

TERMOS E CONDIÇÕES DA APRESENTAÇÃO DE CANDIDATURAS

2ª edição da competição das Olimpíadas Internacionais da Tecnologia

Veja a alteração do Regulamento feito a 31 de Março de 2023 no final deste documento em relação à prorrogação do prazo do itinerário de formação do Concurso na quarta base.

Veja a alteração do Regulamento feito a 27 de abril de 2023 no final deste documento em relação à criação de uma nova categoria, na primeira cláusula, e ao processo de avaliação e júri do Concurso, na quinta cláusula.

Primeiro: Finalidade do concurso

As seguintes regras destinam-se a regular a participação na 2ª edição do Concurso das Olimpíadas Internacionais de Tecnologia (doravante "Concurso") organizado pela Fundação NTT DATA Europa e América Latina (doravante "Fundação NTT DATA EMEAL" ou a "Organização").

O Concurso consistirá na participação na jornada de formação proposta e concebida pela fundação NTT DATA EMEAL, a qual é composta por 12 módulos, e por um desafio final. Em cada um dos módulos, os participantes terão de resolver desafios, com vista a obter "chaves" que abrirão a porta para os seguintes módulos. Uma vez concluídos todos os 12 módulos, os participantes terão acumulado uma série de chaves que os tornarão parte de cada uma das categorias (as "Categorias"):

- Faixa etária 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 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 no Concurso, será tida em conta a idade de cada participante, para o incluir numa ou noutra faixa etária.

Para completar a jornada de formação, os participantes devem completar todos os exercícios e desafios propostos, através da plataforma de competências digitais que a Fundação NTT DATA EMEAL concebeu para o efeito, bem como assistir às sessões de formação de tecnologia criadas para o Concurso. Os participantes receberão também a informação complementar e necessária para completar a sua jornada de formação, através da mesma plataforma.

No final do Concurso e uma vez concluído a jornada de formação, 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 jogo de vídeo, uma animação ou uma história (doravante, o "Projeto"), concebida com a ferramenta de programação gratuita Scratch, que responde ao desafio proposto.

Consequentemente, um Comité de Avaliação escolherá em cada uma das faixas etárias, até 10 Projetos finalistas de cada uma das categorias, de entre todos aqueles que submetem a sua proposta ao Concurso, de acordo com os critérios de avaliação descritos na quinta cláusula. Os finalistas apresentarão o seu Projeto durante a final

virtual, numa sessão aberta, onde será seleccionado um total de 6 vencedores: um para cada uma das três Categorias em cada faixa etária.

Segundo. Como participar

A participação no Concurso é gratuita e requer a inscrição dos participantes na plataforma das Olimpíadas Internacionais de Tecnologia (a "Plataforma"), que pode ser acessada, através do link, que se encontra no website da Fundação NTT DATA EMEAL (<https://www.nttdatafoundation.com/es/proyectos/tecnologia-para-ninos>).

Para participar no Concurso, devem ser seguidas as seguintes regras:

1. Registrar-se na Plataforma indicada para o efeito. A inscrição deve ser acompanhada pelos pais ou tutores do participante. Nenhuma outra pessoa pode registar participantes. A NTT DATA EMEAL Foundation não é responsável por informações inexatas ou falsas, fornecidas pelos participantes e/ou seus representantes legais.
2. Completar o percurso de formação de 12 módulos, respondendo às questões e desafios propostos em cada um dos módulos e participando nas sessões de formação de tecnologia criadas para o Concurso.
3. Uma vez atribuída uma Categoria, com base nas chaves obtidas, deve responder ao desafio proposto pela Fundação NTT DATA EMEAL.
4. O projeto (jogo de vídeo, animação ou história) deve ser levado a cabo com a ferramenta de programação gratuita Scratch. Será necessário criar uma conta em <https://scratch.mit.edu/> e utilizar a versão online do programa. Tenha em conta que a Fundação NTT DATA EMEAL não controla nem assume qualquer responsabilidade pela informação ou utilização da ferramenta Scratch. Os operadores deste website podem recolher dados pessoais e devem, portanto, garantir que concordam com os termos de utilização e a política de privacidade do Scratch, antes de utilizarem o Scratch, e fornecerem quaisquer dados pessoais.
5. Qualquer material utilizado (imagens, sons, textos, etc.) deve ser destinado a responder ao desafio proposto.
6. O Projeto (jogo de vídeo, animação ou história) deve ser carregado na Plataforma usando a ligação fornecida por <https://scratch.mit.edu/> na opção "Share my project" (Partilhar o meu projecto).
7. Todos os campos do formulário de registo são obrigatórios.

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

Terceiro. Quem pode participar

O concurso está aberto a qualquer rapaz ou rapariga, individualmente ou em pares (desde que pertençam à mesma faixa etária), dos seguintes países: Argentina, Brasil, Chile, Colômbia, Espanha, Itália, México, Peru, Portugal e Roménia. Todos os participantes, ou os 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, este não pode ser modificado.

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

As pessoas singulares que não tenham completado os procedimentos de participação estabelecidos e/ou se tenham registado fora do prazo estabelecido nas presentes regras

ou que tenham sido registadas por uma pessoa, que não seja o seu representante legal não terão o estatuto de participante.

Os membros do Comité de Avaliação e os membros do Júri não são elegíveis para participar neste concurso.

Este concurso tem uma capacidade limitada, pelo que a participação é feita por ordem de chegada, até que a capacidade total seja atingida.

Quarto. Prazos e conduta do Concurso

O período de inscrição para o Concurso terá início a 1 de Dezembro às 00:00h e terminará a 21 de janeiro de 2023 às 23:59h (hora espanhola), ambas inclusive. A participação fora do intervalo de tempo estabelecido não será tida em conta.

a jornada de formação terá lugar entre 23 de janeiro e 9 de abril, bem como as sessões de formação de tecnologia criadas para o Concurso.

Entre abril e maio, a cada participante será atribuída uma Categoria, de acordo com o número de chaves obtidas, e será informado do Desafio proposto pela Fundação NTT DATA EMEAL, que varia consoante a Categoria e, após a apresentação do Desafio aos participantes, os Projetos recebidos serão avaliados pelo Comité de Avaliação. A Organização será responsável por informar os participantes e/ou representantes legais de todas as datas e prazos específicos, através de email

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

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

Quinto. Processo de avaliação e Júri. Votação Pública

Será nomeado um Comité de Avaliação para avaliar os Projetos apresentados, o qual será composto por membros do Grupo NTT DATA (empregados, diretores, etc.), designados pela Fundação NTT DATA EMEAL.

Os critérios de avaliação, baseiam-se nos seguintes aspetos, os quais serão avaliados em cada Projeto:

1. Contém uma mensagem apropriada ao desafio proposto.
2. Originalidade.
3. Facilidade de utilização.
4. Incorporar técnicas aprendidas durante a formação.

O Júri, que selecciona um Projeto vencedor em cada uma das será também composto por membros da NTT DATA (empregados, diretores, etc.) e/ou pessoas externas à fundação NTT DATA EMEAL, designadas pela NTT DATA EMEAL.

Sexto. Prémio

Os participantes com Projetos vencedores, escolhidos pelo Júri, em cada uma das 3 categorias de cada faixa etária serão anunciados durante a sessão aberta virtual, e receberão um prémio no valor máximo de 150 euros para desenvolverem as suas competências digitais e o seu pensamento computacional.

No caso dos participantes se terem inscrito em pares, o prémio será dividido pelos dois participantes. A Fundação NTT DATA EMEAL não é responsável pela utilização e distribuição do prémio ao par vencedor, depois desteter sido atribuído.

A Fundação NTT DATA EMEAL pode, se assim decidir o Comité de Avaliação ou o Júri, atribuir um ou mais prémios aos Projetos, que considerem adequados.

A entrega dos prémios será coordenada pela Fundação NTT DATA EMEAL com os participantes e/ou os seus representantes legais. No caso de o vencedor ser um par, entender-se-á que foi feito um contacto efetivo, com a confirmação de um dos dois participantes e/ou do seu representante legal, que formam o par.

Se os vencedores não forem contactados no prazo de 25 dias úteis, a partir da data da sessão virtual, ou se o vencedor se retirar ou se houver uma violação destes Termos e Condições, o prémio será confiscado.

O prémio será entregue na morada indicada pelo vencedor. A empresa transportadora responsável pela entrega do Prémio fará duas (2) tentativas, se não for possível entregar ao vencedor o Prémio, após as duas tentativas, o Prémio não será atribuído.

O Prémio é inalterável, a pedido do vencedor, e não reembolsável o seu valor em dinheiro.

A Fundação NTT DATA EMEAL não será responsável por quaisquer incidentes materiais e técnicos que ocorram após a entrega ou relativos ao Prémio ganho. Em circunstância alguma, a Fundação NTT DATA EMEAL será responsável pela utilização do Prémio, por parte do vencedor.

Além disso, a escola, o mentor mais envolvido, ou que mais se tenha destacado, em termos do seu envolvimento, receberá um prémio a usufruir na escola, relacionado com tecnologia e programação. O prémio consistirá num kit de programação e será atribuído, com base no número de vezes, que a escola ou mentor participa, 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 comprometem-se a respeitar os regulamentos aplicáveis em matéria de direitos de propriedade intelectual e industrial e, por conseguinte, comprometem-se a: (i) não plagiar, utilizar ou reproduzir uma obra protegida ou cuja propriedade corresponda a terceiros; (ii) não utilizar ou fazer *downloads* não autorizados de obras para as incorporar no material apresentado; (iii) não reproduzir, utilizar, imitar ou modificar marcas comerciais ou sinais que não sejam de terceiros; (iv) em circunstância alguma será aceite qualquer conteúdo que implique uma interferência ilegal no direito à honra, à privacidade pessoal e familiar e à auto-imagem de qualquer pessoa, que não respeite a dignidade da pessoa, que implique discriminação com base na raça, sexo, religião, opinião, nacionalidade, deficiência ou qualquer outra circunstância pessoal ou social. Os participantes considerarão a Organização inofensiva contra qualquer reclamação de terceiros derivada do não cumprimento das obrigações ou garantias acima mencionadas.

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

- (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 no vídeo para utilização limitada, gratuita e sem limitação territorial, da imagem pessoal dessas pessoas.

Ambas as alíneas são baseadas numa utilização, que se limita aos seguintes objetivos: avaliar a participação, informar e promover o Concurso e/os Projetos vencedores, bem como elaborar materiais promocionais e resumos do Concurso em formato 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 utilização da imagem

A fim de cumprir as disposições do Regulamento Europeu de Protecção de Dados 2016/279 (GDPR) e a Lei Orgânica 1/1982, de 5 de Maio, sobre a protecção civil do direito à honra, privacidade pessoal e familiar e autoimagem, a informação sobre o tratamento, que a Fundação NTT DATA EMEAL, fará dos dados pessoais dos participantes e a utilização da sua imagem está incluída na Política de Privacidade que está ligada no formulário de inscrição para o Concurso.

Confidencialidade

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

Reservas e limitações

À Fundação NTT DATA EMEAL reserva-se o direito de cancelar a(s) participação(ões) que não cumpram qualquer um dos requisitos destas bases legais, regulamentos atuais, bem como a possibilidade de eliminar os participantes que defraudem, alterem ou inutilizem o bom funcionamento e o curso normal e ao abrigo destas regras, comentários ou ações que considere não estarem relacionados com estas regras e com o objetivo do Concurso; violar as condições, limitações ou proibições aqui contidas, ou que considere impróprias, indecorosas ou de mau gosto, ou que considere que possam ferir os sentimentos dos outros participantes ou do público que assista à final.

A descoberta de qualquer uma destas circunstâncias durante o Concurso resultará na desqualificação automática do(s) participante(s), bem como na perda do prémio, caso este tenha sido atribuído. Do mesmo modo, a Organização estará isenta de qualquer responsabilidade em qualquer um dos casos acima mencionados, bem como de qualquer responsabilidade por danos que possam ser causados durante o usufruto do prémio.

A Organização reserva-se o direito de cancelar ou modificar as condições atuais devido a razões de força maior, que impediriam a correta realização do Concurso e/ou a atribuição do prémio. No caso de tal circunstância, será comunicada atempadamente. Da mesma forma, se por qualquer razão, for necessário adiar ou modificar o Concurso, este facto será publicado no *website* da Fundação NTT DATA EMEAL e será enviado um e-mail a todos os participantes registados.

Responsabilidades

A Fundação NTT DATA EMEAL está isenta de qualquer responsabilidade no caso de dados erróneos fornecidos pelo(s) participante(s), que possa impedir a sua identificação ou entrega do Prémio. Da mesma forma, não aceita qualquer responsabilidade por qualquer possível perda, deterioração, roubo ou qualquer outra circunstância não imputável à Organização, que possa afetar a entrega do Prémio, bem como qualquer dano directo ou indirecto a terceiros.

A Fundação NTT DATA EMEAL exclui-se de qualquer responsabilidade por danos e prejuízos de qualquer natureza que possam dever-se à indisponibilidade temporária ou continuidade do funcionamento da Plataforma Scratch, à defraudação da utilidade que os participantes lhe possam ter atribuído, e em particular, mas não exclusivamente, a

falhas no acesso às diferentes páginas e no envio de respostas de participação através da Internet.

A Fundação NTT DATA EMEAL não é responsável por quaisquer alterações ou cancelamentos que o Concurso possa sofrer, nem é responsável por possíveis perdas, deterioração, roubo, atrasos ou qualquer outra circunstância atribuível a terceiros que possa afectar o funcionamento geral do Concurso.

A Fundação NTT DATA EMEAL não é responsável pelo mau funcionamento das redes de comunicação eletrónica que impedem o normal desenvolvimento das mesmas por razões fora do seu controlo e, especialmente, por atos externos contrários à boa fé. A Organização também não será responsável por problemas de transmissão ou perda de dados não imputáveis à mesma.

Oitavo. Aceitação das Regras

Júri.

A participação no Concurso implica a aceitação do presente regulamento, sem ressalvas ou condições, bem como de qualquer decisão tomada pela Fundação NTT DATA EMEAL, Comissão de Avaliação ou Júri.

Nono. Lei aplicável e jurisdição

O Concurso será regido pela lei espanhola.

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

NOTIFICAÇÃO DE MODIFICAÇÃO DAS REGRAS DO CONCURSO PARA A SEGUNDA EDIÇÃO DAS OLIMPÍADAS INTERNACIONAIS DE TECNOLOGIA

Modificação das regras datada de 31 de Março de 2023

É por este meio anunciada a seguinte alteração nas regras da II edição das Olimpíadas Internacionais de Tecnologia:

- 1) Base Quatro. Prazos e desenvolvimento do Concurso, segundo parágrafo, para que seja redigido como se segue:

"O itinerário de formação terá lugar entre 23 de Janeiro e **11 de Abril até às 23:59hs (hora espanhola)**, bem como as sessões de formação tecnológica em linha criadas para o Concurso".

Modificação do Regulamento a 27 de abril de 2023

Comunicamos a seguinte alteração no Regulamento da II Edição das Olimpíadas Internacionais de Tecnologia:

- 1) Primeira Cláusula. Objetivo desta convocatória, após a descrição de cada uma das categorias, o seguinte parágrafo:

"Uma categoria adicional foi criada para os participantes que, independentemente da sua faixa etária, demonstrem habilidades digitais e conquistas em todos os níveis das Olimpíadas."

- 2) Quinta Cláusula. Processo de avaliação e Júri. Voto Público, primeiro parágrafo, e para que fique registado:

"Será nomeada uma Comissão de Avaliação para avaliar os Projetos apresentados, composta pelos membros do Grupo NTT DATA (colaboradores, diretores, etc.) e/ou pessoas externas à Fundação NTT DATA EMEAL e que ela designar".