

Bases del Concurso de Gamificación



Contenido

1	Descripción del concurso	3
2	Entregables	4
2.1	Desarrollo del juego	4
2.2	Documentación técnica	5
3	Requisitos de participación (individual y por equipos)	5
4	Fases del concurso	6
4.1	Fase 1: Entrega del Diseño Técnico del proyecto y Selección de Finalistas por el Jurado	6
4.1.1.	Fase 1.1: Entrega del Diseño Técnico del proyecto	6
4.1.2.	Fase 1.2: Selección de Finalistas por el Jurado	7
4.2	Fase 2: Desarrollo del Juego, Test y Pruebas en Entorno Final.	8
4.2.1.	Fase 2.1: Desarrollo del Juego	8
4.2.2.	Fase 2.2: Test y Prueba en Entorno Final.	9
4.3	Fase 3: Selección del Ganador	9
5	Criterios evaluativos	10
5.1	Criterios Fase 1.2.	10
5.2	Criterios Fase 3	11
6	Contacto técnico y organizativo	12
7	Documentación técnica	12
7.1	Documentación técnica y API	12
7.2	Guía Ilustrativa Fundación MAPFRE Guanarteme	13
7.3	Contenidos y temática del juego	13
8	Jurado	13
9	Premios	14
10	Difusión y visibilidad	14
11	Declaraciones y garantías de los participantes	15
12	Cesión de derechos de propiedad intelectual	16
13	Privacidad y Protección de Datos	17

14	Otros	18
15	Aceptación de las bases.....	18
16	Legislación aplicable y jurisdicción	19

1 Descripción del concurso

El presente documento tiene como objetivo establecer las bases del concurso ofrecido por Fundación MAPFRE Guanarteme, entidad con CIF G-35134097y domicilio en la calle Juan de Quesada, número 10, C.P. 35001 de Las Palmas de Gran Canaria, con el objetivo principal de que los participantes desarrollen un **juego online**, basado en preguntas organizadas en distintas temáticas, que sirva como herramienta de formación del campus virtual de Fundación MAPFRE Guanarteme. Además, con esta iniciativa, Fundación MAPFRE Guanarteme busca fomentar el aprendizaje y la creatividad entre los participantes, poniendo a prueba tanto sus conocimientos técnicos como su originalidad y capacidad creativa.

El objetivo principal del juego a desarrollar debe ser **evaluar** al usuario con una **batería de preguntas** agrupadas en distintas **temáticas** de una forma lúdica, de manera que le motive a progresar en su conocimiento de las materias tratadas.

El tipo de juego a implementar es de libre elección, posibilitando la **creatividad** y **originalidad** de los participantes del concurso. A modo de ejemplo, pueden ser juegos de tablero (trivial), millonario (50x15), Jeopardy, etc.



No obstante, el desarrollo debe de cumplir unos requisitos técnicos los cuales se describen en los siguientes apartados.

2 Entregables

2.1 Desarrollo del juego

El desarrollo del juego ha de basarse únicamente en los lenguajes **Html5**, **JavaScript**, **Css**, **Xml** y la API que se describe en el apartado “7. Documentación técnica” de las presentes bases, entendiendo esta API como un conjunto de definiciones y funciones que se utilizarán para integrar y desarrollar la comunicación del estado del juego con la plataforma de formación Moodle, donde como mínimo debe registrarse la puntuación y estado de finalización.

El entregable del concurso lo formará los archivos del juego online, tanto en su versión operativa para instalarse en la plataforma, así como el **código fuente** utilizado para su implementación.

El desarrollo del juego que se entregará por los participantes debe de ser compatible con la plataforma de formación de Fundación MAPFRE Guanarteme, basada en **Moodle**, y que será instalada como una actividad de tipo **Scorm 1.2** en futuras acciones formativas de la Fundación.

El referido en el párrafo anterior es un requisito prioritario, dado que los resultados del juego deben almacenarse en las hojas de calificaciones de las distintas acciones formativas donde se hará uso del juego.

El estándar **Scorm 1.2** es muy extendido en la industria de la formación online, compatible entre las principales plataformas de formación online (entre ellas Moodle), y se encarga tanto de la definición del empaquetado de los contenidos online así como de la comunicación de información entre el contenido online y la plataforma de formación.



Para cumplir con estas características **se proveerá a los participantes del concurso de una API** (junto a su documentación técnica), la cual permitirá almacenar y recuperar datos (puntuación, estado del juego, tiempos), descrita en el apartado “7. Documentación técnica”.

Se dispondrá de esta documentación técnica desde el momento de la inscripción en el campus de la Fundación <https://campus.fundacionmapfreguanarteme.org/>. La API estará disponible para los finalistas que logren acceder a la segunda fase del concurso.

Por otro lado, el desarrollo del juego que resulte ganador será utilizado en distintas acciones formativas con diferentes temáticas, por lo tanto, otro de sus requisitos es la **reusabilidad**, de forma que el juego pueda ser configurado y adaptado con facilidad a otras temáticas distintas a la indicada en las bases del concurso: cambios de texto, baterías de preguntas, apartado gráfico, modalidad de juego, etc.

Los desarrollos que se presenten a la convocatoria deben ser propuestas originales, que no hayan sido presentados públicamente de forma previa.

2.2 Documentación técnica

Junto al desarrollo, y por medio del campus de la Fundación <https://campus.fundacionmapfreguanarteme.org/>, los participantes deberán aportar la siguiente documentación técnica en formato PDF en el momento indicado en el apartado “4 Fases del concurso”:

- **Descripción funcional del juego para usuarios**, que será aportada en las acciones formativas a modo de ayuda.
- **Descripción técnica** del juego, indicando distintos tipos de configuraciones: textos, baterías de preguntas, parámetros para modificar comportamientos en el juego.

3 Requisitos de participación (individual y por equipos)

Podrán participar en el presente concurso el alumnado de las universidades con sede en la Comunidad Canaria, quienes deberán acreditar esta circunstancia presentando una copia de la matrícula del curso académico 2021-2022 en el momento de la inscripción.

La participación en el concurso se llevará a cabo mediante inscripción a través del enlace <https://campus.fundacionmapfreguanarteme.org/>, dentro de la categoría «**Becas y Convocatorias**», en el **Concurso Gamificación Fundación MAPFRE Guanarteme**.

La participación en el concurso puede hacerse tanto de forma individual como en equipo (máximo tres participantes).

Tanto si la participación se realiza de manera individual como en equipo, todos los participantes deberán inscribirse de manera individual. Al hacerlo se indicará el nombre elegido para su equipo y el rol del participante dentro del mismo, que podrá ser portavoz o miembro. En el caso de personas que participen en el concurso de forma individual el rol siempre será de portavoz. El portavoz será el responsable de las comunicaciones tanto con la **organización del concurso** como con el **equipo de apoyo técnico** para cualquier consulta/comunicado/entregable que deban de realizar. Todas las referencias contenidas en las presentes bases al participante, finalista o ganador deberán entenderse realizadas a cada uno de los miembros del equipo, salvo que se indique de otra forma.

Una misma persona solo podrá ser participante una vez de forma individual o en equipo.

Las solicitudes de participación podrán presentarse desde la fecha de publicación de las bases en la web de la Fundación MAPFRE Guanarteme y hasta el 10 de diciembre de 2021, inclusive.

4 Fases del concurso

El concurso constará de tres fases principales

4.1 Fase 1: Entrega del diseño técnico del proyecto y Selección de Finalistas por el Jurado

4.1.1. Fase 1.1: Entrega del diseño técnico del proyecto

Hasta el 10 de enero.

Una vez iniciado el concurso tendrá lugar la **Entrega del diseño técnico del proyecto**, que concluirá con una eliminatoria en la que se seleccionarán hasta un máximo tres proyectos finalistas, que serán los únicos que pasarán a la siguiente fase del concurso.

La **Entrega del diseño técnico del proyecto** será básicamente un documento en formato PDF, sin necesidad de ningún tipo de desarrollo previo, el cual deberá definir la propuesta de juego que se pretende implementar a través de una presentación de mockups. En la **Entrega del diseño técnico del proyecto** deben quedar claros:

- **Mecánica del juego**, así como su sistema de **puntuación**.
- **Funcionalidades**.
- **Sistema de navegación**.
- **Tipos de pregunta**.
- **Diseño** de todas las **vistas** que componen la aplicación, así como adaptación **responsive** a distintas resoluciones de dispositivos (pc, Tablet, móvil).
- Posibles **configuraciones**: baterías de preguntas, modalidades de juego, textos configurables, etc.

Se podrá aportar cualquier documentación que se necesite para exponer la idea, siempre sin llegar a realizar ningún desarrollo.

El plazo máximo para realizar esta entrega será hasta el 10 de enero de 2022 a las 23:59 horas, y deberá ser publicado en el campus <https://campus.fundacionmapfreguanarteme.org/> en formato PDF.

4.1.2. Fase 1.2 : 3 elección de Finalistas por el Jurado

Del 11 de enero al 28 de enero

El jurado seleccionará según los criterios definidos en el apartado 5.1. hasta un máximo de **3 proyectos** para pasar a la Fase 2 de entre todos los presentados al concurso (en adelante, **los proyectos finalistas**), siendo eliminadas el resto de las propuestas.

La Fundación contactará el 28 de enero con los participantes (o, en el caso de equipos, su portavoz) de los proyectos finalistas a través de correo electrónico (a la dirección indicada en el momento de la inscripción y hará público los nombres de los referidos proyectos en la plataforma Moodle, en su página web y redes sociales.

Todos o algunos de los puestos de finalistas podrán quedar desiertos en caso de no encontrar el jurado proyectos suficientemente meritorios, a su solo criterio.

La documentación relativa a propuestas presentadas a la convocatoria que no sean seleccionadas como finalistas será destruida en el plazo de 10 días desde la publicación de los proyectos finalistas en la web.

4.2 Fase 2: Desarrollo del Juego, Test y Pruebas en Entorno Final.

4.2.1. Fase 2.1: Desarrollo del Juego

Del 28 de enero al 25 de abril de 2022

La Fase 2.1 del concurso dará comienzo el 28 de enero de 2022. Durante esta fase los participantes finalistas dispondrán hasta el 25 de abril de 2022 incluido para desarrollar el juego que han propuesto, siguiendo las pautas definidas en la **Entrega del diseño técnico del proyecto presentado**, siendo siempre posible en esta fase aportar mejoras sobre la propuesta presentada (mejora de la experiencia de usuario, añadir funcionalidades, posibilidades de configuración, etc..) las cuales serán valoradas positivamente a la hora de seleccionar el finalista del concurso.

Para esta fase, los participantes finalistas han de seguir las pautas definidas en el apartado **“Documentación técnica”** de las presentes bases, partiendo de la estructura inicial de carpetas, nomenclaturas y API necesario para que los contenidos puedan funcionar correctamente dentro del entorno de formación de Fundación MAPFRE Guanarteme y que estará publicado en el Moodle, incluyendo las baterías de preguntas agrupadas por categorías que se utilizarán como contenido.

Para esta fase se aconseja realizar pruebas de funcionamiento por medio de la plataforma <https://cloud.scorm.com>, con objeto de poder revisar que el juego registra correctamente los valores mínimos indicados en el apartado “Documentación técnica” referentes al seguimiento Scorm y comunicación con la plataforma, simulando la misma ejecución que realizará posteriormente en Moodle.

SCORM Cloud es una herramienta gratuita que los desarrolladores e-learning pueden usar para testear sus contenidos SCORM y dispone de un servicio gratuito por medio de una cuenta gratuita. Como aporte de ayuda sobre el uso de este entorno se facilitará el documento

“Guía de uso de la plataforma Scorm Cloud para el testeo de paquetes SCORM” en <https://campus.fundacionmapfreguanarteme.org/>.

Transcurrido el tiempo de desarrollo, los participantes finalistas (en el caso de equipos, su portavoz) harán entrega de sus desarrollos junto a la documentación requerida según apartado “2. Entregables” y colgarán el archivo en <https://campus.fundacionmapfreguanarteme.org/>.

4.2.2. Fase 2.2: Test y Prueba en Entorno Final.

Del 26 de abril al 15 de mayo de 2022

Se iniciará una **fase de test**, en la cual el equipo técnico realizará pruebas de integración en la plataforma de Fundación MAPFRE Guanarteme (Moodle) de los proyectos finalistas. En caso de que haya problemas de instalación o funcionamiento, se notificará por correo electrónico, al participante (o al portavoz, en el caso de equipos), que dispondrá de un máximo de una semana desde la notificación para realizar las correcciones oportunas y colgarlo en <https://campus.fundacionmapfreguanarteme.org/>. En caso de no realizar las correcciones en el plazo indicado o en caso de ser las correcciones propuestas insuficientes, el proyecto en cuestión quedará **descalificado** para participar en la Fase 3, sin derecho a compensación alguna.

4.3 Fase 3: Selección del Ganador

Del 16 al 27 de mayo

El jurado dispondrá del 16 al 26 de mayo de 2022 para deliberar y valorar según los criterios definidos en el apartado 5.2. cada uno de los proyectos finalistas presentados, seleccionando al **ganador del concurso y comunicándolo el 27 de mayo de 2022.**

El concurso podrá quedar desierto si ninguno de los finalistas es, al solo criterio del jurado, suficientemente meritorio de resultar ganador. La documentación relativa a los proyectos finalistas que no resulten seleccionados como ganador será destruida en el plazo de 10 días desde la publicación en la web del proyecto ganador.

5 Criterios evaluativos

A continuación, se definen los criterios a tener en cuenta en cada una de las fases del concurso.

5.1 Criterios Fase 1.2.

A continuación, se definen los criterios sobre los cuales se basará el jurado para valorar las propuestas en la Fase 1.2.

Creatividad

- ✓ Se valorará la originalidad en la idea de juego atractivo y entretenido que fomente la participación de los alumnos: aplicar retos originales, respuestas basadas en tiempo, comodines, bonus, etc.

Adaptabilidad

- ✓ Se valorarán las posibilidades de configuración y reusabilidad de la herramienta en otros tipos de acciones formativas por medio de archivos de configuración.

Funcionalidad

- ✓ Siempre cumpliendo con los requisitos mínimos definidos en el apartado de “Documentación técnica” se valorarán todas las funcionalidades añadidas que acompañen a la ejecución del juego: avatares, distintos tipos de preguntas, paneles de puntuación, etc.

Apariencia gráfica

- ✓ Atractivo gráfico siempre cumpliendo las directrices definidas en el apartado “Documentación técnica”

Usabilidad y facilidad de uso

- ✓ Se valorará que sea una idea atractiva, sencilla de entender y fácil de usar.

5.2 Criterios Fase 3

A continuación, se definen los criterios sobre los cuales se basará el jurado para valorar las propuestas en la Fase 3.

Implementación

- ✓ Se valorará el cumplimiento del Diseño Técnico del Proyecto presentado en la primera fase, revisando cada uno de los puntos propuestos, así como cualquier carácter general relacionado con la implementación.
- ✓ Se valorarán positivamente todas las mejoras añadidas durante la realización de la fase 2 También se valorará la programación aportada, estructurada y correctamente comentada.
- ✓ Se penalizarán los fallos de funcionamiento o funcionalidades indicadas en el Diseño Técnico del Proyecto que finalmente no se hayan desarrollado correctamente. También se penalizará encontrar incompatibilidades con distintos navegadores o dispositivos

Adaptabilidad y configuración

- ✓ Se valorarán las posibilidades de configuración y reusabilidad de la herramienta en otros tipos de acciones formativas por medio de archivos de configuración. Se considerarán positivamente todas las mejoras añadidas frente a las propuestas en el MVP durante el desarrollo de la fase 2.

Apariencia gráfica y adaptabilidad multidispositivo

- ✓ Sobre la apariencia gráfica inicial se valorará tanto su implementación final como el aporte de efectos visuales y animaciones que mejoren la experiencia de usuario, priorizando ante todo la adaptabilidad a múltiples dispositivos (móviles, tablets, pc).

Usabilidad y facilidad de uso

- ✓ Se valorará una navegación sencilla, intuitiva y atractiva para el usuario. Se valorará la aportación de ayuda de contexto de las distintas funcionalidades.

Documentación

- ✓ Se valorará la calidad de toda documentación aportada en el proyecto, tanto a nivel de usuario como a nivel de configuración de la herramienta.
- ✓ valorará positivamente el código correctamente comentado, así como documentos de técnicos para desarrolladores sobre la implementación del juego.

6 Contacto técnico y organizativo

El participante (en el caso de participación en equipo, el portavoz) podrá contactar a lo largo del concurso tanto con personal del equipo técnico como con personal del equipo organizativo a través de correo electrónico.

Las consultas se enviarán a **infofmg@mapfre.com** indicando en el asunto CONSULTA TÉCNICA o CONSULTA ORGANIZATIVA.

Las consultas organizativas son las relativas a las dudas sobre las presentes bases y/o sobre la inscripción en el concurso.

Las consultas técnicas deben ser únicamente sobre lo indicado en el apartado “Documentación técnica”, y no se admitirán consultas respecto a temas de programación, sintaxis, librerías o revisión de código realizado por el participante o por terceros. Únicamente se cubrirán las consultas sobre el API facilitado en el apartado “Documentación técnica”.

7 Documentación técnica

7.1 Documentación técnica y API

En el momento de la inscripción los participantes dispondrán en <https://campus.fundacionmapfreguanarteme.org/> de la documentación donde se indican los requisitos mínimos que ha de cumplir el desarrollo del juego, características funcionales, lenguajes de programación permitidos, estructura de archivos.

También, para aquellos que logren acceder a la fase 2 del concurso, se les aportará una API base sobre el cual iniciar el desarrollo del juego y que permitirá comunicarse mediante una librería específica con la plataforma de formación para poder almacenar y recuperar el conjunto de datos mínimo que se requiere en un desarrollo SCORM.

Se incluirá igualmente la “Guía de uso de la plataforma Scorm Cloud para el testeado de paquetes SCORM” en la cual se documentará los pasos para darse de alta en el entorno CLOUD SCORM donde se podrá comprobar y validar el funcionamiento del juego como paquete Scorm.

7.2 Guía Ilustrativa Fundación MAPFRE Guanarteme

Se facilitan los logos de Fundación MAPFRE Guanarteme para que los participantes los incorporen al diseño de las propuestas; se pueden descargar en el siguiente enlace:

<https://noticias.fundacionmapfreguanarteme.org/logos/>

Los participantes se abstendrán de emplear tales logos con cualquier otra finalidad, independientemente del medio y/o soporte utilizado para tal fin, sin el consentimiento previo por escrito de Fundación MAPFRE Guanarteme.

7.3 Contenidos y temática del juego

La **batería de preguntas** que se utilizarán en el juego, agrupadas en distintas temáticas, se podrán visualizar en el campus de la Fundación <https://campus.fundacionmapfreguanarteme.org/> al pasar a la Fase 2. No obstante, se facilitará una muestra de tales preguntas en la Fase 1. Esta información será el núcleo informativo del juego y deberá ser añadida por medio de archivos de configuración que puedan ser modificado posteriormente.

También se aportarán otros textos que sirvan de **introducción** para la contextualización del alumno sobre la temática sobre la cual se va a realizar el juego (para mostrar en pantallas iniciales del juego) y **documentación anexa** (enlaces y documentación descargable) de carácter formativo que puede ser añadida en los contenidos a modo de descarga.

8 Jurado

Los proyectos serán valorados y seleccionados como finalistas y, en su caso, ganadores por un jurado compuesto por especialistas del ámbito de desarrollo de contenidos multimedia y formación e-learning, seleccionados por Fundación MAPFRE Guanarteme.

9 Premios

- Diploma de acreditación a todos los proyectos finalistas (hasta un máximo de 3) que pasen a la Fase 2 y trofeo acreditativo a cada uno de los participantes.
- El proyecto ganador obtendrá un premio en metálico de 2.000 euros a los que se aplicará la retención fiscal vigente en el momento de la entrega del mismo. Si el proyecto ganador es un equipo, el portavoz comunicará a Fundación MAPFRE Guanarteme la cuantía que recibirá cada miembro del equipo.

Este premio tiene la consideración de renta a efectos del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas (IRPF), debiendo incluirse en la declaración que efectúe el/la percceptor/a, en caso de tener obligación de presentarla).

- Además, todos los participantes del proyecto ganador recibirán un diploma y un trofeo acreditativo. El proyecto ganador será presentado en la dirección territorial de MAPFRE en Canarias.

Se entregarán hasta un máximo de dos accésits a los proyectos finalistas que no hayan resultado ganadores, que obtendrán un premio en metálico de 500 euros cada uno, sobre los que se aplicará la retención fiscal vigente en el momento de la entrega del mismo. Si es un equipo, el portavoz comunicará a Fundación MAPFRE Guanarteme la cuantía que recibirá cada miembro del equipo. Este premio tiene la consideración de renta a efectos del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas (IRPF), debiendo incluirse en la declaración que efectúe el/la percceptor/a, en caso de tener obligación de presentarla.

10 Difusión y visibilidad

Fundación MAPFRE Guanarteme queda autorizada expresamente para hacer uso de la imagen de los Proyectos Finalistas en la presentación o promoción de actos, por cualquier medio que estime conveniente.

11 Declaraciones y garantías de los participantes

Las siguientes disposiciones son de obligado cumplimiento por todos los participantes del concurso, quedando a decisión del equipo organizativo la descalificación de aquellos usuarios que no cumplieran las mismas:

- Los participantes han de ser los legítimos titulares de los proyectos presentados a la convocatoria y propietarios del código aportado, que deben ser originales, desarrollados por ellos en todo momento, no permitiéndose en ningún caso la descarga de desarrollos de terceros y adaptación de los mismos.
- No se permitirá hacer uso de herramientas de autor para el desarrollo del juego, entendiéndose como tales programas de terceros que faciliten o automaticen la generación de juegos o materiales y recursos interactivo como por ejemplo Unity, Cocos 2d, CryEngine 3, o similares.
- Las librerías a utilizar deben de ser las indicadas en el apartado “Documentación técnica”, no permitiéndose otro tipo de API o frameworks.
- No se permite realizar copia de códigos o ideas aportados por otros participantes.
- Las entregas deben de ser realizadas dentro de los plazos indicados en las presentes bases.
- El uso de recursos de terceros (imágenes, videos, audios, etc.) en el proyecto ha de tener autorización legal para su uso y explotación en los términos referidos en el apartado siguiente, de manera que no se violen en ningún caso los derechos de copyright, de imagen, propiedad industrial o del tipo que sea de terceros.

La mera presentación por el participante de un proyecto a la presente convocatoria equivale a la más amplia declaración y garantía del cumplimiento de los requisitos referidos en el presente apartado, comprometiéndose los participantes a mantener indemne a Fundación MAPFRE Guanarteme de cualquier reclamación de tercero derivada de su incumplimiento.

12 Cesión de derechos de propiedad intelectual

El participante (o, en el caso de equipos, todos sus miembros) que haya presentado el proyecto ganador ceden expresamente a Fundación MAPFRE Guanarteme en exclusiva, con carácter mundial y por el periodo máximo de tiempo que para caso se establezca legalmente, todos los Derechos de Propiedad Intelectual e Industrial sobre el referido proyecto y todos los entregables referidos en las presentes bases, incluyendo la facultad de cesión a terceros.

Fundación MAPFRE Guanarteme podrá ejercer todas las modalidades de explotación del proyecto y los entregables, incluyendo el derecho de reproducción, distribución y comunicación pública, en cualquier medio y en cualquier forma, así como el derecho de transformación.

Los participantes que hayan presentado el proyecto ganador responden ante Fundación MAPFRE Guanarteme de la autoría y originalidad del mismo y del ejercicio pacífico de los derechos cedidos en virtud de las presentes bases, respecto de los que, mediante la aceptación de las presentes bases, declaran que Fundación MAPFRE Guanarteme será el único y exclusivo titular en pleno dominio y sin limitación alguna; manifestando, al mismo tiempo, que sobre los mismos no tiene contraídos ni contraerán compromisos o gravámenes de ninguna clase que atenten contra los derechos que a Fundación MAPFRE Guanarteme o a terceros les correspondan, de acuerdo con lo estipulado en las presentes bases, garantizando que contarán por escrito con cuantas autorizaciones de imagen o cualesquiera otras resulten necesarias para el pacífico uso por Fundación MAPFRE Guanarteme de los derechos que le han sido cedidos, manteniendo indemne a esta Fundación en relación con cualesquiera acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de los compromisos asumidos en virtud de las presentes bases. A este respecto, los referidos participantes se hacen responsables ante Fundación MAPFRE Guanarteme de todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para ésta en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de las presentes garantías.

13 Privacidad y Protección de Datos

El participante queda informado y consiente expresamente mediante su participación en el concurso el tratamiento de los datos suministrados voluntariamente con motivo del mismo, así como el de todos aquellos datos que pudiera facilitar a Fundación MAPFRE Guanarteme y los que se obtengan mediante grabación de imagen, o como consecuencia de su navegación por las páginas web de Internet u otro medio, con motivo del desarrollo de la solicitud o participación en cualquier actividad, proyecto, evento, curso y/o la suscripción a boletines de Fundación MAPFRE Guanarteme (en adelante, Actividad), incluso una vez finalizada la relación incluidas, en su caso, las comunicaciones o las transferencias internacionales de los datos que pudieran realizarse, todo ello para las finalidades detalladas en la Información Adicional.

En caso de que los datos facilitados se refieran a terceras personas físicas distintas del participante, éste garantiza haber recabado y contar con el consentimiento previo de los mismos para la comunicación de sus datos y haberles informado, con carácter previo a su inclusión en el presente documento, de las finalidades del tratamiento, comunicaciones y demás términos previstos en el mismo y en la Información Adicional de Protección de Datos.

El participante declara que es mayor de dieciocho años. De igual modo, en caso de que los datos que proporcione sean de menores de edad, ha recabado la autorización escrita del padre/madre o tutor del menor quien autoriza expresamente el tratamiento de dichos datos incluidos, en su caso, los relativos a la salud, para la gestión de las finalidades detalladas en la Información Adicional.

El Usuario garantiza la exactitud y veracidad de los datos personales facilitados, comprometiéndose a mantenerlos debidamente actualizados y a comunicar a Fundación MAPFRE Guanarteme cualquier variación que se produzca en los mismos.

Información básica sobre protección de datos:

Responsable: Fundación MAPFRE Guanarteme

Finalidades: Gestión de la Actividad y envío de información sobre Actividades de Fundación MAPFRE Guanarteme.

Legitimación: Consentimiento del interesado.

Destinatarios: Podrán comunicarse datos a terceros y/o realizarse transferencias de datos a terceros países en los términos señalados en la Información Adicional.

Derechos: Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación, oposición y portabilidad, detallados en la Información Adicional de Protección de Datos.

Información Adicional: Puede consultar la Información Adicional de Protección de Datos en: <https://www.fundacionmapfreguanarteme.org/politica-de-privacidad/>

En todo caso, el consentimiento para el tratamiento de sus datos con dicha finalidad tiene carácter revocable, pudiendo retirar en cualquier momento el consentimiento prestado o ejercitar cualquiera de los derechos mencionados en la forma indicada en la Información Adicional.

14 Otros

14.1. La participación en el presente concurso es de carácter gratuito.

14.2. Fundación MAPFRE Guanarteme no se responsabiliza de fallos operativos ajenos a sus propios sistemas; en el caso de que se produjeran en los mismos, se arbitrarán medidas que no perjudiquen a la convocatoria ni a los participantes.

14.3. Toda la documentación que se aporte con ocasión de la presente convocatoria deberá ser veraz, y su mera presentación por el interesado equivale a la más amplia manifestación de su autenticidad.

En todo caso, a requerimiento de Fundación MAPFRE Guanarteme, todos los participantes se comprometen a exhibir el original de cualquiera de los documentos aportados, o bien una copia compulsada, en el plazo indicado por Fundación MAPFRE Guanarteme al efecto. En caso de incumplimiento, el participante (y, en su caso y a criterio de la Fundación, el equipo al que pertenezca) quedará descartado del concurso.

15 Aceptación de las bases

La participación en este concurso supone la plena aceptación de las presentes bases, que estarán a disposición de cualquier persona que desee consultarlas en la web de la Fundación en <https://www.fundacionmapfreguanarteme.org/>, y de la interpretación que de ellas pueda hacer esta entidad, cuyas decisiones, así como las del jurado, serán inapelables. Fundación MAPFRE Guanarteme se reserva el derecho, si concurre justa causa, de efectuar cualquier

cambio, suspender o ampliar este concurso, dándole a estas modificaciones el mismo grado de publicidad que a las presentes bases, por lo que se invita a consultarlas después de la participación.

La Fundación pone a disposición de todos los interesados la dirección de correo electrónico infofmg@mapfre.com donde se podrán resolver dudas sobre la presente iniciativa.

16 Legislación aplicable y jurisdicción

Estas bases se interpretarán y regirán de conformidad con la ley española. Serán competentes para resolver cualquier reclamación o controversia que pudiera plantearse en relación con la validez, interpretación o cumplimiento de estas bases los Juzgados y Tribunales de Las Palmas de Gran Canaria.

Las Palmas de G.C, a 22 de noviembre de 2021