

BASES DE LA CONVOCATORIA

I edición de la competición de las olimpiadas internacionales de tecnología

Bases modificadas y actualizadas el 21 de noviembre de 2021

Véase la modificación de las bases realizada el 13 de diciembre de 2021 al final del presente documento en relación con los plazos y el desarrollo de la Competición de la base Cuarta.

Véase la modificación de las bases realizada el 11 de enero de 2022 al final del presente documento en relación con el plazo de inscripción a la Competición de la base Cuarta.

Véase la modificación de las bases realizada el 24 de febrero de 2022 al final del presente documento en relación con los plazos de la Competición de la base Cuarta.

Primera: Objeto de la convocatoria

Las siguientes bases tienen como objeto establecer las normas de participación en la I edición de la competición de las olimpiadas internacionales de tecnología (en adelante, la “Competición”) que convoca Fundación NTT DATA Europa y Latinoamérica (en adelante, la “fundación NTT DATA EMEAL” o la “Organización”).

La Competición consistirá en participar en el itinerario formativo propuesto diseñado por fundación NTT DATA EMEAL que se compone de 12 módulos y resolver el reto final. En cada uno de los módulos los participantes tendrán que resolver desafíos con los que irán obteniendo “llaves” que les irán abriendo la puerta de los siguientes módulos. Una vez completados los 12 módulos, todos los participantes habrán acumulado una serie de llaves que les hará formar parte de cada una de las categorías (las “Categorías”):

- Categoría 1 (Pojitibu): hasta 180 llaves
- Categoría 2 (Henka): hasta 240 llaves.
- Categoría 3 (Henkaku-sha): hasta 300 llaves.

Para completar el itinerario formativo, los participantes deberán realizar todos los ejercicios y desafíos propuestos a través de la plataforma de competencias digitales que fundación NTT DATA EMEAL ha diseñado para tal fin, así como asistir a las sesiones de entrenamiento de tecnología online creadas para la Competición. Asimismo, los participantes recibirán información complementaria y necesaria para dar completar su itinerario formativo a través de la misma plataforma.

Para finalizar la Competición y una vez completado el itinerario formativo, los participantes de cada una de las 3 categorías deberán resolver un reto final (el “Reto”) propuesto desde fundación NTT DATA EMEAL a través de un videojuego, una animación o un cuento (en adelante, el “Proyecto”) diseñado con la herramienta gratuita de programación Scratch que dé respuesta al reto propuesto.

Posteriormente, un Comité de Evaluación elegirá hasta 5 Proyectos finalistas en cada una de las categorías 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 3 ganadores: uno para cada una de las Categorías.

Segunda. 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 la que se puede acceder a través del enlace que encontrarán en la web de la fundación NTT DATA EMEAL (<https://www.nttdatafoundation.com/es/proyectos/tecnologia-para-ninos>).

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

1. Inscribirse en la Plataforma indicada para ello.
2. Realizar el itinerario formativo compuesto por 12 módulos, respondiendo a las preguntas y a los desafíos propuestos en cada uno de los módulos y asistir a las sesiones de entrenamiento de tecnología online creadas para la Competición.
3. Una vez asignada una Categoría en función de las llaves obtenidas, responder al Reto propuesto desde fundación NTT DATA EMEAL.
4. 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.
5. Cualquier material que se utilice (imágenes, sonidos, textos, etc.) debe tener como finalidad responder al Reto propuesto.
6. 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".
7. 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. La organización indicará cómo debe compartirse el Proyecto.

Tercera. Quiénes pueden participar

Podrá participar en el concurso cualquier niño o niña hispanohablante de forma individual o por parejas, (la Plataforma solo estará en ese idioma). Todos los participantes, o sus representantes legales, deberán cumplir con las condiciones y requisitos de participación y aceptar las presentes bases. Cada participante, individual o en pareja, sólo podrá presentar un proyecto,

Edad de los participantes: de 7 a 16 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.

Esta competición tiene un aforo limitado de 500 participantes, por lo que solo podrán participar los primeros 500 inscritos en la Plataforma.

Cuarta. Plazos y desarrollo de la Competición

El plazo de inscripción a la Competición comenzará el 15 de noviembre a las 00:00hrs y finalizará el 14 de diciembre de 2021 a las 23:59hrs (hora española), ambos inclusive. La participación fuera del rango temporal establecido no será tenida en cuenta.

El itinerario formativo se realizará entre el 15 de diciembre y el 25 de febrero, así como las sesiones de entrenamiento de tecnología online creadas para la Competición.

La asignación de las Categorías se realizará el 28 de febrero.

La propuesta del Reto a cada una de las categorías se realizará el 2 de marzo, teniendo de plazo para presentarlo desde ese momento hasta el 13 de marzo a las 23:59hrs. (hora española).

La evaluación del proyecto por el Comité de evaluación se realizará del 14 al 20 de marzo y se seleccionarán hasta un máximo de 5 finalistas por Categoría.

La comunicación de los finalistas se realizará el 21 de marzo.

La final se celebrará en una sesión virtual, el 30 de marzo a las 16:00 horas (hora española), donde los finalistas presentarán su Proyecto y se seleccionarán y anunciarán los tres Proyectos ganadores, uno por Categoría, por parte del Jurado.

Quinta. Proceso de evaluación y Jurado. Votación del Público

Se designará un Comité de evaluación para evaluar los Proyectos presentados compuesto por los miembros del Grupo NTT DATA (empleados, directores, etc.) que designe fundación NTT DATA EMEAL.

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.

El Jurado que seleccione a un Proyecto ganador en cada una de las categorías estará asimismo compuesto por miembros de NTT DATA (empleados, directores, etc.) y/o personas externas a fundación NTT DATA EMEAL que ésta designe.

Sexta. Premio

Los participantes con Proyectos ganadores en cada una de las 3 Categorías escogidos por el Jurado se anunciarán durante la sesión virtual abierta y recibirán, según la Categoría:

- Categoría 1(Pojitibu): un robot educativo
- Categoría 2(Henka): un kit de Makey Makey y LEGO WeDo.
- Categoría 3 (Henkaku-sha): un drone.

En caso de que los participantes se hayan inscrito por Parejas, el premio será uno para los dos participantes a compartir.

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

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

Además, el centro educativo o formador más implicado o que más haya destacado con su implicación, recibirá un premio para que puedan disfrutar en el centro educativo relacionado con la tecnología y la programación. El premio consistirá en un kit de programación y se otorgará teniendo en cuenta el número de veces que participa el centro educativo o formador, número de alumnos inscritos del centro educativo, motivación y seguimiento de la actividad.

La persona del centro educativo que quiera hacer seguimiento como coordinador de sus alumnos tendrá que notificarlo antes del 15 de diciembre a nttdatafoundation@nttdata.com. Al coordinador del centro educativo se le asignarán todos los participantes que se hayan registrado de su centro educativo.

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 fundación NTT DATA EMEAL :

- (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 fundación NTT DATA EMEAL (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 NTT DATA EMEAL 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 NTT DATA EMEAL se compromete a mantener la confidencialidad de aquellos, videojuegos, animaciones o cuentos no premiados.

Reservas y limitaciones

Fundación NTT DATA EMEAL 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 NTT DATA EMEAL y se enviará un email a todos los participantes inscritos.

Responsabilidades

Fundación NTT DATA EMEAL 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 NTT DATA EMEAL 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 NTT DATA EMEAL 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 NTT DATA EMEAL 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 NTT DATA EMEAL, o bien el Comité evaluador o el Jurado, adopten.

NOTIFICACIÓN DE MODIFICACIÓN DE LAS BASES DE LA CONVOCATORIA DE LA I EDICIÓN DE LA COMPETICIÓN DE LAS OLIMPIADAS INTERNACIONALES DE TECNOLOGÍA

Modificación de las bases de fecha 13 de diciembre de 2021

Por la presente se notifican los siguientes cambios en las bases de la I edición de la Competición de las Olimpiadas Internacionales de Tecnología:

1. Se modifica la base Cuarta. Plazos y Desarrollo de la Competición, de forma que queda redactada:

*“El plazo de inscripción a la Competición comenzará el 15 de noviembre a las 00:00hrs y finalizará el **11 de enero de 2022** a las 23:59hrs (hora española), ambos inclusive. La participación fuera del rango temporal establecido no será tenida en cuenta.*

*El itinerario formativo se realizará entre el **12 de enero** y el **4 de marzo**, así como las sesiones de entrenamiento de tecnología online creadas para la Competición.*

*La asignación de las Categorías se realizará el **7 de marzo**.*

*La propuesta del Reto a cada una de las categorías se realizará la semana del **7 al 11 de marzo en una sesión extraordinaria online en directo**, teniendo de plazo para presentarlo desde ese momento hasta el **20 de marzo** a las 23:59hrs. (hora española).*

*La evaluación del proyecto por el Comité de evaluación se realizará del **21 al 27 de marzo** y se seleccionarán hasta un máximo de 5 finalistas por Categoría.*

*La comunicación de los finalistas se realizará el **29 de marzo**.*

*La final se celebrará en una sesión virtual, el **6 de abril** a las 16:00 horas (hora española), donde los finalistas presentarán su Proyecto y se seleccionarán y anunciarán los tres Proyectos ganadores, uno por Categoría, por parte del Jurado.”*

NOTIFICACIÓN DE MODIFICACIÓN DE LAS BASES DE LA CONVOCATORIA DE LA I EDICIÓN DE LA COMPETICIÓN DE LAS OLIMPIADAS INTERNACIONALES DE TECNOLOGÍA

Modificación de las bases de fecha 11 de enero de 2022

Por la presente se notifica el siguiente cambio en las bases de la I edición de la Competición de las Olimpiadas Internacionales de Tecnología:

1. Se modifica la base Cuarta. Plazos y Desarrollo de la Competición, párrafo primero, de forma que queda redactado:

*“El plazo de inscripción a la Competición comenzará el 15 de noviembre a las 00:00hrs y finalizará el **19 de enero de 2022** a las 23:59hrs (hora española), ambos inclusive. La participación fuera del rango temporal establecido no será tenida en cuenta.”*

NOTIFICACIÓN DE MODIFICACIÓN DE LAS BASES DE LA CONVOCATORIA DE LA I EDICIÓN DE LA COMPETICIÓN DE LAS OLIMPIADAS INTERNACIONALES DE TECNOLOGÍA

Modificación de las bases de fecha 24 de febrero de 2022

Por la presente se notifica el siguiente cambio en las bases de la I edición de la Competición de las Olimpiadas Internacionales de Tecnología:

1. Se modifica la base Cuarta. Plazos y Desarrollo de la Competición, párrafo quinto sexto y séptimo, de forma que quedan redactados:

“La evaluación del proyecto por el Comité de evaluación se realizará del **21 de marzo al 8 de abril** y se seleccionarán hasta un máximo de 5 finalistas por Categoría.

La comunicación de los finalistas se realizará el **18 de abril**.

La final se celebrará en una sesión virtual, el **27 de abril** a las 16:00 horas (hora española), donde los finalistas presentarán su Proyecto y se seleccionarán y anunciarán los tres Proyectos ganadores, uno por Categoría, por parte del Jurado.”