

TERMOS E CONDIÇÕES DA CHAMADA PARA APRESENTAÇÃO DE PROPOSTAS

2ª edição da competição das Olimpíadas Internacionais de Tecnologia

Veja a modificação das regras feita em 31 de março de 2023 no final deste documento em relação à prorrogação do prazo do itinerário de treinamento da competição na quarta base.

Veja a modificação das regras feita em 27 de abril de 2023 no final deste documento em relação à criação de uma nova categoria na primeira base e ao processo de avaliação e júri da competição na quinta base.

Primeiro: Objetivo da chamada

As seguintes informações destinam-se a estabelecer as regras de participação na 2ª edição das Olimpíadas Internacionais de Tecnologia (doravante "Competição") organizadas pela NTT DATA Foundation Europa e América Latina (doravante "Fundação NTT DATA EMEAL" ou a "Organização").

O Concurso consistirá em participar do itinerário de treinamento proposto e projetado pela Fundação NTT DATA EMEAL, que é composta por 12 módulos com a resolução de um desafio final. Em cada um dos módulos, os participantes terão que resolver desafios para obter "chaves" que abrirão a porta para os seguintes módulos. Uma vez completados os 12 módulos, todos os participantes terão acumulado uma série de chaves que os tornarão parte de cada uma das categorias (as "Categorias"):

- Faixa de 7 a 11 anos
 - o Categoria 1 (Pojitibu): até 180 chaves
 - o Categoria 2 (Henka): até 240 chaves.
 - o Categoria 3 (Henkaku-sha): até 300 chaves.

- Faixa etária de 12 a 16 anos
 - o Categoria 1 (Pojitibu): até 180 chaves
 - o Categoria 2 (Henka): até 240 chaves.
 - o Categoria 3 (Henkaku-sha): até 300 chaves.

No momento da inscrição para a competição, a idade de cada participante será levada em consideração para incluí-lo em uma ou outra faixa etária.

Para completar o itinerário de treinamento, os participantes devem completar todos os exercícios e desafios propostos através da plataforma de habilidades digitais que a Fundação NTT DATA EMEAL projetou para este fim, bem como participar das sessões de treinamento de tecnologia on-line criadas para a Competição. Os participantes também receberão informações complementares e necessárias para completar seu itinerário de treinamento através da mesma plataforma.

Ao final da competição e uma vez concluído o roteiro de treinamento, os participantes de cada uma das 3 categorias das duas faixas etárias devem resolver um desafio final (o "Desafio") proposto pela Fundação NTT DATA EMEAL através de um videogame, uma animação ou uma história (doravante, o "Projeto") projetada com a ferramenta de

programação gratuita Scratch que responde ao desafio proposto.

Posteriormente, um Comitê de Avaliação escolherá de cada uma das faixas etárias, até 10 projetos finalistas em cada uma das categorias, dentre todos aqueles que apresentarem sua proposta ao Concurso, de acordo com os critérios de avaliação descritos na quinta cláusula. Os finalistas apresentarão seu projeto durante a final virtual em uma sessão aberta onde um total de 6 vencedores serão selecionados: um para cada uma das três categorias e cada faixa etária.

Segundo: Como participar

A participação na competição é gratuita e exige que os participantes estejam inscritos na plataforma das Olimpíadas Tecnológicas Internacionais (a "Plataforma"), que pode ser acessada através do link no site da Fundação NTT DATA EMEAL (<https://www.nttdatafoundation.com/es/proyectos/tecnologia-para-ninos>).

Para participar da Competição, as seguintes regras devem ser seguidas:

1. Registre-se na Plataforma indicada para este fim. A inscrição deve ser acompanhada pelo pai ou tutor do participante. Nenhuma outra pessoa pode registrar participantes. A Fundação NTT DATA EMEAL não é responsável por informações imprecisas ou falsas fornecidas pelos participantes e/ou seus representantes legais.
2. Completar o caminho de treinamento de 12 módulos, respondendo às perguntas e desafios propostos em cada um dos módulos e participando das sessões de treinamento de tecnologia on-line criadas para a Competição.
3. Uma vez atribuída uma Categoria de acordo com as chaves obtidas, responder ao Desafio proposto pela Fundação NTT DATA EMEAL.
4. O projeto (videogame, animação ou história) deve ser realizado com a ferramenta de programação gratuita Scratch. Será necessário criar uma conta em <https://scratch.mit.edu/> e utilizar a versão on-line do programa. Favor observar que a Fundação NTT DATA EMEAL não controla ou assume qualquer responsabilidade pelas informações ou uso da ferramenta Scratch. Os operadores deste website podem coletar dados pessoais e devem, portanto, garantir que concordam com os termos de uso e a política de privacidade do Scratch antes de usar o Scratch e fornecer quaisquer dados pessoais.
5. Qualquer material utilizado (imagens, sons, textos, etc.) deve ser destinado a responder ao desafio proposto.
6. O projeto (videogame, animação ou história) deve ser carregado na plataforma usando o link fornecido por <https://scratch.mit.edu/> na opção "Share my project" (Compartilhar meu projeto).
7. Todos os campos no formulário de registro são obrigatórios.

Todos os projetos criados devem ser apresentados através da Plataforma para serem considerados para avaliação. A Organização indicará como o projeto deve ser compartilhado.

Terceiro: Quem pode participar

O concurso está aberto a qualquer menino ou menina, individualmente ou em pares (desde que pertençam à mesma faixa etária) , dos seguintes países: Argentina, Brasil, Chile, Colômbia, Espanha, Itália, México, Peru, Portugal e Romênia. Todos os participantes, ou seus representantes legais, devem cumprir as condições e requisitos de participação e aceitar estas regras. Cada participante, individualmente ou em pares, só pode apresentar um projeto. Uma vez apresentado o projeto, ele não pode ser modificado.

Idade dos participantes: de 7 a 16 anos (ambos inclusive), que serão divididos em duas faixas etárias, de 7 a 11 anos de idade e de 12 a 16 anos de idade.

As pessoas físicas que não completaram os procedimentos de participação estabelecidos e/ou se registraram fora do prazo estabelecido nestas regras ou foram registradas por uma pessoa que não é seu representante legal, não terão o status de participante.

Os membros do Comitê de Avaliação e os membros do Júri não são elegíveis para participar deste concurso.

Esta competição tem uma capacidade limitada, portanto a participação é feita por ordem de chegada, até que a capacidade total seja atingida.

Quarto: Prazos e conduta da competição

O período de inscrição para o Concurso começará em 1 de dezembro às 00:00hrs e terminará em 21 de janeiro de 2023 às 23:59hrs (horário espanhol), ambas inclusive. A participação fora do intervalo de tempo estabelecido não será levada em consideração.

A jornada de treinamento ocorrerá entre 23 de janeiro e 9 de abril, assim como as sessões de treinamento de tecnologia on-line criadas para a Competição.

Entre abril e maio, cada participante receberá uma Categoria de acordo com o número de chaves obtidas, será informado sobre o Desafio proposto pela Fundação NTT DATA EMEAL para cada uma das Categorias e, após a apresentação do Desafio pelos participantes, os Projetos recebidos serão avaliados pelo Comitê de Avaliação. A Organização será responsável por informar os participantes e/ou representantes legais sobre todas as datas e prazos específicos via e-mail.

Os finalistas serão anunciados por e-mail no dia 25 de maio.

A final será realizada em uma sessão virtual, na primeira quinzena de junho, onde os finalistas apresentarão seu Projeto e os 6 Projetos vencedores, um por Categoria em cada faixa etária, serão selecionados e anunciados pelo Júri.

Quinto: Processo de avaliação e Júri. Votação Pública

Um Comitê de Avaliação será nomeado para avaliar os projetos apresentados, composto de membros do Grupo NTT DATA (funcionários, diretores, etc.) nomeados pela Fundação NTT DATA EMEAL.

Como critérios de avaliação, os seguintes aspectos serão avaliados em cada projeto:

1. Ele contém uma mensagem apropriada para o desafio proposto.
2. Originalidade.
3. Facilidade de uso.
4. Incorporar técnicas aprendidas durante o treinamento.

O júri selecionando um projeto vencedor em cada uma das categorias também será composto por membros da NTT DATA (funcionários, diretores, etc.) e/ou pessoas externas à Fundação NTT DATA EMEAL designada pela Fundação NTT DATA EMEAL.

Sexto: Prêmio

Os participantes com projetos vencedores em cada uma das 3 categorias em cada faixa etária escolhida pelo Júri serão anunciados durante a sessão aberta virtual, e receberão

um prêmio no valor de até 150 euros para desenvolver ainda mais suas habilidades digitais e pensamento computacional.

Caso os participantes tenham se inscrito em pares, o prêmio será um prêmio para os dois participantes compartilharem. A Fundação NTT DATA EMEAL não é responsável pelo uso e distribuição do prêmio para o par vencedor após o prêmio ter sido concedido ao par vencedor.

A Fundação NTT DATA EMEAL pode, se assim o decidir o Comitê de Avaliação ou o Júri, conceder um ou mais vice-campeonatos aos Projetos que julgar apropriados.

A entrega dos prêmios será coordenada pela Fundação NTT DATA EMEAL com os participantes e/ou seus representantes legais. Caso o vencedor seja uma dupla, será entendido que foi feito um contato efetivo, com a confirmação de um dos dois participantes e/ou seu representante legal, que formam uma dupla.

Se os vencedores não forem contatados dentro de 25 dias úteis a partir da data da sessão virtual, ou se o vencedor se retirar ou houver uma violação destes Termos e Condições, o prêmio será confiscado.

O Prêmio será entregue no endereço indicado pelo Vencedor. A empresa de correio será responsável pela entrega do Prêmio fará duas (2) tentativas, se não for possível entregar o Prêmio após as duas tentativas ao Vencedor, o Prêmio não será concedido.

O Prêmio não é permutável a pedido do vencedor e não reembolsável por seu valor em dinheiro.

A Fundação NTT DATA EMEAL não será responsável por quaisquer incidentes materiais e técnicos ocorridos após a entrega ou em conexão com o Prêmio conquistado. Sob nenhuma circunstância a Fundação NTT DATA EMEAL será responsável pelo uso do Prêmio pelo vencedor.

Além disso, a escola ou treinador mais envolvido, ou aquele que mais se destacou em termos de seu envolvimento, receberá um prêmio a ser desfrutado na escola relacionado à tecnologia e programação. O prêmio consistirá em um kit de programação e será concedido com base no número de vezes que a escola ou treinador participar, no número de alunos inscritos na escola, na motivação e no acompanhamento da atividade.

Sétimo: Diversos

Direitos de propriedade intelectual e uso de imagem

Os participantes se comprometem a respeitar as regulamentações aplicáveis sobre direitos de propriedade intelectual e industrial e, portanto, se comprometem a fazê-lo: (i) não plagiar, usar ou reproduzir uma obra protegida ou cuja propriedade corresponda a terceiros; (ii) não usar ou fazer downloads não autorizados de obras para incorporá-las ao material apresentado; (iii) não reproduzir, usar, imitar ou modificar marcas ou sinais que sejam de terceiros; (iv) sob nenhuma circunstância será aceito qualquer conteúdo que implique interferência ilegal no direito à honra, à privacidade pessoal e familiar e à autoimagem de qualquer pessoa, que não respeite a dignidade da pessoa, que implique discriminação com base em raça, sexo, religião, opinião, nacionalidade, deficiência ou qualquer outra circunstância pessoal ou social. Os participantes considerarão a Organização inocente contra qualquer reclamação de terceiros derivada do não cumprimento das obrigações ou garantias acima mencionadas.

Todos os participantes mantêm a propriedade de suas fotografias ou vídeos, mas concedem à Fundação NTT DATA EMEAL:

- (i) uma transferência dos direitos de reprodução, distribuição, comunicação pública e transformação do Projeto, livre de encargos e sem limitação territorial;
- (ii) quando aplicável, a transferência dos direitos de imagem das pessoas que aparecem na fotografia ou vídeo para o uso gratuito e sem limitação territorial, da imagem pessoal de tais pessoas.

Ambas as concessões são feitas com a limitação de sua utilização para os seguintes fins: avaliar a participação no Concurso e informar e promover o Concurso e/ou os Projetos vencedores, bem como elaborar materiais promocionais e resumos do Concurso em formato de vídeo, apresentação, etc. e publicá-los através dos diferentes canais da Fundação NTT DATA EMEAL (web, intranet, redes sociais, etc.). Esta autorização é concedida gratuitamente.

Proteção de dados e uso de imagem

A fim de cumprir as disposições do Regulamento Europeu de Proteção de Dados 2016/279 (GDPR) e a Lei Orgânica 1/1982, de 5 de maio, sobre a proteção civil do direito à honra, privacidade pessoal e familiar e autoimagem, as informações sobre o tratamento que a Fundação NTT DATA EMEAL fará dos dados pessoais dos participantes e o uso de sua imagem estão incluídas na Política de Privacidade que está vinculada no formulário de inscrição para o Concurso.

Confidencialidade

A Fundação NTT DATA EMEAL se compromete a manter a confidencialidade dos jogos de vídeo, animações ou histórias que não são premiados.

Reservas e limitações

A Fundação NTT DATA EMEAL se reserva o direito de cancelar a(s) participação(ões) que não cumpram com qualquer uma das exigências destas bases legais, regulamentos atuais, bem como a possibilidade de eliminar os participantes que defraudem, alterem ou desabilitem o funcionamento adequado e o curso normal e sob estas regras, comentários ou ações que considere não estarem relacionados a estas regras e ao propósito da Competição; violar as condições, limitações ou proibições contidas nestas regras, ou que considere impróprias, indecorosas ou de mau gosto, ou que considere que possam ferir os sentimentos dos outros participantes ou do público que assiste à final.

A constatação de qualquer uma dessas circunstâncias durante o Concurso resultará na desqualificação automática do(s) participante(s), bem como na perda do prêmio, caso este tenha sido concedido. Da mesma forma, a Organização estará isenta de qualquer responsabilidade no caso de qualquer um dos casos acima mencionados, bem como de qualquer responsabilidade por danos que possam ser causados durante o desfrute do prêmio.

A Organização se reserva o direito de cancelar ou modificar as condições atuais no caso de situações de força maior, que impeça a boa condução da Competição e/ou a concessão do prêmio. No caso de tal circunstância, ela será comunicada em tempo hábil. Da mesma forma, se por qualquer razão for necessário adiar ou modificar o Concurso, este fato será publicado no site da Fundação NTT DATA EMEAL e um e-mail será enviado a todos os participantes inscritos.

Responsabilidades

A Fundação NTT DATA EMEAL está isenta em todos os casos de qualquer responsabilidade no caso de qualquer erro nos dados fornecidos pelo(s) participante(s) que impeça(m) sua identificação ou entrega do Prêmio. Da mesma forma, não se

responsabiliza por qualquer possível perda, deterioração, roubo ou qualquer outra circunstância não atribuível à Organização que possa afetar a entrega do Prêmio, bem como qualquer dano direto ou indireto a terceiros.

A Fundação NTT DATA EMEAL exclui qualquer responsabilidade por danos de qualquer tipo que possam ser devidos à falta temporária de disponibilidade ou continuidade da operação da Plataforma ou da plataforma Scratch, à defraudação da utilidade que os participantes possam ter atribuído a ela, e em particular, mas não exclusivamente, a falhas no acesso às diferentes páginas e no envio de respostas de participação via Internet.

A Fundação NTT DATA EMEAL não é responsável por quaisquer mudanças ou cancelamentos que a Competição possa sofrer, nem é responsável por possíveis perdas, deterioração, roubo, atrasos ou qualquer outra circunstância atribuível a terceiros que possam afetar o funcionamento geral da Competição.

A Fundação NTT DATA EMEAL não é responsável pelo mau funcionamento das redes de comunicação eletrônica que impedem o normal desenvolvimento delas, por razões fora de seu controle e especialmente por atos externos contrários à boa fé. A Organização também não será responsável por problemas de transmissão ou perda de dados não atribuíveis a ela.

Oitavo: Aceitação das Regras

A participação no Concurso implica a aceitação destas regras, sem qualificação ou condição, assim como qualquer decisão tomada pela Fundação NTT DATA EMEAL, o Comitê de Avaliação ou o Júri.

Nono: Lei aplicável e jurisdição

A competição será regida pela lei espanhola.

Qualquer controvérsia que possa surgir da interpretação e aplicação destes Termos e Condições deverá ser expressamente submetida aos tribunais e tribunais da cidade de Madri.

NOTIFICAÇÃO DE MODIFICAÇÃO DAS REGRAS DA CONVOCAÇÃO PARA A SEGUNDA EDIÇÃO DAS OLIMPIADAS INTERNACIONAIS DE TECNOLOGIA

Modificação das regras datada de 31 de março de 2023

Fica por meio deste comunicado a seguinte mudança nas regras da II edição das Olimpíadas Internacionais de Tecnologia:

1) Base Quatro. Prazos e desenvolvimento da Competição, segundo parágrafo, para que seja redigida da seguinte forma:

"O itinerário de treinamento ocorrerá entre 23 de janeiro e **11 de abril até 23:59hs (horário espanhol)**, bem como as sessões de treinamento de tecnologia on-line criadas para a Competição".

Modificação das regras datada de 27 de abril de 2023

Por meio deste aviso, informamos a seguinte alteração nas regras da II edição das Olimpíadas Internacionais de Tecnologia:

- 1) Base Primeiro. Objetivo da chamada, após a descrição de cada uma das categorias, o parágrafo a seguir:

"Uma categoria adicional foi criada para os participantes que, independentemente da faixa etária, demonstraram habilidades digitais adicionais em todos os níveis das Olimpíadas".

- 2) Base quinta. Processo de avaliação e júri. Votação dos assistentes , primeiro parágrafo, para que seja redigido:

"Será criado um Comitê de Avaliação para avaliar os Projetos apresentados, composto por pessoas do Grupo NTT DATA (funcionários, diretores, etc.) e/ou pessoas externas à Fundação NTT DATA EMEAL por ela designadas".