida de las personas, y para aumentar el impacto del proyecto.

JURADO

El jurado estará formado por personalidades de reconocido prestigio y/o experiencia en el ámbito y temáticas que conforman el Concurso, y responderán a diversos perfiles profesionales.

Las deliberaciones del jurado serán confidenciales, y su fallo irrevocable. Los premios del Desafío Steam pueden declararse desiertos si el jurado estima que no se han satisfecho los mínimos de calidad exigidos.

SELECCIÓN DE LOS MEJORES PROYECTOS. GANADORES DEL CONCURSO

La ORGANIZACIÓN seleccionará los mejores proyectos presentados al Concurso, fallando el jurado tras su análisis y deliberación los ganadores para cada una de las categorías y temáticas. De forma específica, resultarán del fallo del jurado los siguientes ganadores:

- Categoría “Junior”
 - Temática “Salud”: primer y segundo premio
 - Temática “General”: primer y segundo premio
- Categoría “High”
 - Temática “Salud”: primer y segundo premio
 - Temática “General”: primer y segundo premio

PREMIOS

Los premios que serán otorgados en el Concurso a cada uno de los proyectos ganadores son los siguientes:

- **Primeros premios:** una impresora 3D para el equipo ganador, o participante ganador, para cada categoría y temática, del primer premio.
- **Segundos premios:** tablets para el equipo/participante, en cada categoría y temática, que hayan obtenido un segundo premio.

Ningún premio será susceptible de cambio a petición de los participantes ganadores.

Al finalizar el proceso, se celebrará un evento virtual de presentación de los ganadores.

Para la entrega de los premios una vez se levante el tema de la contingencia por el COVID-19, se realizará la entrega a los ganadores, para los que se dejará acta de recibido firmada por el equipo ganador y el registro audiovisual.

DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

Los integrantes de los equipos que participen en el Concurso, con su inscripción en el mismo, y por medio de la 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 los terceros titulares de dichos materiales, a fin de garantizar los usos aquí descritos en favor de FUNDACIÓN TELEFÓNICA. En caso de reclamación de terceros, los participantes acuerdan mantener indemne a la ORGANIZACIÓN y a los terceros autorizados por ésta.

Los equipos participantes autorizan a la ORGANIZACIÓN, con carácter no exclusivo y capacidad de cesión a terceros, los derechos de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución, en todas sus modalidades, de los proyectos presentados al Concurso, 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 proyectos, pero limitados tales usos a fines no gratuitos y no comerciales, enmarcados en la difusión de las propias actividades y fines de FUNDACIÓN TELEFÓNICA en relación al Desafío Steam.

En aquellos casos en los que, en el transcurso del Desafío Steam, se presentará cualquier reclamación contra alguno de los participantes, con motivo en la vulneración de derechos de propiedad intelectual de terceros, o bien por la presentación de un proyecto de cuya licitud o autoría tengan la ORGANIZACIÓN o el jurado fundadas dudas, podrá aquélla descalificar a dicho equipo participante, o participante individual, del Concurso. En caso de que el Concurso hubiera concluido, FUNDACIÓN TELEFÓNICA se reserva el derecho de retirar el premio que tal equipo participante o participante a título individual hubieran obtenido, y a tomar, en consecuencia, cuantas acciones estime oportunas.

PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

Los datos personales de los participantes en el Desafío Steam serán objeto de tratamiento por parte de Fundación Telefónica. El consentimiento para dicho tratamiento se prestará durante la fase de registro de los participantes en la Web, tal y como se describe en los apartados “Requisitos de participación” y “Formalización de la participación en el Concurso. Presentación de los proyectos” de las presentes Bases.

ACEPTACIÓN

El Concurso se rige por las presentes Bases. Su aceptación por parte de todos los participantes que deseen tomar parte en el Concurso es condición previa para participar en el mismo. Con la aceptación de estas Bases, los participantes comprenden los términos y condiciones de las mismas, y se comprometen a cumplir con la normativa vigente que pueda resultar de aplicación a este respecto, de modo que por el simple hecho de tomar parte en el Concurso están prestando su consentimiento a someterse a las Bases y a la legalidad de las mismas, de forma total e irrevocable, así como a las decisiones del jurado.

EXCLUSIÓN Y RESTRICCIÓN DE RESPONSABILIDAD

La ORGANIZACIÓN es la entidad responsable de la organización del Concurso y se reserva el derecho a retirar del mismo a cualquier participante o equipo 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.

FUNDACIÓN TELEFÓNICA tiene la potestad de interpretación y cambio de las presentes Bases.

FUNDACIÓN TELEFÓNICA no se responsabiliza de las posibles pérdidas de datos por problemas de correo electrónico y/o por el mal funcionamiento de Internet y/o de la Web y, asimismo, excluye toda responsabilidad por los daños y perjuicios de cualquier naturaleza causados por la participación, y en su caso disfrute de los premios, por los participantes, así como por los daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan sufrir los participantes o terceros, derivada de su participación en el presente Concurso.