

Bases Legales del Skills Upload Jr Challenge (2025 - 2026)

1. Introducción

El Skills Upload Junior (SUJ) Challenge 2025-2026 (en adelante, “el Reto”) es una iniciativa educativa impulsada por la Fundación Vodafone en colaboración con instituciones educativas y sociales en distintos países de Europa.

El objetivo del Reto es empoderar a **jóvenes de 5º y 6º de Primaria y 1º y 2º de Secundaria**, para reflexionar sobre los desafíos del bienestar digital, explorando cómo la tecnología puede contribuir a conectar a las personas, fomentando un uso equilibrado, consciente y positivo.

La participación en el Reto implica la aceptación automática e incondicional de las presentes Bases Legales, sin que sea necesario ningún trámite adicional ni se genere coste alguno para los participantes.

2. Entidad organizadora

The Challenge is organised by:

El Reto está organizado por:

1. Vodafone Foundation (la “**Fundación Vodafone**”), entidad sin ánimo de lucro registrada en el Reino Unido (1 Kingdom Street, London, W2 6BY, número de registro benéfico 1193984), en colaboración con instituciones educativas y sociales de distintos países europeos. Las bases legales oficiales del Reto estarán disponibles y se actualizarán de forma continua en la página web: [<http://www.skillsuploadjr.com>].
2. Fundación Vodafone España (la “**Fundación Vodafone España**”), entidad sin ánimo de lucro con domicilio en Avenida de América, 115, 28042 Madrid, inscrita en el Registro de Fundaciones del Ministerio de Cultura con el número 447, que actúa como fundación local organizadora en España.

3. Objetivo

El Reto tiene como finalidad **promover el pensamiento crítico, la creatividad y la competencia digital entre los jóvenes**, permitiéndoles:

- Explorar el impacto de la inteligencia artificial en su vida cotidiana.
- Proponer soluciones que contribuyan a mejorar el bienestar digital.
- Utilizar la tecnología como herramienta para fomentar la conexión entre personas.

El propósito del Reto es que los equipos participantes desarrollen la mejor solución para abordar las temáticas descritas en la Cláusula 8, a través de propuestas y proyectos tecnológicos trabajados en equipo.

4. Participantes y elegibilidad

El Reto está abierto a estudiantes de entre 11 y 16 años de los países europeos participantes: **Albania, Grecia, Países Bajos, Portugal, Rumanía, España y Turquía**. Los equipos deberán estar liderados por un docente responsable.

Será imprescindible contar con la **autorización expresa de madres, padres o tutores legales para la participación del alumnado**. Cada estudiante únicamente podrá formar parte de un equipo. En caso de que un estudiante figure en más de un equipo, únicamente se considerará válida la participación del equipo cuyo formulario de inscripción haya sido enviado en primer lugar, quedando anuladas las demás.

Cada equipo podrá presentar una sola candidatura. Si un mismo equipo presentase más de una candidatura bajo la supervisión de distintos docentes, únicamente se considerará válida la primera inscripción recibida.

Los docentes podrán liderar más de un equipo, ya sea dentro del mismo centro educativo o en centros distintos, siempre con alumnado diferente.

Queda excluida de la participación en el Reto la familia directa del personal de la Fundación Vodafone.

El alumnado y los equipos que no cumplan con todos los requisitos y condiciones establecidos en las presentes Bases no podrán acceder al premio.

5. Requisitos de participación

Las actividades a desarrollar durante el Reto deberán ser accesibles a todo el alumnado del centro educativo y gratuitas, ya sea dentro del horario lectivo o en horario extraescolar.

Será obligatorio que todo el alumnado participante cuente con la autorización previa y expresa de sus madres, padres o tutores legales para poder formar parte del Reto. Los equipos podrán estar formados por alumnado de un mismo colegio, centro educativo u otra entidad de carácter formativo.

El formulario de inscripción deberá ser cumplimentado y enviado por el docente responsable, quien actuará como jefe o jefa de equipo y asumirá la gestión de la inscripción hasta la finalización del Reto, así como la entrega del premio en caso de resultar ganador. El docente será responsable de recopilar y remitir las autorizaciones firmadas del alumnado y de presentar la propuesta final del equipo. Asimismo, actuará como punto de contacto con la organización durante todo el desarrollo del Reto.

Preinscripción

Antes de presentar el proyecto, los equipos podrán realizar una preinscripción completando el formulario correspondiente **hasta el 31 de octubre de 2025 a las 23:59 horas**. Esta etapa permitirá acceder a espacios de acompañamiento (webinar informativo y sesiones de mentoría) diseñados para facilitar la participación, resolver dudas, orientar a los equipos y apoyar en la preparación de las candidaturas.

Inscripción definitiva

El plazo de inscripción y presentación de proyectos permanecerá abierto desde el 31 de octubre de 2025 a las 00:00 horas hasta el 23 de enero de 2026 a las 23:59 horas.

Los equipos podrán estar formados por tantos estudiantes como el/la docente considere (desde pequeños grupos hasta aulas completas). No obstante, tanto para el evento final nacional como para el encuentro europeo, cada equipo podrá estar

representado por un máximo de 6 personas, compuesto necesariamente por 2 educadores/as y al menos 3 estudiantes.

Los formularios de inscripción remitidos fuera de plazo no serán válidos. Además, todo el alumnado integrante de los equipos deberá cumplir con los criterios de elegibilidad establecidos en la Cláusula 4.

Tal y como se indicó anteriormente, la participación en el Reto está abierta a alumnado de entre 11 y 16 años de los países europeos participantes. La participación deberá realizarse siempre bajo la guía de un docente responsable, que actuará como líder del equipo y contacto principal con la organización.

Las sesiones internacionales de mentoría se impartirán en inglés. Por ello, se recomienda que el alumnado integrante del equipo seleccionado cuente con un nivel suficiente de inglés que les permita participar de manera activa y provechosa.

5.1. Requisitos adicionales

Con el fin de garantizar el cumplimiento de las medidas de protección y seguridad durante el desarrollo del Reto, los equipos participantes deberán cumplir con los siguientes requisitos adicionales.

El incumplimiento de la entrega de la documentación requerida o la no aceptación de las condiciones establecidas podrá dar lugar a la descalificación del equipo y a la pérdida del derecho a participar en la experiencia internacional, sin derecho a compensación alguna

5.1.1. Formularios de consentimiento obligatorios

Será **obligatorio** que todos los participantes presenten los siguientes formularios de consentimiento debidamente cumplimentados y firmados:

- Autorización parental para la participación del alumnado en el Reto.
- Autorización parental de uso de imagen y contenidos audiovisuales del alumnado.
- Consentimiento del docente responsable para participar en el Reto.

- Consentimiento de uso de imagen y contenidos audiovisuales del docente

En caso de que un equipo resulte ganador internacional, deberán además aportarse los siguientes formularios adicionales:

- **Autorización parental para el viaje internacional del alumnado**, bajo la responsabilidad de los docentes acompañantes (en este documento deberán figurar los nombres de ambos docentes designados).
- **Consentimiento del docente para participar en la experiencia internacional**, incluyendo la aceptación de la plena responsabilidad en el cuidado y supervisión del alumnado durante todo el viaje (desplazamientos, alojamiento y actividades).

El formulario de autorización parental deberá recoger, al menos, los siguientes apartados:

- Requisitos alimentarios, alergias, enfermedades o discapacidades que puedan afectar a la participación del menor.
- Medicación en curso (con instrucciones y consentimiento expreso para su administración por personal sanitario en destino o, en su caso, por el propio docente, si la normativa de su país lo permite).
- Prácticas religiosas relevantes.

El formulario de consentimiento del docente deberá incluir, al menos:

- Requisitos alimentarios, alergias, enfermedades o discapacidades que puedan afectar a su participación, así como la medicación que se encuentre tomando.
- Prácticas religiosas relevantes.
- Confirmación de si la legislación de su país le permite o no administrar medicación no urgente al alumnado.

5.1.2. Aceptación de las condiciones de participación internacional

La participación en el Reto implica que los equipos aceptan que, en caso de resultar seleccionados como ganadores nacionales por la Fundación Vodafone España, se comprometen a participar en la fase internacional, que incluye tanto las sesiones de

mentoría en línea como, en caso de ser seleccionados como equipo ganador internacional, la experiencia internacional presencial organizada por la Fundación Vodafone.

Todos los participantes deberán cumplir con las condiciones de protección, comportamiento y logística establecidas por la Fundación Vodafone y la Fundación Vodafone España.

La falta de entrega, dentro de los plazos establecidos por la organización, de la documentación de viaje válida (por ejemplo, pasaporte), formularios de consentimiento, o de la información sanitaria o de seguros requerida, podrá dar lugar a la descalificación del equipo y a la pérdida del premio.

Se recomienda que los miembros del equipo seleccionado cuenten con un nivel adecuado de inglés, dado que las sesiones internacionales se desarrollarán en dicho idioma.

En caso de resultar ganador internacional, el alumnado deberá estar acompañado por dos docentes, designados como responsables de su supervisión. Todo el alumnado participante en la experiencia internacional deberá viajar en grupo, bajo la responsabilidad de los docentes acompañantes, quienes asumirán la custodia del alumnado durante todo el desplazamiento y la estancia.

La participación en el Reto supone la aceptación plena e incondicional de estos requisitos.

6. Implementación del Reto

El Reto se desarrolla en **dos fases**:

Fase Local: en esta primera etapa, el alumnado y su profesorado trabajarán en equipos, junto con otros grupos de su mismo país. El objetivo será **desarrollar la mejor solución posible para abordar la temática del SUJ Challenge**. Todos los equipos competirán a nivel nacional.

La Fundación Vodafone España ofrecerá formación específica al profesorado responsable de cada equipo, con el fin de facilitar la consecución de los objetivos del Reto. Siguiendo un marco común de evaluación aplicado en todos los países

participantes, **se seleccionará un equipo ganador por país**, en el caso de España, el equipo se seleccionará a través de una final nacional organizada por la Fundación Vodafone España, que pasará a la siguiente fase.

Fase Internacional: los equipos ganadores nacionales de los países participantes pasarán a la fase internacional.

En esta etapa **recibirán dos sesiones de mentoría en inglés**, orientadas a mejorar sus habilidades comunicativas y a reforzar la calidad de sus propuestas. La asistencia a estas sesiones estará limitada a un grupo de aula por equipo; por ello, se recomienda que participen aquellos estudiantes que hayan estado más involucrados en la elaboración del vídeo presentado, con el fin de aprovechar al máximo la experiencia de mentoría.

Tras estas sesiones, los equipos deberán **volver a grabar su vídeo** de proyecto, incorporando la versión mejorada de la problemática y la solución propuesta.

Un **jurado internacional** evaluará los proyectos de manera offline y seleccionará un equipo ganador absoluto.

Los educadores serán responsables de **organizar la participación del equipo y de garantizar que el alumnado complete las siguientes tareas:**

- **Participar en sesiones de lluvia de ideas, debates guiados e investigaciones** en línea sobre los temas seleccionados por el docente.
- **Elaborar una presentación visual creativa** que identifique un problema y proponga una solución tecnológica original.
- **Grabar un vídeo breve** (máximo 60 segundos) presentando el problema detectado y la solución propuesta, de forma clara y concisa.

7. Requisitos de entrega

La inscripción de los equipos deberá realizarse a través de la página web del Reto [<https://digicraft.fundacionvodafone.es/superreto-europeo>], donde el docente responsable cumplimentará el formulario correspondiente con toda la información

solicitada. Cada equipo deberá presentar su propuesta de proyecto a través de la misma plataforma dentro del plazo establecido.

Al acceder a la web del Reto, los participantes encontrarán la información clave, incluidas las **fechas de apertura y cierre** del período de inscripción y entrega de proyectos. Asimismo, se facilitará la descarga de los documentos necesarios, en particular el formulario de autorización parental, que deberá completarse y adjuntarse debidamente firmado para cada estudiante participante.

El **formulario de inscripción** deberá incluir, entre otros datos:

- Nombre del equipo.
- Nombre completo del docente responsable, correo electrónico y teléfono de contacto.
- Comunidad autónoma y localidad en la que se ubica el centro educativo o entidad participante, con la opción de indicar también el nombre del centro.
- Nombre y curso de cada estudiante participante.
- Subida de los formularios de autorización parental firmados por las familias o tutores legales de todos los estudiantes del equipo.

Los equipos deberán entregar los siguientes materiales:

- **Una presentación visual** que muestre claramente el problema identificado y la solución propuesta, la cual deberá incorporar necesariamente el uso de tecnologías digitales (por ejemplo: una aplicación, un servicio en línea, una página web o recurso digital equivalente). La presentación será fruto del trabajo en el aula (debates, investigaciones, actividades creativas) y podrá elaborarse en distintos formatos (p. ej., *Genially*, *Canva*, *PowerPoint Online*). Se valorará especialmente la originalidad, creatividad y el uso de herramientas interactivas que combinen texto, imágenes, animaciones o enlaces.
- **Un vídeo breve (máximo 60 segundos)** que presente de forma clara y concisa tanto el problema identificado como la solución digital propuesta, sin entrar en excesivo detalle. El vídeo deberá reflejar capacidad de síntesis, claridad comunicativa y habilidades de expresión oral.

Opcionalmente, los equipos podrán incorporar materiales complementarios que enriquezcan la propuesta y que deberán integrarse o referenciarse dentro del vídeo, tales como:

- Una narrativa digital que ilustre dilemas cotidianos y soluciones relacionadas con la IA y el bienestar digital.
- Un cómic digital o en papel que represente una situación común vinculada con la tecnología y cómo podría resolverse.
- Una actividad interactiva o cuestionario (por ejemplo, en *Kahoot*, *Genially* o *Blooket*) para compartir de manera atractiva y educativa las conclusiones del equipo.
- Un prototipo o maqueta de la solución propuesta (pantallas de una aplicación, esquema de página web, etc.), que no precisa ser funcional pero sí ilustrativa.

Todos los materiales entregados serán evaluados conforme a los **criterios de valoración descritos en la Sección 9: Evaluación y selección de ganadores**.

Las candidaturas que no cumplan con estos requisitos o que infrinjan las condiciones aplicables podrán ser **descalificadas** por la organización.

La Fundación Vodafone y la Fundación Vodafone España se reservan el derecho de rechazar cualquier vídeo que no se ajuste a las presentes Bases o a las directrices establecidas por la organización. Únicamente podrán aparecer en los vídeos aquellos estudiantes cuyo formulario de autorización parental o de tutor/a legal haya sido debidamente presentado en la inscripción. Cualquier vídeo en el que figure alumnado o participantes sin dicho consentimiento será automáticamente excluido.

La Fundación Vodafone y la Fundación Vodafone España se reservan el derecho de **rechazar cualquier vídeo** que no se ajuste a las presentes Bases o a las directrices establecidas por la organización. Únicamente podrán aparecer en los vídeos aquellos estudiantes cuyo formulario de autorización parental o de tutor/a legal haya sido debidamente presentado en la inscripción. Cualquier vídeo en el que figure alumnado o participantes sin dicho consentimiento será automáticamente excluido.

Los vídeos no podrán incluir contenidos que:

- (a) Contengan material sexual explícito o sugestivo; sean violentos u ofensivos hacia grupos étnicos, raciales, religiosos, profesionales, de edad o de género; resulten obscenos, vulgares, pornográficos o incluyan desnudos.
- (b) Promuevan el consumo de alcohol, drogas ilegales, tabaco, armas (o su uso), conductas inseguras o peligrosas, o mensajes/agendas de carácter político.
- (c) Defiendan o promuevan cualquier forma de odio o a grupos que lo propaguen.
- (d) Copien de forma evidente otra candidatura presentada.
- (e) Incluyan calumnias, tergiversaciones o comentarios difamatorios sobre otras personas, centros educativos o entidades.
- (f) Utilicen marcas registradas, logotipos o presentaciones (como envases distintivos o imágenes de edificios interiores/exteriores) pertenecientes a terceros, o tengan un carácter meramente promocional.
- (g) Incluyan información de carácter personal identificable, como nombres completos o direcciones de correo electrónico.
- (h) Infrinjan derechos de propiedad intelectual de terceros (incluyendo música, fotografías, esculturas, pinturas y otras obras artísticas o imágenes procedentes de páginas web, televisión, cine u otros medios).
- (i) Incorporen el nombre, imagen, voz u otros signos distintivos de cualquier persona —ya sea figura pública o privada, viva o fallecida— sin la debida autorización.
- (j) Utilicen imitaciones de celebridades u otras figuras públicas o privadas, vivas o fallecidas.
- (k) Contengan mensajes o imágenes incompatibles con la imagen positiva o la buena reputación que la organización desea transmitir.
- (l) Contravengan cualquier norma legal vigente.

En caso de que la candidatura incluya a personas distintas del alumnado participante y del profesorado responsable, será este último quien deba **obtener previamente todas las autorizaciones y consentimientos necesarios** antes de presentar el vídeo. Esto incluye, entre otros, el permiso para utilizar el nombre y la imagen de cualquier persona representada o identificada en el vídeo.

La Fundación Vodafone y la Fundación Vodafone España se reservan el derecho de **solicitar en cualquier momento la acreditación de dichas autorizaciones**, en el formato que determinen. La falta de entrega de dicha acreditación, si fuera requerida, podrá conllevar la **invalidación de la candidatura**.

Asimismo, al presentar el vídeo, cada equipo acepta que este pueda ser **publicado en la página web del Reto**, así como en los medios electrónicos de Vodafone, Fundación Vodafone y Fundación Vodafone España (por ejemplo, Facebook, LinkedIn, Instagram), y en cualquier otro medio que la organización y/o sus socios consideren oportuno.

La Fundación Vodafone se reserva, además, el derecho a **poner a disposición del público las presentaciones finales de los equipos** para su visualización y votación dentro de la categoría adicional de “Premio del Público”, con las modificaciones oportunas en las presentes Bases.

Todas las candidaturas deberán recibirse **antes de las 23:59 horas del 23 de enero de 2026** para ser consideradas válidas.

Las propuestas deberán ajustarse a las presentes Bases y no podrán difamar ni vulnerar el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar, ni a la propia imagen de ninguna persona, ni infringir derechos de terceros, ni contener referencias abusivas, racistas o inadecuadas.

En caso de que, a criterio exclusivo de la Fundación Vodafone y de la Fundación Vodafone España, una candidatura no cumpla estas especificaciones o las presentes Bases, o se considere que ha sido fruto de una interferencia técnica ilícita, fraude o manipulación indebida por parte de los participantes o de terceros, podrá ser **descalificada en cualquier momento**.

Las propuestas presentadas deberán cumplir con la **legislación vigente**, y no podrán incluir obras, imágenes o expresiones que resulten contrarias a la moral, a las buenas costumbres, al orden público, al honor, a la intimidad o a los derechos de las personas

y, en especial, de los menores. La Fundación Vodafone y la Fundación Vodafone España se reservan el derecho de **excluir del Reto** cualquier propuesta que no cumpla con estos requisitos.

En caso de que los suplentes tampoco cumplan con estas condiciones, el **premio quedará desierto**. Si los suplentes rechazan el premio, perderán igualmente su derecho a recibirlo, y ni la Fundación Vodafone ni sus socios estarán obligados a concederlo a ningún otro participante o tercero.

8. Temática y áreas de enfoque

La temática principal del Reto es: **el bienestar digital, la inteligencia artificial y el papel de la tecnología en la conexión entre personas.**

A continuación, se ofrecen algunas sugerencias de posibles enfoques para trabajar en el aula y reflexionar en grupo durante el desarrollo del proyecto (los equipos podrán elegir libremente otras temáticas relacionadas):

- Recomendaciones algorítmicas y burbujas de filtro.
- Comparación constante y ansiedad digital.
- Aplicaciones de bienestar que pueden generar dependencia.
- Miedo a perderse algo (*FOMO*) y dificultades para desconectar.
- Exceso de exposición y pérdida de control sobre la privacidad.
Relaciones que existen únicamente a través de la inteligencia artificial.
- Compartir contenidos personales de terceros sin su consentimiento.
- Reacciones automatizadas frente a la empatía real.
- Dificultad para mantener conversaciones profundas en entornos digitales.
Desinformación presentada como consejos bienintencionados.

9. Evaluation and Selection of Winners

Los proyectos serán evaluados por un **jurado de personas expertas** designado por la Fundación Vodafone.

Todas las candidaturas recibidas dentro del plazo de presentación serán revisadas a nivel nacional por la **Fundación Vodafone España**, que seleccionará un **equipo ganador en cada país participante**.

Los proyectos se evaluarán de acuerdo con los siguientes criterios:

- Capacidad para identificar el problema.
- Calidad de la solución tecnológica propuesta.
- Impacto social de la solución planteada.
- Uso de herramientas digitales en la presentación.
- Habilidades comunicativas.
- Trabajo en equipo.
- Creatividad de los participantes.

Los equipos ganadores nacionales pasarán a la fase internacional, en la que recibirán dos sesiones de mentoría en inglés orientadas a mejorar sus habilidades de comunicación y presentación, así como a perfeccionar la solución propuesta.

A partir de las recomendaciones recibidas, los equipos deberán volver a grabar su vídeo de proyecto, que será objeto de la evaluación internacional.

Estos vídeos revisados, junto con la presentación visual entregada en la fase nacional, serán evaluados de manera offline por un jurado internacional, compuesto por profesionales con experiencia relevante en las áreas objeto del Reto. Dicho jurado seleccionará al equipo ganador internacional, que posteriormente tendrá la oportunidad de mantener un encuentro en línea con sus miembros.

Como parte del premio, el equipo ganador participará en una experiencia internacional organizada por la Fundación Vodafone.

Los proyectos serán evaluados con los mismos criterios, tanto a nivel nacional como internacional, garantizando la coherencia y la equidad en todo el proceso. Los **criterios de evaluación** son los siguientes:

- **Capacidad para identificar el problema:** Se valorará cómo de clara, relevante y bien definida está la problemática escogida, en relación con el bienestar digital, la inteligencia artificial o la conexión humana mediante la tecnología.
- **Calidad de la solución tecnológica propuesta:** Se evaluará la idoneidad, viabilidad e innovación de la solución digital planteada por el equipo.

- **Impacto social de la propuesta:** Se tendrá en cuenta el potencial transformador de la idea y su capacidad para generar un cambio positivo y significativo en la sociedad, especialmente en la vida de otros jóvenes.
- **Uso de herramientas digitales en la presentación:** Se valorará el uso eficaz y creativo de herramientas digitales (como Genially, Canva, Kahoot, etc.) para comunicar el proyecto de forma visual y accesible.
- **Habilidades comunicativas:** Se considerará la claridad, concisión y fuerza del mensaje, tanto en la presentación visual como en el vídeo, así como el uso adecuado del lenguaje y la narrativa.
- **Trabajo en equipo:** Se observará cómo el grupo ha demostrado colaboración, participación equilibrada y cohesión a lo largo del desarrollo del proyecto.
- **Creatividad de los participantes:** Se reconocerá la originalidad de la propuesta, tanto en la solución planteada como en la forma de presentarla.

10. Comunicación de ganadores y premios

La Fundación Vodafone notificará los resultados a las entidades correspondientes, que serán responsables de la comunicación con el profesorado y los centros educativos de los equipos ganadores. El equipo de la **Fundación Vodafone España** contactará con la persona docente responsable de cada equipo inscrito, por correo electrónico o teléfono, para informarles del resultado.

Los **ganadores nacionales del SUJ Challenge** se seleccionarán en **enero de 2026**, y la lista definitiva se publicará en la página web oficial de *Skills Upload Jr* antes de que finalice dicho mes. Cada equipo ganador será informado a través de su docente responsable, vía correo electrónico o llamada telefónica.

El anuncio del **equipo ganador internacional** se realizará en **marzo de 2026**. Como parte de su premio, este equipo participará en una **experiencia internacional organizada por la Fundación Vodafone**, cuyos detalles se comunicarán más adelante.

Un equipo ganador podrá ser descalificado en cualquier momento, incluso después de la notificación o recepción del premio, por los siguientes motivos:

- a) Si el alumnado participante y el docente no aceptan íntegramente estas Bases.

- b) Si la participación del equipo no cumple con alguna de las condiciones del Reto.
- c) Si los datos aportados resultan falsos o inexactos.
- d) Si, a juicio de la Fundación organizadora, la participación resulta de una manipulación técnica ilícita, fraude o interferencia indebida.
- e) Si no se firma el documento de recepción y aceptación del premio.
- f) Si las normas o políticas del centro educativo impiden su participación en concursos.

En España, los **10 proyectos finalistas** participarán en la **final nacional en Madrid**, donde se seleccionará un **equipo ganador** que disfrutará de una **experiencia lúdico-educativa valorada en 1.500 €** y representará a España en la final internacional.

El **equipo ganador nacional** que participará en la fase internacional, recibirá sesiones de formación y mentoría.

El **premio internacional** para el equipo ganador consistirá en:

- Reconocimiento durante un **webinar en directo** con el jurado internacional.
- Una **experiencia internacional organizada por la Fundación Vodafone**.

El alumnado y el profesorado de los equipos ganadores nacionales deberán poder **viajar al extranjero**, ya que el premio internacional implica la participación en un viaje fuera de España.

La Fundación Vodafone cubrirá íntegramente los gastos de viaje de **hasta 4 estudiantes y 2 docentes** por equipo. Cualquier persona adicional (docente, estudiante o familiar) que desee acompañar al equipo deberá asumir sus propios costes.

El premio incluirá:

- Billetes de avión para el alumnado y docentes integrantes del equipo ganador.
- Alojamiento por una (1) noche.
- Transporte entre los puntos predeterminados durante el viaje, con los medios de transporte elegidos por la Fundación Vodafone.

- Tres comidas diarias, que se proporcionarán en el hotel o en restaurantes designados por la Fundación Vodafone.

Los **itinerarios y detalles del viaje** serán gestionados por una agencia seleccionada por la Fundación Vodafone. La fecha del viaje se fijará por la Fundación Vodafone, previa consulta con el equipo ganador. Si el equipo no pudiera viajar en las fechas acordadas, perderá el derecho al premio sin que la Fundación Vodafone asuma obligación adicional alguna. En ese caso, la organización podrá designar a un equipo suplente.

El premio **no incluye**: efectos personales; gastos de viaje adicionales no especificados; excursiones o actividades no previstas en el itinerario; gastos médicos o personales; vacunas; exceso de equipaje; servicios extra de hotel (room service, lavandería, etc.).

Cada participante será responsable de los **impuestos y gastos** no incluidos en la descripción del premio, así como de cualquier coste derivado de su aceptación y disfrute.

El premio no podrá **cambiarse por otro ni canjearse por dinero o bienes equivalentes**.

Los ganadores deberán cumplir con las **condiciones de las compañías de transporte y de los establecimientos implicados**, incluidas las normas de seguridad y salud. La Fundación Vodafone no se hará responsable de pérdidas o daños derivados del incumplimiento de estas condiciones por parte de los ganadores.

El alumnado y profesorado deberá disponer de la **documentación de viaje necesaria (pasaporte, visado e, incluso, seguros)**, que no serán tramitados por la Fundación Vodafone. La organización no será responsable en caso de que un participante no pueda viajar o de los costes adicionales que ello implique.

La Fundación Vodafone podrá solicitar la **acreditación de pasaportes, visados y seguros válidos** antes del viaje. La falta de entrega de esta documentación dará lugar a la pérdida del premio para el miembro del equipo incumplidor. Si ni el alumnado ni el profesorado cumplen, el equipo quedará descalificado del viaje.

Cualquier ausencia escolar o laboral derivada de la participación en el Reto o en el viaje será responsabilidad exclusiva de cada participante.

El equipo ganador y los docentes acompañantes deberán viajar juntos en la misma ruta. El alumnado menor de 18 años deberá ir acompañado por un progenitor, tutor legal o docente autorizado. Antes de la salida, el docente responsable deberá asegurarse de que todo el grupo cuenta con las autorizaciones parentales firmadas con firma reconocida para el viaje.

El premio es intransferible y no negociable.

Ni la Fundación Vodafone ni las entidades colaboradoras serán responsables de **daños de cualquier naturaleza**, ya sean directos, indirectos, inmediatos o sobrevenidos, que puedan derivarse del disfrute del premio.

11. Propiedad intelectual y protección de datos

A. Derechos de propiedad intelectual

Las personas participantes otorgan a la Fundación Vodafone y a la Fundación Vodafone España, de forma gratuita, una licencia no exclusiva, mundial y por el tiempo legalmente necesario para la reproducción, distribución y comunicación pública de los textos, imágenes y materiales presentados al Reto, a fin de difundirlos en distintos medios, incluidos Internet y redes sociales.

Con su participación, cada persona participante declara ser autora del proyecto y del vídeo presentados, que son originales, inéditos y no infringen derechos de terceros. En caso de detectarse duplicidades o infracciones de derechos, la candidatura podrá declararse nula y se considerará la siguiente candidatura suplente que cumpla estas Bases.

B. Responsabilidad sobre los contenidos

La Fundación Vodafone y la Fundación Vodafone España no responden de los contenidos remitidos por las personas usuarias que sean difamatorios, injuriosos, obscenos, amenazantes, xenófobos, que inciten a la violencia, discriminatorios o, en general, contrarios a la moral, al orden público, al honor, a la intimidad o a la imagen de terceros. La organización podrá retirar cualquier candidatura que vulnere estos estándares.

C. Licencia y uso de los materiales

La participación en el Reto conlleva la concesión a la Fundación Vodafone y a la Fundación Vodafone España de una licencia sobre los derechos de propiedad intelectual e industrial de los materiales presentados (en su conjunto, los “Materiales del Reto”), en los términos indicados en el apartado A y en la máxima medida permitida por la normativa aplicable, exclusivamente para los fines del Reto y su difusión.

D. Protección de datos y privacidad

Fundación Vodafone y Fundación Vodafone España actuarán, según corresponda, como responsables del tratamiento de los datos personales tratados en el marco del Reto. Se garantizará la confidencialidad y se aplicarán las medidas de seguridad adecuadas.

Los datos personales se tratarán conforme al Reglamento (UE) 2016/679 (RGPD) y a la Ley Orgánica 3/2018, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD), exclusivamente para la gestión de la participación en el Reto, la comunicación de resultados y la entrega de premios.

Las personas participantes conservan todos los derechos sobre sus ideas y desarrollos. La participación en el Reto y la aceptación de estas Bases implican el tratamiento de datos personales con las siguientes bases jurídicas:

- Ejecución de la relación derivada de la participación en el Reto (art. 6.1.b RGPD).
- Interés legítimo de la organización para informar sobre sus actividades vinculadas al Reto (art. 6.1.f RGPD).
- Consentimiento para el uso de imagen y voz (especialmente en el caso de menores), cuando proceda (art. 6.1.a RGPD).

Las personas participantes consienten el uso de sus datos personales —incluida imagen y nombre— en soportes fotográficos y audiovisuales difundidos en medios impresos y electrónicos (televisión, revistas, Internet y redes sociales) elegidos por la

Fundación Vodafone y sus socios, con fines de promoción y ejecución del Reto, así como para la entrega de los premios en caso de resultar ganadores/as.

Para equipos ganadores y finalistas, la Fundación Vodafone tratará los datos a fin de notificar y publicar los resultados y realizar las gestiones necesarias para la entrega del premio.

Las personas participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación del tratamiento y portabilidad a través del correo de contacto de privacidad que se facilitará en la web del Reto o el indicado en estas Bases (data.privacy.gr@vodafone.com).

E. Exención de responsabilidad

La Fundación Vodafone y sus entidades vinculadas no serán responsables de daños directos o indirectos, incidentales o derivados, relacionados con la ejecución del Reto, en la medida permitida por la ley. Tampoco serán responsables de interrupciones, fallos técnicos, retrasos, estado legal del premio, accidentes o pérdidas derivados del disfrute del premio u otros motivos.

Igualmente, no se responsabilizan del acceso o reproducción indirecta de materiales presentados a través de sitios web de terceros, ni de problemas de redes, servidores, comunicaciones o transmisiones incorrectas. No se aceptarán candidaturas extemporáneas, perdidas, robadas, incompletas, inexactas, no entregadas, mal dirigidas o alteradas por incidencias técnicas. Cualquier manipulación o uso indebido del Reto o incumplimiento de estas Bases supondrá la descalificación.

F. Tratamientos de datos personales: finalidades

Los datos personales se tratarán únicamente para:

- Desarrollo, gestión y seguimiento del Reto.
- Comunicación de ganadores y difusión de contenidos relacionados a través de los canales de la Fundación Vodafone.
- Entrega del premio a los proyectos ganadores.

La base jurídica para el tratamiento de datos es la ejecución del propio Reto (artículo 6.1.b RGPD/LOPDGDD) y el interés legítimo de la Fundación Vodafone en informar a los participantes sobre sus actividades (artículo 6.1.f RGPD/LOPDGDD).

La participación en el Reto implica la **aceptación de las presentes Bases Legales**. Si una persona participante no está de acuerdo con los términos de tratamiento de datos, no deberá participar en el Reto.

G. Plazo de conservación

Los datos se conservarán durante el **tiempo necesario** para llevar a cabo las actividades del Reto y, posteriormente, **bloqueados** durante los **plazos legales** de conservación y de prescripción de posibles responsabilidades. Transcurridos dichos plazos, se procederá a su **eliminación segura**.

H. Comunicación de datos

Podrán comunicarse datos personales a: (i) **entidades financieras** para la gestión del Reto y, en su caso, de premios; (ii) **organismos públicos** cuando exista obligación legal; (iii) **autoridades competentes** (incluidas autoridades judiciales y de control) cuando sea legalmente exigible; (iv) **proveedores logísticos** para la entrega de premios a ganadores nacionales o autonómicos.

I. Reclamaciones

Las personas participantes podrán presentar **reclamaciones** en el plazo máximo de **dos (2) semanas** desde la **finalización del período de presentación de proyectos**.

Dado que el plazo de entrega concluye el **23 de enero de 2026 a las 23:59**, el plazo para reclamar finalizará el **6 de febrero de 2026**.

Las reclamaciones deberán enviarse por correo electrónico con el asunto: **“Skills Upload Jr Challenge”**. Transcurrido dicho plazo, se entenderá **renunciado** a cualquier reclamación y no se admitirán nuevas solicitudes.

12. Aceptación de las bases

La participación en el Reto implica la **aceptación automática e incondicional** de las presentes **Bases Legales**, sin que sea necesario ningún trámite adicional ni se genere coste alguno para los participantes. La Fundación Vodafone se reserva el derecho de **cancelar, suspender o modificar** las presentes Bases, así como la organización y/o gestión del Reto, siempre que existan **causas justificadas**.

13. Información de contacto

Para cualquier consulta o solicitud de información adicional, las personas participantes podrán dirigirse a la organización del Reto a través del correo electrónico: hola@digicraft.es.

14. Términos y condiciones finales

Cualquier controversia que pudiera derivarse en relación con el Reto y la aplicación de las presentes Bases será resuelta, en primera instancia, de manera **amistosa** por un comité designado por la Fundación Vodafone.

En caso de no alcanzarse una solución, las controversias quedarán sometidas a la jurisdicción exclusiva de los Juzgados y Tribunales de la ciudad de Madrid (España), aplicándose en todo caso la legislación española.

La Fundación Vodafone se reserva el derecho, por causas razonables, de **modificar las presentes Bases y el premio**, así como de **posponer o cancelar** el Reto y/o la selección de ganadores, sin necesidad de preaviso. En tales supuestos, la Fundación Vodafone **no estará obligada a compensar** a las personas participantes.

El presente documento constituye las **Bases Legales del Skills Upload Jr Challenge**, organizado por la Fundación Vodafone y sus entidades colaboradoras, garantizando la claridad, transparencia y el cumplimiento de la normativa legal y regulatoria aplicable.