



## BASES DE LA CONVOCATORIA

### I edición de la competición de tecnología TechGame

**Véase la modificación de las bases realizada el 26 de mayo de 2021 al final del presente documento.**

#### **Primera: Objeto de la convocatoria**

Las siguientes bases tienen como objeto establecer las normas de participación en la I edición de la competición de tecnología TechGame (en adelante, la “Competición”) que convoca la fundación everis (en adelante, la “fundación everis” o la “Organización”).

La competición consistirá en resolver el reto propuesto desde fundación everis (en adelante, el “Reto”) a través de un videojuego, una animación o un cuento (en adelante, el “Proyecto”) diseñado con la herramienta gratuita de programación Scratch que visibilice y/o enseñe a solucionar un problema ambiental (relacionado con el ahorro energético).

Para la resolución del Reto, los participantes deberán asistir a las sesiones de tecnología online creadas para dar solución al Reto propuesto. Asimismo, los participantes recibirán información complementaria y necesaria para dar forma a su Proyecto a través del correo electrónico que faciliten en su inscripción a la Competición.

Posteriormente, un Comité de Evaluación elegirá los proyectos finalistas de entre todos aquellos que envíen su propuesta a la Competición, atendiendo a los criterios de evaluación descritos en la quinta cláusula. Los finalistas presentarán su proyecto durante la final virtual en una sesión abierta donde se seleccionará a los ganadores.

#### **Segunda. Cómo participar**

La participación en la Competición es gratuita y requiere que los participantes estén inscritos en la plataforma TechGame (la “Plataforma”), a la que se puede acceder a través del enlace que encontrarán en la web de la fundación everis (<https://fundacioneveris.es/es/proyectos/tecnologia>).

Para participar en la Competición, deberán seguirse las siguientes reglas:

1. El Proyecto (videojuego, animación o cuento) debe 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.
2. Cualquier material que se utilice (imágenes, sonidos, textos, etc.) debe tener como finalidad responder al reto ambiental propuesto.
3. El Proyecto (videojuego, animación o cuento) deberá subirse a la plataforma utilizando el link proporcionado por <https://scratch.mit.edu/> en la opción de “Compartir mi proyecto”.
4. Todos los campos del formulario de inscripción son obligatorios.

Todos los proyectos creados deberán enviarse a través de la Plataforma para ser considerados para su evaluación. Para ello, el 28 de mayo recibirán un email en la dirección facilitada para la inscripción en la Competición donde se les indicará cómo incluir el link facilitado desde Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) en la opción de “Compartir mi proyecto”.



### **Tercera. Quiénes pueden participar**

Podrá participar en el concurso cualquier niño o niña de forma individual o por parejas, que resida en España, enviando uno o varios proyectos, siempre y cuando sean completamente diferentes. Todos los participantes, o sus representantes legales, deberán cumplir con las condiciones y requisitos de participación y aceptar las presentes bases.

Edad de los participantes: de 6 a 11 años (ambos inclusive).

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.

No podrán participar en este concurso los miembros del Comité de evaluación ni los miembros del Jurado.

### **Cuarta. Plazos y desarrollo de la Competición**

El plazo de inscripción a la Competición comenzará el 29 de abril a las 00:00hrs y finalizará el 16 de mayo de 2021 a las 23:59hrs (hora española), ambos inclusive. La participación fuera del rango temporal establecido no será tenida en cuenta.

Los entrenamientos y sesiones de formación se realizarán del 17 al 28 de mayo. El último día para la entrega del videojuego, animación y/o cuento será el 30 de mayo a las 23:59hrs (hora española).

La evaluación del proyecto por el Comité de evaluación se realizará del 31 de mayo al 7 de junio, y se elegirá a 5 finalistas.

La final se celebrará en una sesión virtual, el 17 de junio a las 17:30 horas (hora española), donde los finalistas presentarán su Proyecto y se seleccionarán y anunciarán dos Proyectos ganadores, uno escogido por el Jurado y otro por el público (los usuarios conectados a la sesión virtual, que será emitida en abierto).

### **Quinta. Proceso de evaluación y Jurado. Votación del Público**

Se designará un Comité de evaluación estará compuesto por los miembros de everis (empleados, directores, etc.) que designe fundación everis.

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

1. Contiene un mensaje positivo hacia el medio ambiente.
2. Originalidad.
3. Facilidad de uso.
4. Incorpora técnicas aprendidas durante los entrenamientos.

El Jurado que seleccione a uno de los Proyectos ganadores estará así mismo compuesto por miembros de everis (empleados, directores, etc.) y/o personas externas a everis que designe fundación everis.

El público asistente a la final podrá escoger al otro de los Proyecto ganadores mediante votación en directo y de forma anónima, a través de un formulario o encuesta online que se facilitará en durante la final.



## Sexta. Premio

El participante con el Proyecto ganador escogido por el Jurado se anunciará durante la sesión virtual abierta y recibirá un **robot educativo LEGO** valorado en 100 euros para que pueda seguir desarrollando sus destrezas digitales, y una sesión de una (1) hora de mentoría individualizada con un creador de videojuegos. En el caso que los participantes se hayan inscrito por parejas, ambos recibirán un **robot educativo LEGO** valorado en 100 euros, además de la mentoría anteriormente descrita.

El Proyecto ganador escogido por el público recibirá un **robot educativo mBOT** valorado en 50 euros para que pueda seguir desarrollando sus destrezas digitales.

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

Los primeros 400 interesados que se registren para participar en la Competición recibirán, además, una suscripción gratuita de 3 meses a la plataforma de contenidos Apprender (incluir web)

La entrega de los premios se coordinará desde fundación everis con los participantes y/o sus representantes legales.

## Séptima. Varios

### Derechos de propiedad intelectual y Uso de Imagen

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 Organizador frente a cualquier reclamación de terceros derivada del incumplimiento de las citadas obligaciones o garantías.

Todos los participantes conservan la propiedad de sus fotografías o videos, pero otorgan a Everis:

(i) una cesión de los derechos a reproducir, distribuir, comunicar públicamente y transformar el Proyecto, con carácter gratuito y sin limitación territorial;

(ii) en su caso, la cesión de los derechos de imagen de las personas que aparecen en la fotografía o vídeo para el uso limitado, con carácter gratuito y sin limitación territorial de la imagen personal de dichas personas.

Ambos otorgamientos se efectúan 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 Everis (web, intranet, redes sociales, etc.). Dicha autorización se efectúa a título gratuito.

### Protección de datos y Uso de Imagen



Con objeto de cumplir con lo que establece el Reglamento Europeo de Protección de Datos 2016/279 (RGPD) y la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, la información acerca del tratamiento que realizará Fundación everis de los datos personales de los participantes y del uso de su imagen se incluye en la Política de Privacidad que se enlaza en el formulario de inscripción a la Competición.

### Confidencialidad

La fundación everis se compromete a mantener la confidencialidad de aquellos, videojuegos, animaciones o cuentos no premiados.

### Reservas y limitaciones

Everis 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.

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, el Organizador quedará exento de toda responsabilidad si concurriera alguno de los casos señalados, así como de cualquier responsabilidad por los daños y perjuicios que pudiesen ocasionarse durante el disfrute del premio.

El Organizador 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. Así mismo, si por cualquier causa fuera necesario aplazar o modificar la Competición, este hecho será publicado a través de la web de fundación everis y se enviará un email a todos los participantes inscritos.

### Responsabilidades

Fundación everis 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. Igualmente, no se responsabiliza de las posibles pérdidas, deterioros, robos o cualquier otra circunstancia no imputable en su condición de Organizador que puedan afectar a la remisión del Premio, así como cualquier daño directo o indirecto frente a terceros.

Fundación everis 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.

Fundación everis 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.



Fundación everis 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. El

Organizador tampoco será responsable por los problemas de transmisión o pérdida de datos no imputables a este.

#### **Octava. 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 fundación everis, o bien el Comité evaluador o el Jurado, adopten.

## **NOTIFICACIÓN DE MODIFICACIÓN DE LAS FECHAS DE FUNDACION EVERIS TECHGAME**

**Modificación de las bases de fecha 6 de mayo de 2021**

Por la presente se notifican los siguientes cambios en las fechas de celebración de everis TechGame:

1. El email con la información para la carga del Proyecto mediante el link facilitado desde Scratch, será enviado el próximo 4 de junio de 2021, en la forma que se indica en la base segunda.
2. El plazo de inscripción a la competición se amplía, del 29 de abril a las 00:00 horas al 23 de mayo de 2021 a las 23:59 horas.
3. Los entrenamientos tendrán lugar del del 24 de mayo al 4 de junio de 2021. El último día para la entrega del videojuego, animación y/o cuento (el Proyecto) será el 6 de junio de 2021 a las 23:59hrs (hora española).
4. La evaluación de los Proyectos por el Comité de evaluación se realizará del 7 al 14 de junio de 2021.
5. La final se celebrará mediante sesión virtual el 23 de junio de 2021 a las 17:30 horas.