

BASES DA CONVOCAÇÃO

III edição das Olimpíadas Internacionais de Tecnologia

Primeira: Objeto da convocação

As seguintes bases têm como objetivo estabelecer as normas de participação na III edição da competição das Olimpíadas Internacionais de Tecnologia (doravante, a "Competição") convocada pela Fundação NTT DATA Europa e América Latina (doravante, a "Fundação NTT DATA EMEAL" ou a "Organização").

A Competição, direcionada a menores de 7 a 16 anos, consiste em participar do itinerário formativo proposto e projetado pela Fundação NTT DATA EMEAL, que é composto por 10 módulos e em resolver um desafio final. Em cada um dos módulos, os participantes terão que resolver desafios com os quais irão obtendo "chaves" (pontos) que lhes abrirão a porta dos módulos seguintes. Uma vez completados os 10 módulos, todos os participantes receberão um diploma indicando seu desempenho e a categoria na qual se classificaram.

Na Competição, haverá dois grupos diferenciados dependendo da faixa etária dos participantes. O primeiro grupo incluirá participantes de 7 a 11 anos e o segundo incluirá participantes de 12 a 16 anos.

- Faixa etária de 7 a 11 anos

- Categoria iniciante: até 180 chaves
- Categoria intermediária: até 240 chaves
- Categoria avançada: até 300 chaves

- Faixa etária de 12 a 16 anos

- Categoria iniciante: até 180 chaves
- Categoria intermediária: até 240 chaves
- Categoria avançada: até 300 chaves

Para completar o itinerário, os participantes deverão realizar todos os exercícios e desafios propostos através da plataforma de competições digitais. Além disso, os participantes poderão assistir a sessões de formação síncrona online com seus treinadores durante o período da Competição.

Ao finalizar o itinerário, os participantes responderão a um desafio final (o "Desafio") de acordo com a faixa etária e a categoria na qual foram classificados. No Desafio, eles colocarão em prática as habilidades digitais adquiridas durante o itinerário formativo e deverão responder através da criação de um videogame, uma animação, um conto, etc. (doravante, o "Projeto") projetado com a ferramenta gratuita de programação Scratch.

Posteriormente, um Comitê de Avaliação escolherá os melhores projetos em cada uma das categorias (doravante, os "Finalistas") atendendo aos critérios de avaliação descritos na quinta cláusula. Os Finalistas apresentarão seu Projeto durante a final virtual em uma sessão aberta (doravante, a "Final") onde será selecionado o vencedor ou os vencedores de acordo com a categoria e a faixa etária (doravante, o(s) "Vencedor(es)").

Segunda. Como participar

A participação na Competição é gratuita e requer que os participantes estejam inscritos na plataforma Olimpíadas Internacionais de Tecnologia (a "Plataforma"), através deste link:

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=h9xIMPBDAEGay64ZcceTlStllpd_IVBkkXXxQUPI5kiURFIKSUJUMVI1SIRXQ0M2R1UwNzdTVjdCMCQIQCN0PWcu

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

1. Completar o formulário de registro. A inscrição deve ser realizada acompanhada do pai, mãe ou tutor do participante.

A inscrição dos participantes também poderá ser realizada pelos centros educativos, desde que, como tais, possuam as autorizações e permissões necessárias dos pais/tutores legais para a inscrição dos participantes. A Fundação NTT DATA EMEAL não se responsabiliza pela inexatidão ou falta de qualquer autorização ou permissão por parte das pessoas que realizam a inscrição.

A Fundação NTT DATA EMEAL não se responsabiliza pela inexatidão ou falsidade dos dados fornecidos no formulário de inscrição na Competição.

2. Realizar o itinerário formativo composto por 10 módulos, responder às perguntas e aos desafios propostos em cada um dos módulos na Plataforma e, opcionalmente, assistir às sessões online de treinamento criadas para a Competição.
3. Uma vez atribuída uma categoria com base nas chaves (pontos) obtidas, responder ao Desafio proposto pela Fundação NTT DATA EMEAL.
4. O Projeto (videogame, animação, conto, etc.) deve ser realizado com a ferramenta de programação gratuita Scratch. Será necessário criar uma conta em <https://scratch.mit.edu/> e utilizar o programa em sua versão online. A Organização indicará, quando aplicável, como o Projeto deve ser enviado.

Tenha em mente que a Fundação NTT DATA EMEAL não controla nem assume qualquer responsabilidade pela informação ou uso da ferramenta Scratch. Os operadores desse site podem coletar dados pessoais, portanto, é necessário garantir que estejam de acordo com os termos de uso e políticas de privacidade do Scratch antes de seu uso e de fornecer qualquer tipo de dado pessoal.

5. Qualquer material utilizado (imagens, sons, textos, etc.) deve ter como objetivo responder ao Desafio proposto.

6. Os Finalistas selecionados pelo Comitê de avaliação devem apresentar seu Projeto na Final da Competição. A Final será transmitida e gravada, portanto, será necessária a autorização de uso de imagem que, no momento da Final, será solicitada aos pais/tutores legais dos Finalistas. No caso de os pais/tutores legais não autorizarem a captação, reprodução, distribuição e transformação da Imagem, necessárias para a apresentação do Projeto pelos Finalistas, estes serão desqualificados da Competição.

Terceira. Quem pode participar

Qualquer menor, entre 7 e 16 anos, que resida na Alemanha, Áustria, Argentina, Bélgica, Brasil, Chile, Colômbia, Equador, Espanha, Holanda, Itália, Japão, México, Peru, Portugal, Reino Unido, Romênia, Suíça ou em qualquer outro país onde o Grupo NTT tenha escritório, pode participar da Competição. Todos os participantes, centros educativos, pais/tutores legais, devem cumprir as condições e requisitos de participação e aceitar as bases atuais. A participação é individual, e cada participante pode completar o itinerário quantas vezes desejar e apresentar vários Projetos nos prazos indicados pela Fundação NTT DATA EMEAL. Uma vez apresentados os Projetos, estes não poderão ser modificados.

Não terão a condição de participante aquelas pessoas físicas que não tenham procedido para completar os trâmites de participação estabelecidos e/ou que se inscreveram fora do intervalo de tempo estabelecido nas presentes bases ou que foram inscritos por uma pessoa não autorizada para tal.

Esta Competição tem capacidade limitada, portanto, será respeitada a ordem de inscrição até que a capacidade seja atingida.

Quarta. Prazos e Desenvolvimento da Competição

O prazo de inscrição será anunciado através do site <https://www.nttdatafoundation.com/es/proyectos/tecnologia-para-ninos> e das redes sociais da Fundação NTT DATA EMEAL e dos escritórios locais interessados em sua divulgação. A participação fora do intervalo de tempo anunciado pela Fundação NTT DATA EMEAL através dos meios mencionados não será considerada.

Os prazos para cada etapa da Competição, o anúncio das categorias, dos desafios atribuídos e dos finalistas selecionados serão anunciados através da Plataforma e/ou dos e-mails fornecidos pelos participantes registrados para esse fim. Todo o itinerário da Competição, incluindo a Final, será realizado em um prazo aproximado de 3 meses.

Os Projetos que não forem enviados nos prazos indicados pela Fundação NTT DATA EMEAL não poderão ser avaliados.

A Final será realizada em uma sessão virtual onde os Finalistas apresentarão seu Projeto e os Projetos vencedores serão selecionados e anunciados por Categoria e faixa etária.

Quinta. Processo de avaliação e Júri.

Será designado um Comitê de avaliação para avaliar os Projetos, composto por um grupo representativo de especialistas em programação e/ou educação designados pela Fundação NTT DATA EMEAL. Este Comitê selecionará os Finalistas.

Como critérios de avaliação, serão valorizados os seguintes aspectos em cada Projeto:

1. Contém uma mensagem adequada ao Desafio proposto.
2. Originalidade.
3. Facilidade de uso.
4. Incorpora técnicas aprendidas durante os treinamentos.

Será designado um Júri para selecionar os Projetos vencedores na Final, composto por um grupo representativo de especialistas em programação e/ou educação designados pela Fundação NTT DATA EMEAL.

Sexta. Prêmio.

Os Vencedores serão anunciados durante a Final e receberão um prêmio avaliado em até cento e cinquenta euros (€150) para continuar desenvolvendo suas habilidades digitais e pensamento computacional (doravante, o "Prêmio").

A Fundação NTT DATA EMEAL poderá, se assim decidir o Comitê de avaliação ou o Júri, conceder uma ou várias menções honrosas aos Projetos que considerarem adequados.

A entrega do Prêmio será coordenada pela Fundação NTT DATA EMEAL com os Vencedores e/ou com as escolas/pais/mães/tutores legais dos alunos com os coordenadores do escritório local da NTT DATA, se aplicável. Se não for possível contatar os Vencedores ou se estes não responderem dentro de 25 dias úteis a partir da data da realização da sessão virtual, ou se o Vencedor desistir ou houver um descumprimento das presentes Bases Legais, o prêmio será declarado vago.

A entrega do Prêmio poderá ser realizada nos escritórios da NTT DATA ou por meio de envio para o endereço indicado pelo Vencedor. A empresa de entrega do Prêmio realizará duas (2) tentativas, se não for possível entregar o Prêmio após as duas tentativas aos Vencedores, o Prêmio será declarado vago.

O Prêmio não poderá ser objeto de troca a pedido do Vencedor nem reembolsável pelo seu valor em dinheiro.

A Fundação NTT DATA EMEAL não será responsável por qualquer incidente material ou técnico que ocorra após a entrega ou relacionado ao Prêmio obtido. Em nenhum caso a Fundação NTT DATA EMEAL será responsável pelo uso que o Vencedor faça do Prêmio.

Além disso, a escola ou formador mais envolvido poderá receber, se assim determinar o Júri, um reconhecimento e/ou um prêmio avaliado em €150 para que seus alunos possam continuar desenvolvendo suas competências digitais.

Sétima. Vários.Direitos de propriedade intelectual e uso de imagem.

Os participantes comprometem-se a respeitar a legislação aplicável sobre direitos de propriedade intelectual e industrial e, portanto, obrigam-se a: (i) não plagiar, usar ou reproduzir uma obra protegida ou cuja titularidade pertença a terceiros; (ii) não usar ou fazer download não autorizado de obras para incorporá-las ao material apresentado; (iii) não reproduzir, usar, imitar ou modificar marcas ou sinais distintivos de terceiros; (iv) em nenhum caso serão aceitos conteúdos que constituam uma intromissão ilegítima no direito à honra, à intimidade pessoal e familiar e à própria imagem de qualquer pessoa, que não respeitem a dignidade da pessoa, que constituam discriminação por motivos de raça, sexo, religião, opinião, nacionalidade, deficiência ou qualquer outra circunstância pessoal ou social. Os participantes manterão a Organização indene de qualquer reclamação de terceiros decorrente do não cumprimento das obrigações ou garantias mencionadas.

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

- (i) uma cessão dos direitos para reproduzir, distribuir, comunicar publicamente e transformar o Projeto, gratuitamente e sem limitação territorial;
- (ii) quando aplicável, a cessão dos direitos de imagem das pessoas que aparecem na fotografia ou vídeo para uso limitado, gratuitamente e sem limitação territorial da imagem pessoal dessas pessoas.

Ambos os acordos são feitos com a limitação de que seu uso se destina às seguintes finalidades: avaliar a Participação na Competição e informar e promover a Competição e/ou os Projetos vencedores, bem como elaborar materiais promocionais e resumos da Competição em formato de vídeo, apresentação etc., e poder publicá-los através dos diversos canais da Fundação NTT DATA EMEAL (site, intranet, redes sociais etc.), sem limitação temporal ou territorial. Esta autorização é concedida gratuitamente.

Proteção de dados

Para cumprir o que estabelece o Regulamento Europeu de Proteção de Dados 2016/679 (RGPD), a Fundação NTT DATA EMEAL realizará o tratamento dos dados pessoais dos participantes conforme descrito na Política de Privacidade vinculada no formulário de inscrição na Competição.

Confidencialidade

A Fundação NTT DATA EMEAL compromete-se a manter a confidencialidade dos jogos eletrônicos, animações ou projetos não premiados.

Reservas e limitações

A Fundação NTT DATA EMEAL reserva-se o direito de anular a(s) participação(ões) que não cumpram algum dos requisitos exigidos nestas bases legais, na legislação vigente, bem como a possibilidade de eliminar os participantes que fraudem, alterem ou prejudiquem o bom funcionamento e o curso normal sob estas bases, comentários ou ações que considerem não relacionados com estas bases e com o objetivo da Competição, que violem as condições, limitações ou proibições nelas contidas, ou que sejam consideradas impróprias, indecorosas ou de mau gosto, ou que possam ferir os sentimentos de outros participantes ou do público presente na final.

A constatação de qualquer uma destas circunstâncias durante a Competição resultará na desqualificação automática do(s) participante(s), bem como na perda do prêmio, se concedido. Além disso, a Organização estará isenta de toda e qualquer responsabilidade caso ocorra qualquer um dos casos mencionados, bem como de qualquer responsabilidade por danos e prejuízos que possam ocorrer durante o desfrute do prêmio.

A Organização reserva-se o direito de cancelar ou modificar as atuais condições por caso fortuito ou de força maior, que impeça o bom desenvolvimento da Competição e/ou a concessão do prêmio. Em caso de ocorrer esta circunstância, será comunicado oportunamente. Da mesma forma, se por qualquer motivo for necessário adiar ou modificar a Competição, este fato será publicado através dos canais estabelecidos para tal no momento da inscrição e será enviado um e-mail para todos os participantes inscritos.

Responsabilidades

A Fundação NTT DATA EMEAL fica isenta de qualquer responsabilidade no caso de existir algum erro nos dados fornecidos pelo(s) participante(s) que impeça sua identificação ou entrega do prêmio. Da mesma forma, não se responsabiliza por eventuais perdas, danos, roubos ou qualquer outra circunstância não imputável à sua condição de Organização que possam afetar o envio do prêmio, bem como qualquer dano direto ou indireto a terceiros.

A Fundação NTT DATA EMEAL exclui qualquer responsabilidade por danos de qualquer natureza que possam decorrer da falta temporária de disponibilidade ou continuidade do funcionamento da Plataforma ou da plataforma de Scratch, da frustração da utilidade que os participantes possam atribuir a ela e, em particular, embora não exclusivamente, por falhas no acesso às diferentes páginas e envio de respostas de participação através da Internet.

A Fundação NTT DATA EMEAL não se responsabiliza por alterações ou cancelamentos que a Competição possa sofrer, nem se responsabiliza por possíveis perdas, danos, roubos, atrasos ou qualquer outra circunstância imputável a terceiros que possa afetar o desenvolvimento geral da Competição.

A Fundação NTT DATA EMEAL não se responsabiliza pelo mau funcionamento das redes de comunicação eletrônica que impeçam o desenvolvimento normal do mesmo por causas alheias a estas 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 a ela.

Oitava. Aceitação das Bases

A participação na Competição implica a aceitação destas bases, sem ressalvas ou condições, bem como de qualquer resolução que, tanto a Fundação NTT DATA EMEAL, quanto o Comitê avaliador ou o Júri, adotem.

Nona. Legislação aplicável e foro

A Competição será regida pela legislação espanhola vigente.

Qualquer controvérsia que possa surgir da interpretação e aplicação destas Bases Legais será submetida expressamente aos tribunais de Madrid Capital.