

BASES DE PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO

“DESAFÍO STEAM”¹

ORGANIZADO POR FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR

FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR pone en conocimiento de jóvenes entre 14 y 25 años el concurso “**Desafío Steam**” Ecuador, en adelante, Concurso.

El objeto de 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 y persigue generar un impacto positivo y directo en el entorno de los participantes, en el que la tecnología sirva como elemento potenciador.

El Concurso está dirigido a jóvenes entre 14 y 25 años cumplidos hasta la fecha de presentación de las propuestas, quienes 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.

1. PUBLICACIÓN, CALENDARIO, TEMÁTICA Y FASES DEL CONCURSO

1.1 Las Bases estarán publicadas en los portales: Fundación Telefónica Ecuador, Concurso, Voluntariado de Fundación Telefónica Ecuador y las cuentas de las redes sociales Instagram, Twitter y Facebook de Fundación Telefónica Ecuador.

1.2 Desde las 00H00 del 19 de mayo de 2020, hasta las 23H59 del 19 de julio de 2020, fecha en la cual deben estar presentados los proyectos y se cierra el Concurso.

1.3 Los proyectos, partiendo de la temática general del Concurso, se enmarcarán en una de las 3 temáticas que constan a continuación:

1.3.1 **Salud**: esta categoría incluirá proyectos que ofrezcan soluciones para mejorar la salud de las personas, o las condiciones de vida de personas enfermas.

1.3.2 **Personas / Sociedad**: proyectos que busquen mejorar, con carácter general, la vida de las personas o de la sociedad en este momento actual de confinamiento.

¹ STEAM estas siglas identifican a las disciplinas de Science, Technology, Engineering, Art y Matemáticas; en español: ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas.

1.3.3 **General:** pertenecerán a esta categoría aquellas propuestas que generen un impacto positivo más allá de la salud y de la vida de las personas, a modo de ejemplo aquellas que prioricen la mejora del medio ambiente, la movilidad, la reducción de residuos, etc.

1.3.4 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.

1.4 El Concurso tiene cuatro fases:

1.4.1 Fase 1: publicación de las Bases el 19 de mayo de 2020.

1.4.2 Fase 2: una vez que se cumplan con los requisitos de inscripción en la WEB, los participantes podrán hasta las 11H59 del 19 de julio, presentar los proyectos y se cierra el Concurso.

1.4.2 Fase 3: del 20 de julio de 2020 al 30 de julio del mismo año, el Jurado procederá a valorar los proyectos presentados y seleccionar a los ganadores.

14.4.3 Fase 4: proclamación de los resultados en la WEB el 31 de julio de 2020.

2. CATEGORIAS Y EDADES

2.1 **Categoría Junior:** podrán participar exclusivamente jóvenes de 14 a 18 años cumplidos hasta la fecha de presentación de la propuesta.

2.2 **Categoría High:** podrán participar exclusivamente jóvenes de 19 a 25 años, cumplidos a la fecha de presentación de la propuesta.

3. FORMALIZACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN

3.1 La participación en el Concurso, se formalizará a través de la plataforma www.stembyme.com, (WEB) por medio del formulario habilitado para tal efecto en la sección Ecuador.

3.2 El participante responsable de presentar la propuesta, deberá registrarse previamente como usuario, aceptando a tal efecto las condiciones de uso, la aceptación de estas Bases y la política de privacidad de la misma.

3.3 La participación en el Concurso, se formalizará a través de los formularios que se encuentran en la WEB; se deberán completar todos los formularios en forma íntegra, siendo el participante responsable de la veracidad y exactitud de la información introducida; a modo de ejemplo

sin que la enumeración a continuación sea exhaustiva: (i) datos identificativos y de contacto de los participantes; (ii) selección de la temática específica a que responde cada proyecto; (iii) la categoría (“Junior” o High”) a la que pertenecen los participantes; (iv) descripción del proyecto y de las soluciones propuestas.

Los participantes podrán inscribirse en el Concurso de forma independiente o, en su caso, apoyados por un centro educativo de Educación Básica Superior, y o (Bachillerato), Institutos de Educación Superior, Entidades de Educación no formal o Asociaciones Juveniles.

3.4 Los participantes deberán seleccionar la categoría en que participarán según su edad, “Junior”, de 14 a 18 años, o “High”, de 19 a 25, con carácter individual o constituidos como equipo, sin que exista un número máximo de integrantes del equipo; 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”.

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

3.6 Los proyectos podrán presentarse en diferentes niveles de desarrollo, a modo de ejemplo: (i) sin estar enteramente finalizados; (ii) como prototipos; o (iii) totalmente finalizados, por lo que FUNDACION TELEFONICA ECUADOR los tendrá como válidos en los diferentes niveles de desarrollo.

3.7 Los participantes deberán ser ecuatorianos residentes en la República del Ecuador o extranjeros con residencia legal, y las personas en situaciones de refugio.

3.8 Las propuestas deberán ser enviadas a través de la WEB desde las 00H00 del 19 de mayo de 2020, hasta las 11H59 del 19 de julio de 2020.

3.9 No se aceptarán proyectos enviados fuera del periodo señalado en el numeral 3.8, que incumplan con la temática establecida, o los presentados por aquellos participantes que no hayan dado cumplimiento a todos los requisitos, información y datos solicitados a través de los formularios de la Web.

3.10 Todo partícipe o miembro del equipo, entre 14 y 17 años de edad, deberá presentar obligatoriamente: (i) autorización firmada por el representante legal para participar en el Concurso; (ii) copia de la cédula de ciudadanía o de identidad de participantes y miembros del grupo.

3.11 Los participantes recibirán apoyo de Mentoría por parte de los Voluntarios de Fundación Telefónica Ecuador, tanto durante la fase de inscripción como en la fase de desarrollo del proyecto y podrán ponerse

en contacto con la secretaría técnica del Concurso a través de los correos desafiosteam@fundaciontelefonica.com, y mario.gomez@telefonica.com en el Ecuador, indicando en el asunto del mensaje del mismo el texto “Desafío Steam Ecuador”.

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

3.12.1 “Date a conocer”: presentación de los miembros del equipo de participantes y descripción del proyecto.

3.12.2 “Investiga y desarrolla”: descripción de la tecnología y materiales utilizados.

3.12.3 “Presenta tu solución”: Entrega del prototipo o solución propuesta.

3.13 FUNDACIÓN TELEFÓNICA se reserva el derecho de excluir del Concurso a cualquier propuesta 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.
- Violan 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.

3.14 FUNDACIÓN TELEFONICA ECUADOR se reserva el derecho de declarar desierto el concurso, sin derecho a reclamo o presentar demandas por parte de los participantes en cualquier momento.

4 REQUISITOS DE LOS PROYECTOS

4.1 Los proyectos que se presenten al Concurso deben ser originales y haber sido desarrollados por el participante a título individual o por el responsable del equipo, que lo presente.

4.2 Los proyectos deberán tratar los retos o problemas planteados por el Concurso acorde a la temática general de la presente edición, **“Desafía al Virus con STEAM”**, tal como consta en el numeral 1.3.

4.3 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.

4.4 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. El uso de la tecnología no se limitará al ámbito STEAM, sino que incluirá herramientas digitales más centradas en el software.

4.5 Los participantes que presenten cada proyecto deben haber 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 Concurso y, contar con las autorizaciones para el derecho de uso de imagen.

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

5 CRITERIOS DE SELECCIÓN Y VALORACIÓN DE LOS PROYECTOS

5.1 Tanto FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR, 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:

5.1.1 **Protagonismo e iniciativa de los participantes:** el objeto del Concurso es buscar a un participante o un equipo 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.

5.1.2 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.

6 JURADO, SELECCIÓN Y PREMIOS

6.1 El jurado, seleccionado por FUNDACIÓN TELEFONICA ECUADOR, 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, serán.

6.2 Las deliberaciones del jurado serán confidenciales, y su fallo irrevocable.

6.3 Los premios del Concurso pueden declararse desiertos, si el jurado estima que no se han satisfecho los mínimos de calidad exigidos.

6.4 Dentro de cada categoría, el jurado otorgará dos premios dentro de los tres temas: salud, personas/sociedad y general, de la siguiente manera:

6.4.1 Primer premio: una Impresora 3D para el proyecto ganador en cada Categoría.

6.4.2 Segundo premio: una Tablet para el proyecto ganador en cada Categoría.

6.5 El fallo del jurado tendrá lugar el día viernes 30 de julio de 2020, y el 31 del mismo mes y año FUNDACIÓN TELEFONICA ECUADOR pondrá en la página WEB quienes han sido los ganadores del CONCURSO.

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

7 DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

7.1 El participante, y 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 FUNDACIÓN TELEFONICA ECUADOR 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 ECUADOR. En caso de reclamación de

terceros, los participantes acuerdan mantener indemne a la FUNDACIÓN TELEFONICA ECUADOR y a los terceros autorizados por ésta.

7.2 El participante, y los equipos participantes autorizan a FUNDACIÓN TELEFONICA ECUADOR, 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 ECUADOR en relación al CONCURSO.

7.3 En aquellos casos en los que, en el transcurso del CONCURSO, se presentará cualquier reclamación contra alguno de los participantes, o los equipos, 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 tenga FUNDACIÓN TELEFONICA ECUADOR 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 ECUADOR 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.

8 PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

8.1 Los datos personales de los participantes en el Concurso serán objeto de tratamiento en reserva como tales por parte de FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR ya que se encuentran protegidos por la Constitución de la República Ecuador y las normas legales aplicables.

8.2 FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR, y como responsable del tratamiento, garantiza el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, limitación, supresión, oposición, a no ser objeto de elaboración de perfiles y portabilidad de los datos facilitados mediante comunicación dirigida a FUNDACIÓN TELEFÓNICA ECUADOR.

9 ACEPTACIÓN

9.1 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.

9.2 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 formar 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.

10 EXCLUSIÓN Y RESTRICCIÓN DE RESPONSABILIDAD

10.1 FUNDACION TELEFONICA ECUADOR 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.

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

10.3 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.

11 LEY APLICABLE Y JURISDICCIÓN

11.1 El presente Concurso está sometido a la legislación de la República del Ecuador. En caso de controversias, las partes buscarán solucionarlas mediante acuerdo directo en el plazo de 15 días. En el caso de que las partes no arribaren a un acuerdo directo, renuncian fuero y domicilio y se someten al arbitraje, en Derecho, de un Tribunal de Arbitraje de la del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara Ecuatoriano Americana en adelante, el Centro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro y a las siguientes normas:

1. El Tribunal estará conformado por un árbitro seleccionados conforme a lo establecido en el Reglamento del Centro.
2. Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo que expida el Tribunal Arbitral y se comprometen a no interponer ningún recurso en contra del laudo arbitral.
3. Para la ejecución de medidas cautelares, el Tribunal Arbitral está facultado para solicitar el auxilio a los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno.
4. El procedimiento arbitral será confidencial.
5. El lugar de arbitraje será en las instalaciones del Centro.

Quito a 14 de mayo de 2020

María Augusta Proaño C.
Apoderada Especial
FUNDACIÓN TELEFONICA ECUADOR