

Skills Upload Jr Challenge

El SuperReto en Europa

1. Introducción

El concurso Skills Upload Jr Challenge, el SuperReto en Europa (en adelante, el “Concurso”) tiene como objetivo promover la inclusión digital y las soluciones impulsadas por la tecnología entre alumnos/as de 9 a 12 años que cursen 4º, 5º o 6º de Educación Primaria. Podrán participar todos los centros adscritos al programa DigiCraft, incluidos los Centros que participan en la modalidad “Aventuras DigiCraft” y los Centros de Referencia. El concurso se centrará en problemas reales relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y este año el lema europeo es: “Romper la brecha digital: generando inclusión a través de la tecnología”.

Los equipos participantes deberán identificar un problema en su entorno, analizarlo y diseñar una solución innovadora utilizando la tecnología como motor de cambio. Posteriormente, deberán crear una maqueta interactiva con herramientas del programa DigiCraft, la cual podrá ser presentada tanto a nivel nacional como internacional.

El reto se enfocará en desarrollar soluciones tecnológicas para disminuir la brecha digital en colectivos vulnerables, tales como personas mayores, niñas, personas con discapacidad o habitantes de zonas rurales. Este proceso fomentará el trabajo en equipo, la creatividad y la aplicación del Design Thinking, con el fin de potenciar habilidades digitales y generar propuestas sostenibles.

Es un requisito para participar en el Concurso la aceptación íntegra de las presentes bases (en adelante, las “Bases”). La presentación y registro en el Concurso implica la aceptación de las Bases.

2. Entidad organizadora

El Concurso será organizado por FUNDACIÓN VODAFONE ESPAÑA (en adelante, “FUNDACIÓN VODAFONE”), organización privada, sin fin de lucro, domiciliada en Madrid, Avenida de América 115, 28042 y provista de C.I.F. G-81326084, a través del programa Skills Upload Jr, una iniciativa europea de la Fundación enfocada en promover competencias digitales entre los jóvenes.

El propósito de estas Bases es definir las condiciones de participación en el Concurso, así como la selección del grupo ganador en el marco del mismo.

3. Plataforma y actualizaciones

El **Sitio Web** del Concurso, <https://digicraft.fundacionvodafone.es/superreto-europeo>, será la plataforma digital local donde estarán publicadas las reglas, guías y recursos del Concurso durante toda su duración. Cualquier actualización o cambio en las Bases será comunicado a través de este medio.

Además, se podrá acceder a información complementaria sobre el Concurso en la plataforma común de **Skills Upload Jr Europa**.

4. Objetivo

El objetivo principal del **Skills Upload Jr Challenge, el SuperReto en Europa**, es que los/as alumnos/as desarrollen una solución innovadora al reto propuesto, utilizando la tecnología para generar inclusión digital y resolver problemas reales relacionados con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)**.

A través de esta experiencia de aprendizaje basada en proyectos, los/as participantes aplicarán sus habilidades digitales para buscar soluciones concretas a los desafíos planteados. Esta dinámica persigue, además, varios objetivos educativos:

- Fomentar la **autonomía del alumnado**, puesto que deben realizar un proceso completo de análisis de situación, diseño de un entregable y producción de la maqueta.
- Desarrollar **habilidades de trabajo en equipo**, ya que es una actividad grupal en la que la toma de decisiones debe ser conjunta, así como todo el trabajo realizado posteriormente.
- Impulsar la **tecnología** como herramienta para resolver problemas, tanto en el ámbito educativo como en la vida diaria.
- **Potenciar la creatividad y la iniciativa en el aula**, al proponerles crear un producto desde cero.

5. Legitimación del participante

Solo podrán participar en el Concurso los centros que hayan pertenecido al programa DigiCraft (“DigiCraft en tu cole” y “Aventuras DigiCraft”), tanto en activo como Centros de Referencia, cuyo alumnado tenga entre 9 y 12 años (4º a 6º de Primaria). Un mismo centro o aula puede presentar tantos proyectos como desee.

Los equipos deben trabajar bajo la supervisión de un/a educador/a con conocimientos en la materia. Los/as participantes que no cumplan con todos los requisitos y condiciones detallados en estas Bases no tendrán derecho al premio.

6. Temática del Concurso

El Concurso es una iniciativa que invita a las aulas participantes del programa DigiCraft a resolver un problema específico utilizando la tecnología. El tema principal del Concurso es «**Romper la brecha digital: Generando Inclusión a través de la Tecnología Digital**». El reto propuesto es: **¿Cómo puede la tecnología contribuir a generar inclusión, especialmente para los colectivos más vulnerables?** Los subtemas que se pueden abordar son:

- **ODS 4: Educación de calidad**
 - ¿Cómo puede la educación digital facilitar el acceso a una educación de alta calidad para todos?
 - ¿Cómo pueden las competencias o la tecnología digitales transformar la educación?
 - ¿Cómo puede la tecnología digital generar inclusión, especialmente para las poblaciones vulnerables?
 - ¿Cómo podemos reducir el acoso escolar/ciberacoso y crear entornos escolares seguros mediante el uso de la tecnología?
 - ¿Cómo puede la educación digital prevenir la difusión de noticias falsas y la desinformación, y proteger a nuestros jóvenes en línea?
 - ¿Cómo puede la automatización en una escuela eliminar barreras para los niños con necesidades especiales?
- **ODS 5: Igualdad de Género**
 - ¿Cómo pueden la tecnología digital y las habilidades digitales impulsar la igualdad de género?
 - ¿Cómo puede la tecnología digital convertirse en un aliado para involucrar a las niñas en disciplinas STEAM?
- **ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles**
 - ¿Cómo pueden las ciudades y comunidades ser más inclusivas gracias a la tecnología?
 - ¿Cómo pueden las ciudades y comunidades ser más sostenibles (más verdes y resilientes) gracias a la tecnología?
 - ¿Cómo pueden las zonas rurales volverse más resilientes (estar más conectadas y generar las mismas oportunidades que las áreas urbanas)?
 - ¿Cómo podemos generar más oportunidades para los jóvenes en nuestra comunidad, para que no tengan que migrar a las grandes ciudades?

7. Mecánica del Concurso

El Concurso consta de varias fases que permiten a los equipos educativos identificar un reto relacionado con la brecha digital en su entorno, proponer una solución innovadora y crear una maqueta que represente dicha solución. A través de un proceso colaborativo, los participantes comenzarán por analizar un colectivo vulnerable y definir un desafío específico que busquen resolver. Posteriormente, deberán desarrollar una propuesta tecnológica que aborde el reto identificado y plasmarla en una maqueta interactiva y sostenible. Los 10 equipos finalistas, seleccionados en la revisión de proyectos, participarán en la final nacional en Madrid, donde presentarán sus creaciones. El equipo ganador tendrá la oportunidad de representar a España en el Encuentro Europeo Skills Upload Jr, donde compartirá su proyecto en Bucarest, Rumania. Este encuentro reunirá a destacados participantes de diferentes países. Las etapas del Concurso se desarrollarán según la siguiente cronología:

1. **Lanzamiento y apertura de candidaturas** (14 de octubre de 2024)
2. **Webinars informativos**
3. **Identificación del reto**
4. **Propuesta de solución tecnológica**
5. **Creación de la maqueta**
6. **Inscripción y registro de proyectos** (Del 14 de octubre de 2024 al 24 de enero de 2025)
7. **Revisión de proyectos y selección de finalistas** (31 de enero de 2025)
8. **Final nacional en Madrid** (14 de febrero de 2025)
9. **Viaje de estudios al Encuentro Europeo Skills Upload Jr en Bucarest** (18 y 19 de marzo de 2025)

A continuación, se detallan las etapas de Concurso:

1. Lanzamiento y apertura de candidaturas

A partir del 14 de octubre de 2024 se dará inicio al Concurso con la apertura oficial de las candidaturas. Los centros educativos y equipos interesados podrán comenzar a inscribirse a través del sitio web oficial. El plazo para el envío de las propuestas y maquetas estará abierto desde este día hasta el 24 de enero de 2025.

2. Webinars informativos

La FUNDACIÓN VODAFONE ofrecerá una serie de webinars de 1 hora dirigidos a los/as educadores/as participantes para resolver dudas. Estos seminarios online estarán abiertos a todos los/as docentes interesados/as y se centrará en aclarar cualquier pregunta en tiempo real. Se abordarán brevemente los beneficios del reto para el alumnado, los plazos, los entregables, los criterios de evaluación y cómo subir los proyectos a la plataforma. Además, se ofrecerá una introducción rápida a la metodología *Design Thinking*, repasando herramientas útiles para la preparación y presentación final del proyecto, y un cronograma general para guiar a los/as participantes.

3. Identificación del Reto:

Cada equipo debe identificar un colectivo vulnerable en su entorno que pueda verse afectado por la brecha digital, como población rural, niñas, personas mayores o personas con discapacidad. Se analizará la problemática que enfrenta este colectivo y se definirá un reto concreto que se busca solucionar. Ejemplos:

- ¿Cómo podríamos motivar a las niñas para que vean en la tecnología una aliada y se interesen por ella, para despertar vocaciones STEAM?
- ¿Cómo podemos ayudar a las personas mayores a vivir mejor utilizando la tecnología?
- ¿Cómo podemos generar más oportunidades para la gente joven que vive en zonas rurales para que no tengan que emigrar a las grandes ciudades?
- ¿Cómo podemos lograr que las ciudades sean más sostenibles para todos gracias a la tecnología?
- ¿Cómo puede la tecnología eliminar las barreras existentes en los centros educativos para niños y niñas con necesidades especiales?

El reto propuesto garantiza que el alumnado no solo desarrolle habilidades tecnológicas, sino que también aborde problemas reales de su entorno, buscando soluciones innovadoras y creativas.

4. Propuesta de solución tecnológica

Una vez identificado el reto, los equipos deberán buscar una solución en la que la tecnología sea la protagonista. La solución propuesta no tiene que ser realista o viable en la vida real, sino que puede ser imaginativa e innovadora, adaptada a la edad de los/as participantes. La idea central es que la solución tecnológica aborde de manera creativa el problema identificado.

5. Creación de la maqueta

Los equipos diseñarán y construirán, de manera colaborativa, una maqueta que represente la solución tecnológica planteada en relación con el tema propuesto. Esta maqueta debe integrar, de manera protagonista, el uso de al menos una app o herramienta tecnológica del programa DigiCraft. Además, debe incluir elementos interactivos, como sonido, movimiento o luz, y respetar principios de sostenibilidad, siendo transportable (dimensiones máximas: 100x60 cm). La maqueta no tiene por qué ser realista, pero sí debe mostrar cómo la tecnología propuesta ayudaría a resolver el reto identificado.

6. Inscripción y registro de proyectos

Los equipos participantes deberán registrar su participación en el Concurso a través del sitio web <https://digicraft.fundacionvodafone.es/superreto-europeo>.

Para poder participar en el Concurso, es imprescindible que el centro educativo cuente con un protocolo para viajes de estudio/salidas pedagógicas, tanto nacionales como internacionales.

El registro deberá incluir el envío de un formulario con la información solicitada, que debe detallar: la descripción de la maqueta y su funcionamiento, los elementos tecnológicos utilizados, y cómo la solución propuesta aborda el reto planteado. Además, se deberá adjuntar un video casero, de máximo 5 minutos, que muestre el funcionamiento de la maqueta, junto con entre 3 y 5 fotografías que ilustren el proceso de creación, desde la fase de lluvia de ideas hasta el trabajo en equipo y la construcción final de la maqueta. El vídeo puede realizarse con un móvil y no requiere edición, ya que no se valorará su calidad ni montaje, ni la presencia de estudiantes, sólo su funcionalidad.

Los videos e imágenes a presentar podrán ser realizados sin presencia de alumnos/as y/o docentes frente a cámara. Cualquier participación del estudiantado en el video o en las fotografías (incluida imagen personal completa o parcial, voz o cualquier otro elemento distintivo de la persona en cuestión) implicará la firma y presentación de un consentimiento de uso de datos e imagen personales por parte de madre, padre o tutor/a legal del/la menor. Dichos consentimientos deben estar en posesión del/la educador/a responsable y ser compartidos virtualmente al momento de efectivizar la participación en el Concurso mediante la inscripción online. En caso de que personas mayores de 14 años (por ejemplo, personal docente o directivo) participen de las imágenes o videos presentados, deberán firmar su propio consentimiento.

FUNDACIÓN VODAFONE se reserva el derecho de rechazar cualquier video que no cumpla con las Condiciones establecidas en las Bases. Todos/as los/as alumnos/as que aparezcan en el video deben contar con los formularios de consentimiento firmados por los padres, madres o tutores/as del alumnado para la cesión de derechos de uso de datos personales, como parte del proceso de inscripción. Se considera que cualquier detalle que permita identificar a un/a menor constituye un dato personal. Por ello, será necesario obtener el permiso correspondiente incluso si el/la menor aparece de espaldas, en el fondo del video sin participar activamente, o si su voz es

utilizada como voz en off. Los videos en los que aparezca cualquier alumno/a o participante sin los consentimientos correspondientes serán rechazados. Se considerarán igualmente los videos en los que no aparezcan en cámara estudiantes del grupo.

Los videos no deben incluir contenido que:

- (a) Contenga material sexual explícito o sugerente; sea violento o ofensivo para grupos étnicos, raciales, religiosos, profesionales, etarios o de género; sea obsceno, vulgar, pornográfico o incluya desnudos.
- (b) Promueva alcohol, drogas ilegales, tabaco, armas (o su uso), acciones peligrosas o inseguras, o cualquier mensaje o agenda política en particular.
- (c) Apoye cualquier forma de odio o grupos de odio.
- (d) Copie descaradamente otra propuesta de video.
- (e) Difame, tergiversa o incluya comentarios difamatorios sobre otras personas, escuelas o entidades legales.
- (f) Incluya marcas registradas, logotipos o presentaciones (como empaques distintivos o el exterior/interior de edificios) propiedad de terceros, o sea de naturaleza promocional.
- (g) Incluya información personal identificable, como nombres completos o direcciones de correo electrónico.
- (h) Infrinja los derechos de propiedad intelectual de terceros (incluyendo música, fotografías, esculturas, pinturas y otras obras artísticas o imágenes publicadas en sitios web, televisión, películas u otros medios).
- (i) Incluya material que incorpore el nombre, imagen, voz u otros signos distintivos de personas que no presenten una autorización explícita para su uso y reproducción formen parte del equipo participante, sin la debida autorización. Incluya material que incorpore el nombre, imagen, voz u otros signos distintivos de cualquier persona, incluidas, entre otras, celebridades y/o figuras públicas o no públicas, vivas o fallecidas, sin autorización.
- (j) Incluya imitaciones de celebridades u otras figuras públicas o no públicas, vivas o fallecidas.
- (k) Contenga mensajes o imágenes que no sean consistentes con la imagen positiva y/o la buena voluntad con la que el Organizador desea ser asociado.
- (l) Viole cualquier ley.

Si el video incluye a cualquier persona, estudiante o no, el/la docente es responsable de obtener los permisos y consentimientos necesarios y adjuntarlos junto con el envío del video. Esto incluye, pero no se limita a, la autorización para utilizar el nombre e imagen de cualquier persona representada o identificada en el video. FUNDACIÓN VODAFONE solicitará evidencia de dichos consentimientos al momento de la inscripción, en un formato aceptable para FUNDACIÓN VODAFONE. La falta de presentación de dicha evidencia, invalidará la inscripción.

Además, al enviar el video, cada equipo acepta que este pueda ser publicado en cualquier medio físico o electrónico de FUNDACIÓN

VODAFONE (como páginas web, prensa, Facebook, LinkedIn, Instagram, etc) y cualquier otro medio elegido por FUNDACIÓN VODAFONE.

El modelo de Autorización para la participación en el Skills Upload Jr Challenge, el SuperReto en Europa y el tratamiento de Datos Personales estará disponible en la página de inscripción para el personal educativo.

El/la docente deberá adjuntar los formularios de consentimiento firmados por los padres, madres o tutores/as legales de cada niño/a participante al formulario de inscripción. Es imprescindible que cada padre, madre o tutor/a de los niños/as que aparezcan o hablen en los vídeos de la maqueta complete la Autorización. No se permitirá que el profesor complete este formulario en lugar de los padres, madres o tutores/as de los/las menores. Si no se han firmado los consentimientos para cada niño/a, la inscripción al Concurso se considerará incompleta hasta que el padre, madre o tutor/a del menor presente la autorización firmada.

La falta de todos los formularios de consentimiento necesarios y debidamente firmados resultará en la descalificación del equipo participante.

El plazo de presentación de solicitudes comienza el 14 de octubre de 2024, a las 00:00 horas, y finaliza el 24 de enero de 2025, a las 23:59 horas. Todos los formularios de inscripción enviados después de la fecha límite no serán válidos.

Los equipos pueden estar formados por tantos alumnos/as como el/la educador/a considere adecuado (desde grupos pequeños hasta aulas completas). No obstante, tanto para el evento final nacional como para el encuentro europeo, solo un máximo de 5 personas en total podrá representar al equipo, incluyendo tanto educadores/as como alumnado. De estas 5 personas, al menos 3 deben ser alumnos/as.

Un mismo proyecto podrá participar en el Concurso una sola vez, no siendo válidos los proyectos presentados en años anteriores, aunque no hayan sido premiados. La participación de forma fraudulenta supondrá la eliminación automática de la participación del Concurso, sin derecho, en su caso, al premio asignado en comisión de fraude o engaño.

Todas las inscripciones deben cumplir estrictamente con las Bases de este Concurso. No podrán difamar, infringir los derechos de publicidad o privacidad de ninguna persona, violar derechos de terceros, ni contener contenido abusivo, racista o inapropiado de cualquier tipo. FUNDACIÓN VODAFONE, a su entera discreción, podrá descalificar cualquier inscripción que no cumpla con estas especificaciones o con las Bases, o si se determina que la participación ha sido resultado de interferencia técnica ilícita, fraude o manipulación indebida, ya sea por parte del participante o de terceros.

Asimismo, las respuestas enviadas deben cumplir con las leyes aplicables y no pueden incluir obras, imágenes o lenguaje que atenten contra la moral, las buenas costumbres, el orden público, el honor, la privacidad o los derechos de las personas, en especial de los menores. FUNDACIÓN VODAFONE se reserva el derecho de retirar del Concurso cualquier respuesta que no cumpla con estos requisitos en cualquier momento.

7. Revisión de proyectos y selección de finalistas

Tras el cierre del periodo de inscripción, se llevará a cabo una revisión inicial de los proyectos presentados. Un equipo de expertos/as designado por la Fundación Vodafone revisará las candidaturas en base a su creatividad, originalidad, uso de la tecnología, y la claridad de la propuesta y hará un ranking de las candidaturas para facilitar la labor del Jurado, en base a los criterios establecidos en las bases.

El 31 de enero de 2025 un jurado compuesto por un miembro de FUNDACIÓN VODAFONE y otros miembros de la comunidad educativa analizará las candidaturas y seleccionará los 10 equipos finalistas que más hayan destacado y que serán invitados a participar en la final nacional en Madrid que tendrá lugar el 14 de febrero de 2025. Los/as educadores/as responsables de los equipos finalistas serán notificados por correo electrónico, y los resultados se publicarán en el sitio web oficial del Concurso. Entre la revisión y la selección de los proyectos NO se pedirá ninguna documentación adicional al centro educativo.

Si, al momento de presentar la inscripción al Concurso y la maqueta, no se ha adjuntado el consentimiento parental de los menores participantes debido a que no aparecieron en los vídeos, los padres, madres o tutores/as de los/as ganadores deberán enviar los formularios de consentimiento a la FUNDACION VODAFONE antes de su participación en la final nacional. En caso de no recibir estos formularios, el equipo seleccionado será **descalificado**.

8. Final nacional

En la final nacional, cada equipo finalista, compuesto por un máximo de 5 personas en total, incluyendo tanto educadores/as como alumnado, expondrá su maqueta y su propuesta ante un jurado. De estas 5 personas, al menos 3 deben ser alumnos/as. Todos/as los/as participantes deberán contar con el correspondiente permiso de uso de datos personales y el centro educativo debe contar con un protocolo para viajes de estudio/salidas pedagógicas. Los equipos realizarán una presentación oral en español, con una duración de entre 3 y 5 minutos, en la que deberán abordar los siguientes puntos:

- El reto identificado y su importancia.
- La manera en que su propuesta tecnológica responde a dicho reto.

- El proceso de diseño y construcción de la maqueta, especificando los materiales tecnológicos utilizados.
- Cómo la propuesta integra criterios de sostenibilidad y respeto por el medio ambiente.

El equipo ganador recibirá como premio una experiencia para toda el aula valuada en 1.000 Euros.

A su vez, el equipo que resulte ganador en esta fase nacional será seleccionado para participar de un viaje de estudios a Bucarest, junto con profesores/as a cargo de los/as menores, donde serán parte del Encuentro Europeo Skills Upload Jr (equipo de 5 personas de las cuales al menos 3 deben ser alumnos/as). En caso de resultar ganadores, se solicitará a los participantes información y datos adicionales necesarios para la gestión y organización del viaje.

Los equipos participantes en la final nacional y el equipo ganador de la participación en el evento europeo (tanto estudiantes como docentes) deberán contar con permisos de uso de datos e imagen personal firmado por madre, padre o tutor/a legal en el caso de los/as menores, y por las personas participantes en caso de mayores de 14 años. Estos permisos son imprescindibles y excluyentes para participar en los eventos y deben ser presentados con anterioridad.

9. Encuentro Europeo Skills Upload Jr

Tras la final nacional, el equipo ganador, compuesto por un máximo de 5 personas, de las cuales al menos 3 deben ser alumnos/as (no es necesario que el equipo representante que participe en la final en Madrid sea el mismo que participe en el encuentro en Bucarest), participará en un viaje de estudios en el que representará a su país en el Encuentro Europeo Skills Upload Jr, donde compartirá su proyecto y conocerá el trabajo realizado por los demás países participantes. Los/as participantes podrán compartir durante la exhibición los aprendizajes adquiridos a lo largo del programa y cómo su participación en el reto ha contribuido a su crecimiento.

El Encuentro Europeo Skills Upload Jr se celebrará en Bucarest los días 18 y 19 de marzo y su objetivo es destacar los Programas Europeos de Competencias Digitales de la FUNDACIÓN VODAFONE. Para asistir a dicho evento, es imprescindible que el centro educativo cuente con un protocolo para viajes de estudio/salidas pedagógicas, tanto nacionales como internacionales.

8. Consentimiento Parental

Todos/as los/as participantes (menores y mayores) deben completar el formulario de participación, en el cual, tanto los/as adultos/as como los padres, madres o tutores/as legales de los/as menores deberán otorgar su consentimiento para el uso de los nombres, imágenes y proyectos de los/as alumnos/as en cualquier formato que FUNDACIÓN VODAFONE considere adecuado para la comunicación del Concurso, ya sea en medios sociales, tradicionales, su sitio web o cualquier otro medio. En caso de presentar un video sin la participación de menores, este requisito será obligatorio únicamente si el grupo es seleccionado para la final en Madrid. Asimismo, los docentes deberán proporcionar su consentimiento para el uso de su imagen en el mismo contexto.

En caso de ser seleccionados como ganadores, los/as 5 representantes del equipo (de los cuales mínimo 3 deben ser alumnos/as) deberán estar disponibles para viajar a Madrid y Bucarest en febrero y marzo de 2025 respectivamente. En este viaje de estudios tendrán la oportunidad de compartir su proyecto en el Encuentro Europeo Skills Upload Jr organizado por FUNDACIÓN VODAFONE. Los padres, madres o tutores/as legales deben autorizar este viaje en el mismo formulario y los colegios deben informar de que disponen de un protocolo para viajes de estudios nacionales e internacionales. Aceptar ambas condiciones es un requisito indispensable para que los proyectos sean considerados.

9. Evaluación y Selección de Ganadores

La evaluación y selección de los Proyectos Ganadores se hará conforme a los siguientes criterios:

- Valor de la solución:** el jurado evaluará la creatividad de la idea y del modelo en la vida real, así como su aproximación original para resolver el problema que aborda (incluso si no es factible en la vida real).
 - **Definición e impacto:** el problema abordado está bien definido y afecta de manera significativa a la comunidad que los estudiantes buscan ayudar. Este criterio evalúa en qué medida el equipo se inspira en la vida diaria y conecta la ciencia con la vida cotidiana y la comunidad local, así como su capacidad para identificar y describir un problema real.
 - **Alineación con la temática propuesta:** el problema está relacionado con los temas y subtemas de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) definidos en el apartado 6. *Mecánica del concurso*
 - **Potencial de la solución:** el prototipo ofrece una solución potencial al desafío, independientemente de si es factible en la vida real.
 - **Investigación y contexto:** se ha investigado suficientemente el contexto del problema, como se evidencia en el modelo o presentación de los estudiantes.
 - **Relevancia actual:** el problema es relevante en el contexto actual, y se ha explicado claramente por qué es importante abordarlo en este momento.
- Integración de la tecnología:** el jurado valorará la integración en la solución de los diferentes elementos tecnológicos, así como la originalidad en que se ha aplicado la tecnología en general.
- Funcionalidad, calidad artística y originalidad de la maqueta:** el jurado valorará las cualidades estéticas y la presentación del prototipo, teniendo en cuenta la calidad del diseño, la inclusión de elementos interactivos, móviles o sorprendidos, el uso de diferentes materiales artesanales y tecnológicos, etc.
 - **Originalidad y creatividad:** el prototipo aporta un valor diferencial debido a su originalidad o creatividad.
 - **Atractivo estético y funcional:** el prototipo es estéticamente atractivo y funcionalmente cumple con lo descrito por los estudiantes, demostrando dedicación al desafío, aunque no sea viable en un entorno real.
- Sostenibilidad de la solución:** el jurado evaluará aspectos como el uso de materiales reciclables para crear el prototipo, y el impacto medioambiental a largo plazo de la idea si se llega a implementar.
 - **Sostenibilidad:** el prototipo es sostenible, aborda los ODS, es respetuoso con el medio ambiente a largo plazo, y utiliza o considera el uso de materiales reciclables.
- Habilidades de comunicación del equipo:** el jurado valorará positivamente la claridad en la exposición de la idea, el proceso de creación de la maqueta, el nivel de colaboración entre los alumnos, la predisposición a la resolución de problemas que hayan mostrado los alumnos al responder a las preguntas del jurado o a lo largo del evento/reto si se dispone de esta información, etc. La presencia de menores en los vídeos no es una condición necesaria por lo que no se tendrá en cuenta en la valoración.

Los proyectos serán evaluados en función de cómo cumplan con estos criterios, asegurando que las soluciones propuestas sean impactantes, innovadoras y sostenibles.

10. Comunicación de los ganadores y premios

El equipo de FUNDACIÓN VODAFONE se pondrá en contacto con el/la educador/a responsable de cada equipo ganador por correo electrónico y/o teléfono para comunicar los resultados.

Concurso nacional: el 31 de enero de 2025 se anunciarán los 10 equipos finalistas que serán invitados a participar en la final nacional en Madrid. La notificación se enviará por correo electrónico y también se publicará en el tablón de anuncios del sitio web oficial del Concurso.

El equipo ganador a nivel nacional recibirá como premio una experiencia valorada en 1.000 euros. Este premio está destinado a toda el aula que participó en la elaboración del proyecto, reconociendo el esfuerzo y trabajo colaborativo de los y las estudiantes involucrados/as.

Evento europeo: el equipo ganador participará en un viaje de estudios a Bucarest, siempre acompañados de profesores/as a cargo de los/as menores, donde representará a España en el Encuentro Europeo Skills Upload Jr de la FUNDACIÓN VODAFONE, que se celebrará los días 18 y 19 de marzo de 2025 en Bucarest, Rumanía. Durante el evento, los equipos ganadores compartirán sus proyectos con los invitados y asistentes institucionales, así como sus ideas y aprendizajes adquiridos a lo largo del programa. Este viaje de estudios proporcionará al equipo ganador una experiencia tanto educativa como recreativa.

El viaje de estudios para asistir al evento europeo incluye el traslado al aeropuerto desde el centro educativo, el coste de los billetes de avión, alojamiento por una (1) noche, transporte local y tres comidas diarias para las 5 personas que representen el equipo, incluyendo

tanto educadores/as como alumnado; de esas 5 personas al menos 3 deben ser alumnos/as. Si un equipo necesita una noche adicional debido a restricciones de viaje, la FUNDACIÓN VODAFONE cubrirá estos gastos adicionales. Cualquier miembro adicional del equipo, educador/a o familiar que desee acompañar al equipo ganador deberá cubrir sus propios gastos.

Los itinerarios y detalles del viaje de estudios serán gestionados por una agencia de viajes seleccionada por FUNDACIÓN VODAFONE. La fecha del viaje de estudios será determinada por FUNDACIÓN VODAFONE, previa consulta con el equipo ganador. Si el equipo ganador no puede viajar en las fechas acordadas entre FUNDACIÓN VODAFONE y el equipo ganador, perderán el derecho al viaje de estudios y FUNDACIÓN VODAFONE no tendrá más obligaciones con ellos. En este caso, FUNDACIÓN VODAFONE seleccionará a un segundo equipo ganador para asistir, si es necesario.

El viaje de estudios no incluye: efectos personales; gastos adicionales de viaje no especificados en la descripción; otras excursiones, viajes, alojamientos, visitas turísticas o desplazamientos no específicamente descritos en el itinerario tal como lo determine FUNDACIÓN VODAFONE y se comunique a los equipos ganadores; gastos personales o médicos; costos de vacunación; tarifas adicionales por equipaje; servicios adicionales como servicio de habitaciones o lavandería.

Cada ganador será responsable de los impuestos y gastos no especificados en la descripción y de cualquier costo asociado con la aceptación de este viaje de estudios, incluidos, entre otros, la instalación y costes de servicios como el servicio telefónico. El viaje de estudios mencionado no podrá ser canjeado por otro o por un monto equivalente en otros bienes o servicios.

Los ganadores deben cumplir con los términos y condiciones de los proveedores de transporte y los lugares involucrados, incluidas las políticas de seguros. En particular, los ganadores deben seguir todas las pautas e instrucciones de salud y seguridad, así como todos los requisitos legales y normativos aplicables. FUNDACIÓN VODAFONE no será responsable por ninguna pérdida o daño sufrido por cualquier ganador como resultado de su incumplimiento de estas Bases.

Los ganadores deberán contar con un visado y/o pasaporte válido para viajar, que no serán gestionados por FUNDACIÓN VODAFONE. El pasaporte y su titular no deberán estar sujetos a restricciones en sus derechos de viajar hacia y desde el país o países en cuestión. FUNDACIÓN VODAFONE no será responsable de garantizar la capacidad de los/as participantes para viajar ni de los costos adicionales que se incurran si no se les permite ingresar al país o países relevantes. FUNDACIÓN VODAFONE puede solicitar prueba o confirmación de que los ganadores tienen pasaportes válidos y los visados y seguros necesarios antes del viaje. No proporcionar esta evidencia cuando se solicite resultará en la pérdida del viaje de estudios para el miembro del equipo que no cumpla. Si ni el miembro del equipo ni los/as educadores/as proporcionan la evidencia solicitada, el equipo será descalificado del viaje.

Cualquier ausencia de la escuela, estudios, trabajo o actividades relacionadas para participar en el Concurso, recibir el premio y realizar el viaje de estudios será responsabilidad exclusiva de cada concursante. El equipo ganador y los/as educadores/as acompañantes deberán viajar juntos en la misma ruta, debiendo estar en todo momento los/as alumnos/as acompañados por los/as educadores/as responsables de los mismos. Antes de la partida, los/as educadores/as deberán asegurarse de que todos los miembros del grupo cuenten con un formulario de consentimiento parental escrito con firma certificada para el viaje de estudios y de que estos han sido compartidos con FUNDACIÓN VODAFONE.

El viaje de estudios es intransferible y no negociable. Ni FUNDACIÓN VODAFONE ni las entidades colaboradoras involucradas en el Concurso serán responsables por daños de cualquier naturaleza—ya sean directos, indirectos, incidentales, inmediatos o diferidos—que puedan surgir o como consecuencia de su disfrute.

11. Derechos de Propiedad Intelectual y protección de datos

A. Derechos de Propiedad Intelectual

Los/as participantes otorgan a FUNDACIÓN VODAFONE de manera gratuita todos los derechos de propiedad intelectual, en especial los derechos de reproducción y comunicación pública, para poder utilizar públicamente a través de los diversos medios de prensa, publicaciones a través de Internet y redes sociales, los textos e imagen con los que participan en el Concurso.

Con la participación en el Concurso y, por ende, con la aceptación por su parte de las presentes Bases, cada Participante reconoce que es aula autora del proyecto presentado, así como a su vez de la pieza de vídeo con el que participa, que se trata de una obra original e inédita

y que no infringe derechos de terceros, sea de la naturaleza que sean. A este respecto, cede a FUNDACIÓN VODAFONE los derechos de propiedad intelectual de reproducción y de comunicación pública en su modalidad de puesta a disposición del público, para que FUNDACIÓN VODAFONE pueda poner a disposición del público en sus medios (ya sean digitales o en papel), lo que incluye también el derecho de distribución, los textos con los que participa. En caso de participar con una obra duplicada, o infringir derechos de terceros, el Proyecto Ganador podrá invalidarse, pasando al siguiente proyecto suplente que cumpla las Bases aquí presentes.

FUNDACIÓN VODAFONE no se responsabiliza de los posibles contenidos que los usuarios pudieran consignar como proyecto en su respectiva pieza de vídeo explicativo; que tiendan a ser difamatorios, injuriosos, obscenos, amenazadores, xenófobos, que inciten a la violencia, sean discriminatorios o que de cualquier otra forma atenten contra la moral, el orden público, el honor, la intimidad o la imagen de terceros y todos aquellos que puedan causar rechazo social o sean ilegales, y procurará eliminar y descartar aquellas respuestas que pudieran incurrir en ello.

B. Protección de datos personales

Para el desarrollo del Concurso es necesario que FUNDACIÓN VODAFONE recabe una serie de datos de carácter personal de los/as participantes y realice su tratamiento:

- **Datos de identificación:**
 - **Del/a docente:** Nombre, apellidos, género, edad, nombres de usuario/IDs de usuario.
 - **De participantes menores de edad:** Nombre, apellidos y edad.
- **Datos de contacto:**
 - **Del/a docente:** correo electrónico.
 - **De los padres y madres o tutores/as legales de participantes menores de edad:** teléfono de contacto y correo electrónico.
- **Datos de contenido:**
 - **Del/a docente:** Contenido generado por el usuario, contenido educativo, contenido de soporte, datos de imagen como fotos y vídeos, voz.
 - **De participantes menores de edad:** Contenido generado por el usuario, contenido educativo, contenido de soporte, datos de imagen como fotos y vídeos, voz.
- **Datos de gestión para reserva de hoteles y transporte: (sólo en caso de ser seleccionados como ganadores)**
 - **Del/a docente:** nombre, apellidos y DNI
 - **De participantes menores de edad:** Nombre, apellidos y edad
 - **De los padres y madres o tutores/as legales de participantes menores de edad:** DNI, teléfono de contacto y correo electrónico.

De acuerdo con el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) y la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD), se reconoce que los datos personales de los menores de edad requieren una protección especial. Por lo tanto, nos comprometemos a garantizar la seguridad y confidencialidad de los datos personales utilizados en el Concurso, implementando medidas adecuadas para proteger la información de los participantes más jóvenes y asegurando que se obtenga el consentimiento necesario de sus padres, madres o tutores/as legales. Este compromiso refleja nuestra responsabilidad en el manejo de datos sensibles y nuestra dedicación a la protección de los derechos de los menores.

Los datos solicitados a los/as participantes son de carácter obligatorio (salvo que se indique lo contrario en el campo pertinente) para cumplir con las finalidades indicadas más abajo. Estos datos son necesarios para cumplir con las Bases del Concurso, por lo que, si no se facilitan o se facilitan de manera defectuosa, no podrá participarse en el Concurso de forma adecuada. En este sentido, los/as Participantes garantizan que los datos aportados son verdaderos, exactos, completos y actualizados, no siendo responsable FUNDACIÓN VODAFONE de cualquier daño o perjuicio que pudiera ocasionarse como consecuencia del incumplimiento de tal obligación. En el caso de que los datos aportados pertenecieran a un tercero, esta persona garantiza que ha informado a dicho tercero de los aspectos contenidos en estas Bases y obtenido su autorización para facilitar sus datos a FUNDACIÓN VODAFONE para los fines indicados.

Por esto, de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento (UE) 2016/679, del Parlamento Europeo y el Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (RGPD), la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD) y cualquier otra normativa aplicable al ámbito de protección de datos, se informa a los/as participantes del Concurso de los siguientes extremos, relativos al tratamiento de sus datos de carácter personal:

- **Responsable**

El responsable del tratamiento de los datos personales de los/as Participantes es FUNDACIÓN VODAFONE España, con domicilio en Avda. de América, 115 – 28042, Madrid, y provista con N.I.F. G-81326084.

Asimismo, los/as participantes podrán dirigirse, para cualquier duda o necesidad que surja relacionada con el tratamiento de sus datos personales, pueden ponerse en contacto con el área de protección de datos dirigiendo un correo electrónico a la siguiente dirección: hola@digicraft.es
- **Finalidad del tratamiento y base jurídica del mismo**

Los datos personales que el Participante facilite a FUNDACIÓN VODAFONE con base en el Concurso serán tratados, exclusivamente, con las siguientes finalidades:

 1. Posibilitar el desarrollo, gestión y control del Concurso de conformidad con las presentes Bases, incluyendo la comunicación de los premiados y publicación de las evidencias a través de los medios de difusión de la FUNDACIÓN VODAFONE, siendo a título enunciativo, pero no limitativo, redes sociales, intranet, páginas corporativas o boletines informativos.

Las bases jurídicas para el tratamiento de los datos de los/as participantes para estas finalidades son:

 1. La ejecución del propio Concurso, de conformidad con el subapartado b) del apartado 1. del Artículo 6 RGPD.
 2. El consentimiento del interesado para el tratamiento de sus datos personales, de conformidad con el subapartado a) del apartado 1. del Artículo 6 RGPD.

2. Tratamiento, captación y/o difusión de las imágenes proporcionadas por los/as participantes en los términos indicados en el apartado “derechos de imagen y propiedad intelectual e industrial” y “consentimiento parental” de las presentes Bases. La base jurídica para el tratamiento de los datos de los/as participantes para esta finalidad es el consentimiento del interesado para el tratamiento de sus datos personales, de conformidad con el subapartado a) del apartado 1. del Artículo 6 RGPD.

3. Entrega del premio a los Proyectos Ganadores.

La base jurídica para el tratamiento de los datos de los/as participantes para estas finalidades es la ejecución del propio Concurso, de conformidad con el subapartado b) del apartado 1. del Artículo 6 RGPD.

4. Envío de comunicaciones por medios electrónicos, relativas a actividades, eventos de la FUNDACIÓN VODAFONE en relación con el Concurso.

Las bases jurídicas para el tratamiento de los datos de los/as participantes para estas finalidades son:

1. La ejecución del propio Concurso, de conformidad con el subapartado b) del apartado 1. del Artículo 6 RGPD.
2. El consentimiento del interesado para el tratamiento de sus datos personales, de conformidad con el subapartado a) del apartado 1. del Artículo 6 RGPD.

La participación en el Concurso implica haber leído y aceptado las presentes Bases. En caso de que el/la Participante (sus tutores legales, en caso de menores de edad) no estuviera conforme o no aceptase los tratamientos derivados del Concurso, no deberá participar en el mismo.

- Duración del tratamiento

Los datos personales de los/as participantes serán tratados durante el tiempo necesario para llevar a cabo las actividades del Concurso.

Una vez se haya finalizado su ejecución, al haberse realizado íntegramente cuantas actividades sean necesarias para ello, y haber transcurrido, en su caso, los periodos de tiempo que fija la legislación vigente y hasta la prescripción de las eventuales responsabilidades derivadas del Concurso, procediéndose a la destrucción de los datos personales mediante un procedimiento seguro, según la normativa vigente.

- Comunicación de datos del Participante

Los datos personales podrán ser comunicados por FUNDACIÓN VODAFONE a: (i) bancos y entidades financieras para la gestión del Concurso; (ii) las Entidades en los casos expresamente previstos en la Ley para los fines en ella definidos; (iii) las autoridades competentes en los casos expresamente previstos en la Ley para los fines en ella definidos; (iv) las autoridades judiciales y a las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado, en los casos expresamente previstos en la Ley para los fines en ella definidos; y (v) empresas de servicios de paquetería para la entrega del premio al Proyecto Ganador Nacional o Internacional, con el fin de ejecutar el Concurso.

- Ejercicio de derechos por parte del interesado

El Participante podrá ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión y portabilidad, así como los relativos a la limitación oposición al tratamiento de sus datos personales mediante correo electrónico, acreditando su identidad mediante copia escaneada de los documentos mencionados en el apartado anterior, dirigido a la siguiente dirección: hola@digicraft.es

- Reclamación

En caso de que el Participante entienda que no se han respetado sus derechos de manera adecuada, éste tendrá derecho a presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos.

C. Responsabilidades

FUNDACIÓN VODAFONE no será en ningún modo responsable de los incumplimientos o infracciones de ningún tipo relacionados con el Concurso, eximiéndose de cualquier tipo de responsabilidad por las posibles pérdidas sufridas por los/as Participantes en relación con el premio y demás aspectos del Concurso. Asimismo, ni FUNDACIÓN VODAFONE ni las Entidades, tendrán ninguna responsabilidad sobre el ganador derivada de cualquier daño o perjuicio que estos pudieran sufrir durante o como consecuencia del premio entregado.

FUNDACIÓN VODAFONE y sus afiliados no son responsables de la reproducción o del acceso indirecto a cualquier material enviado a través de sitios web de terceros. Tampoco se responsabilizan de ningún problema relacionado con la red, el servidor u otras conexiones, problemas de comunicación, fallos técnicos, transmisiones incorrectas u otros problemas relacionados con la participación en el Concurso. No se tendrán en cuenta las inscripciones tardías, perdidas, robadas, incompletas, inexactas, no entregadas, mal dirigidas o alteradas debido a problemas de transmisión informática. Las personas que tergiversen o utilicen indebidamente cualquier aspecto del Concurso o infrinjan estas condiciones serán descalificadas.

D. Varios

Se establece un periodo máximo de dos (2) semanas a contar desde la finalización del Periodo de presentación de proyectos para la recepción de reclamaciones que deberán ser remitidas a la dirección de correo hola@digicraft.es, con asunto “Reclamación Skills Upload Jr Challenge, el SuperReto en Europa”. Transcurridas estas dos (2) semanas los/as participantes se tendrán por desistidos de posibles reclamaciones y no se atenderá ninguna reclamación relacionada con el Concurso.

La participación en el presente Concurso tendrá carácter gratuito, de manera tal que para participar en el mismo no es necesario el desembolso de cantidad dineraria alguna.

12. Aceptación de las Bases

La participación en el Concurso constituye la aceptación automática e incondicional de estas Bases legales sin ningún cargo ni procedimientos adicionales. FUNDACIÓN VODAFONE se reserva el derecho de cancelar, suspender o modificar estas Bases, así como la organización y/o gestión del Desafío.

13. Datos de contacto

Para cualquier consulta o información adicional, los/as participantes pueden ponerse en contacto con la administración del Concurso en hola@digicraft.es

14. Términos y condiciones finales

Cualquier disputa que pueda surgir en relación con el Concurso y la aplicación de estas Bases será resuelta amistosamente en primera instancia por un comité seleccionado por FUNDACIÓN VODAFONE. Además, para cualquier disputa que no pueda resolverse de la manera mencionada en relación con dicho Concurso, los Tribunales de la ciudad de Madrid tendrán jurisdicción exclusiva.

FUNDACIÓN VODAFONE se reserva el derecho, por causas razonables, a modificar las condiciones y el premio en cualquier momento, a posponer o cancelar el Concurso y la selección de los ganadores, sin previo aviso. En este caso, FUNDACIÓN VODAFONE no estará obligada a pagar ninguna compensación a los/as participantes, quienes tampoco deberán asumir los gastos relacionados, como los costes de billetes, alojamiento, entre otros.

En Madrid, el 14 de octubre de 2024