

BASES DE PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO “RETO EDUCATIVO FULLER”, ORGANIZADO POR FUNDACIÓN TELEFÓNICA

FINALIDAD DEL CONCURSO

Con motivo de la celebración de la exposición “Curiosidad Radical: en la órbita de Buckminster Fuller”, que tendrá lugar en el Espacio Fundación Telefónica de Madrid desde el día 24 de marzo al 9 de octubre de 2020, Fundación Telefónica (en adelante la ORGANIZACIÓN o FUNDACIÓN TELEFÓNICA, indistintamente) organiza el concurso “Reto educativo Fuller” (en adelante, el Concurso).

El objetivo del Concurso es reconocer y dar visibilidad a jóvenes, de entre 12 y 18 años, que hayan impulsado proyectos innovadores para mejorar su entorno, con el objetivo de que puedan dar respuesta a algunos de los retos o problemas más acuciantes de la sociedad actual, según los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) impulsados por la ONU. Asimismo, el Concurso persigue crear un impacto positivo en el entorno de los participantes, en el que la tecnología sirva como elemento potenciador para crear un impacto positivo y directo.

De entre todos los proyectos presentados por los participantes del Concurso, el Jurado que conforme la ORGANIZACIÓN seleccionará diez ganadores y, entre ellos, otorgará tres premios especiales. Todos los ganadores que obtendrán los premios descritos en las presentes Bases.

La participación en el Concurso implica la aceptación de estas Bases.

PERÍODO DEL CONCURSO

La participación en el Concurso estará habilitada desde el día 15 de febrero al 9 de octubre de 2020, ambas fechas inclusive. Los premios del Concurso serán comunicados a los ganadores durante la primera semana de junio de 2020.

REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Podrán participar en el Concurso jóvenes de entre 12 y 18 años de edad, constituidos como equipo, sin que exista un número máximo de integrantes de los mismos. Los participantes

podrán inscribirse en el Concurso de forma independiente o, en su caso, apoyados por un centro educativo de Educación Secundaria, Formación Profesional, Bachillerato, entidades de educación no formal o asociaciones juveniles. De forma expresa, no podrán presentarse al Concurso los propios centros educativos o entidades anteriormente citadas.

Los participantes deberán residir en territorio español.

La participación en el Concurso tendrá lugar mediante la presentación de un proyecto o prototipo, cuyo objeto será dar respuesta a algunos de los retos o problemas plantados por los ODS, tal y como se describe en el siguiente punto. El equipo participante en el Concurso deberá ser el responsable directo del proyecto o prototipo que presente al mismo.

Finalmente, los participantes se comprometen a participar en las sesiones presenciales y evento a ser celebrados a Madrid, así como en una mentoría *online*, tal y como se describe posteriormente en estas Bases.

REQUISITOS DE LOS PROYECTOS

Los proyectos o prototipos que se presenten al Concurso deben ser originales y haber sido desarrollados por el propio equipo de participantes que lo presente. Se deberán enviar a la ORGANIZACIÓN a través del formulario alojado en la plataforma web habilitada por ésta a tal efecto, disponible a través del enlace **<https://espacio.fundaciontelefonica.com/noticia/reto-educativo-fuller-curiosidad-radical/>** (en adelante la Web), debiendo los participantes completar toda aquella información o datos allí solicitados.

Los proyectos deberán tratar los retos o problemas planteados por los ODS, con el objetivo de crear un impacto positivo en el entorno de los participantes a través de iniciativas sociales, de mejora de la educación y/o del medio ambiente, mediante el uso de la tecnología. Los proyectos podrán presentarse sin estar enteramente finalizados, por lo que FUNDACIÓN TELEFÓNICA tendrá por válidos proyectos en diferentes niveles de desarrollo.

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.

Además, los proyectos presentados al Concurso deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- Que los participantes que presenten cada proyecto hayan producido ellos mismos los materiales que lo contienen, siendo titulares de los derechos de propiedad intelectual, o de cualquier otro tipo, que se constituyan sobre ellos.
- Que ninguno de los materiales que conforman el proyecto presentado por cada equipo de participantes infrinja, en modo alguno, la normativa vigente aplicable, en materia de protección de datos de carácter personal, respecto a los derechos de imagen contenidos en dicho proyecto, o en cualquiera de los elementos adicionales requeridos por la ORGANIZACIÓN para formalizar la participación en el Concurso.

Los proyectos podrán enviarse a través de la Web desde el día 15 de febrero de 2020, a partir de las 8:00 horas, hasta el 9 de octubre del mismo año, a las 23:59 horas.

Cada equipo podrá concursar con un único proyecto. En caso de presentar más de uno, la ORGANIZACIÓN únicamente tendrá en cuenta el primero presentado.

No se aceptarán proyectos enviados fuera del periodo señalado para su presentación en el Concurso, que incumplan con la temática establecida, o los de aquellos participantes que no hayan cumplimentado toda la información y datos solicitados a través del formulario de la Web de inscripción.

Asimismo, FUNDACIÓN TELEFÓNICA se reserva el derecho de excluir del Concurso a cualquier proyecto 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 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.

JURADO

El Jurado estará formado por personalidades de reconocido prestigio y/o experiencia en el ámbito y temáticas que conforman el Concurso, y que responderán a diversos perfiles profesionales.

Las deliberaciones del Jurado serán confidenciales, y su fallo irrevocable. Los premios del Concurso pueden declararse desiertos si el Jurado estima que no se han satisfecho los mínimos de calidad exigidos.

INSCRIPCIÓN Y PRESENTACIÓN DE LOS PROYECTOS

Los participantes deberán realizar obligatoriamente la inscripción al Concurso como requisito para su participación. Los participantes deberán acceder a la Web y, una vez allí, acceder al formulario de inscripción *online*, que deberá ser completado en todas sus partes y enviado.

Los participantes podrán solicitar apoyo, si lo requieren, durante la fase de presentación, poniéndose en contacto con la secretaría técnica del Concurso a través del correo **comunicacion@ashoka.org**, indicando en el asunto del mensaje del mismo el texto "Reto educativo Fuller".

Después de haber recibido la inscripción online, la ORGANIZACIÓN podrá, a su criterio, entrar en contacto con los participantes para solicitar documentación adicional, que podrá incluir:

- Documento en formato video y audio, con una duración máxima de 90 segundos, en cualquiera de los formatos que FUNDACIÓN TELEFÓNICA solicite expresamente, y cuyo peso no deberá ser superior a 50 Mb, explicando el proyecto presentado al Concurso.
- Documento en formato PDF, de máximo dos páginas de extensión, con la explicación del proyecto. En el caso de que el documento contenga fotografías, éste podrá superar las dos páginas indicadas de extensión.
- Autorización firmada del director/a del centro escolar o entidad de educación no formal del equipo participante, si estuviera vinculado a alguno.

- Autorización firmada para el uso de imagen de todos los miembros del equipo, así como de todas las personas (alumnos y profesores) cuya imagen aparezca en cualquier material (videos, fotos, etc.) de presentación del proyecto.

No serán objeto de valoración aquellas candidaturas cuyos participantes, a petición de la ORGANIZACIÓN, no hayan enviado firmadas las referidas autorizaciones.

CRITERIOS DE SELECCIÓN Y VALORACIÓN DE LOS PROYECTOS

- Protagonismo e iniciativa de los participantes: el objeto del Concurso es buscar a un equipo de jóvenes que hayan sido capaces de crear soluciones y llevarlas a cabo. El Jurado valorará a tal fin, como ejes prioritarios:
 - Idea/solución: los integrantes del equipo han descubierto un problema y, a partir de eso, han desarrollado su propia idea para así encontrar una solución.
 - Creación de un equipo: existe un equipo formado por jóvenes para poder llevar a cabo un cambio positivo en un centro educativo o entidad, barrio, ciudad o país. Y, al mismo tiempo, este equipo impulsa a otros compañeros para que puedan despertar sus ganas por mejorar su entorno.
 - Impacto existente: con el inicio del proyecto ya pueden verse signos de que está mejorando la vida de otras personas y/o del entorno que le rodea. El equipo está comprometido con el bien común y ha conseguido que su mundo cercano empiece a cambiar.
- Creatividad e innovación: se valorará la creatividad e innovación en el diseño para resolver problemas.
- Se valorará positivamente el uso de la tecnología persiguiendo un mundo más justo y conectado para mejorar la vida de las personas y/o el medioambiente, y para aumentar el impacto del proyecto.
- Se valorará positivamente la implicación de agentes externos (ayuntamientos, asociaciones, cooperativas, etc.) y en qué medida el proyecto promueve la participación de otros agentes que colaboran con el proyecto.

FASES DE SELECCIÓN DE LOS EQUIPOS GANADORES

Una vez inscrito un proyecto en el Concurso, tendrán lugar las siguientes fases:

- Fase 1: nominaciones *online* y *screening*.
- Fase 2: entrevistas. El equipo participante se entrevistará con dos personas de la Fundación Ashoka, a fin de que puedan dar a conocer de forma detallada su proyecto.
- Fase 3: panel de selección. Los proyectos que lleguen a esta fase serán analizados por el Jurado, que seleccionará a diez equipos ganadores y, entre ellos a tres equipos que recibirán un premio especial.

PREMIOS Y FISCALIDAD

Los premios que serán otorgados en el Concurso a los diez proyectos ganadores son los siguientes:

- Producción de un video explicativo del proyecto que haya presentado el equipo finalista al Concurso.
- Participación en el Laboratorio Curiosidad Radical, un conjunto de varias actividades, concentradas en dos días, relacionadas con la educación, la innovación y la tecnología, como sesiones y encuentros con personalidades relevantes y de reconocido prestigio, visitas a centros de innovación, con el objetivo de potenciar el impacto social de los proyectos. Podrán participar en estas sesiones un máximo de tres personas de cada equipo ganador.

Entre los diez ganadores, el Jurado distinguirá a tres proyectos especiales cuyo impacto en la sociedad sea mayor. Dichos proyectos recibirán como premio, además de los anteriormente descritos, una impresora 3d, un kit electrónico y formación para su uso.

Los integrantes de los proyectos ganadores participarán en una gala, que se celebrará en la ciudad de Madrid. La fecha de su celebración será comunicada con antelación suficiente a los ganadores del Concurso. Las actividades descritas como parte del premio se celebrarán preferentemente los días previos o posteriores al de la celebración de la gala descrita.

FUNDACIÓN TELEFÓNICA cubrirá los gastos de desplazamiento y alojamiento de los ganadores del Concurso, con motivo de la celebración de la gala y actividades referidas en el párrafo anterior, en los siguientes términos:

- Los gastos de alojamiento de dos noches en la ciudad de Madrid, respecto a aquellos equipos residentes fuera de la Comunidad Autónoma de Madrid. El alojamiento será gestionado, única y exclusivamente, por FUNDACIÓN TELEFÓNICA. La ORGANIZACIÓN no reembolsará a los equipos ganadores ningún gasto de alojamiento en que hayan incurrido de forma independiente. Los gastos se satisfarán respecto a un máximo de tres personas de cada equipo finalista. En el caso de que los integrantes de uno de los equipos ganadores fueran menores de edad, deberán estar acompañados de un adulto. En este supuesto, los gastos únicamente cubrirán a dos integrantes del equipo y al adulto que les acompañe.
- Los gastos de desplazamiento de aquellos equipos que residan fuera de la Comunidad Autónoma de Madrid. Los desplazamientos en avión solo serán cubiertos por la ORGANIZACIÓN para equipos residentes fuera de la Península, pero dentro de territorio nacional. El número de integrantes del equipo cuyos gastos serán cubiertos por la ORGANIZACIÓN será el mismo que el anteriormente descrito. En caso de que el viaje sea realizado en un vehículo privado, FUNDACIÓN TELEFÓNICA sufragará un total de 0,35 euros por cada kilómetro recorrido (incluyendo ida y vuelta), una vez el viaje sea debidamente justificado.
- Además, se otorgará a cada grupo finalista residente fuera de la Comunidad Autónoma de Madrid un importe, que será comunicado por la Organización, por cada uno de sus integrantes, o adulto que los acompañe (hasta un máximo de tres personas en total), a fin de satisfacer los posibles gastos que, en concepto de dietas, deban asumir durante su estancia en la ciudad de Madrid.

Ningún premio será susceptible de cambio a petición de los participantes ganadores. La aceptación de los premios conlleva el cumplimiento de las obligaciones fiscales correspondientes.

DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

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 la ORGANIZACIÓN 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. En caso de reclamación de terceros, los participantes acuerdan mantener indemne a la ORGANIZACIÓN y a los terceros autorizados por ésta.

Los equipos participantes autorizan a la ORGANIZACIÓN, 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.

En aquellos casos en los que, en el transcurso del Concurso, se presentara cualquier reclamación contra alguno de los participantes, 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 tengan la ORGANIZACIÓN o el Jurado fundadas dudas, podrá aquélla descalificar a dicho equipo participante del Concurso. En caso de que el Concurso hubiera concluido, la ORGANIZACIÓN se reserva el derecho de retirar el premio que tal equipo participante hubiera obtenido, y a tomar, en consecuencia, cuantas acciones estime oportunas.

PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

La ORGANIZACIÓN se compromete a no tratar los datos personales facilitados por los participantes, salvo para fines relativos a la organización y premiación del Concurso. En el momento de inscripción en el Concurso, a través de la Web, se recabará el consentimiento de los participantes a la política de privacidad de FUNDACIÓN TELEFÓNICA y de la entidad que presta a ésta los servicios de secretaría técnica y organización del Concurso (la Fundación Ashoka).

La ORGANIZACIÓN pone en conocimiento de todos los participantes que, en caso de resultar seleccionados como ganadores del Concurso, todas sus actuaciones en relación con el mismo, en el Espacio Fundación Telefónica, serán objeto de grabación y registro fotográfico. Por tal razón, los participantes deberán suscribir un documento de cesión de derechos de imagen, que será oportunamente facilitado por la ORGANIZACIÓN en el momento de la selección de los ganadores por parte del Jurado. En el caso de los participantes ganadores menores de edad, dicho documento deberá ser, asimismo, firmado por sus representantes legales.

Los participantes ganadores y, en su caso, sus representantes legales, serán los únicos responsables de la veracidad de los datos proporcionados.

ACEPTACIÓN

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.

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 tomar 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.

EXCLUSIÓN Y RESTRICCIÓN DE RESPONSABILIDAD

La ORGANIZACIÓN 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.

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

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.

JURISDICCIÓN

Para la resolución de cualquier controversia o discrepancia que pudiera surgir en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes Bases, tanto la ORGANIZACIÓN como los participantes en el Certamen se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Madrid capital, con renuncia expresa al fuero que pudiera corresponderles.

La participación en este Concurso implica la aceptación total y plena de las presentes Bases y condiciones legales expuestas en ellas.

La ley aplicable al presente Concurso será la española.