

CONCURSO TIC TAC ¡HORA DE INNOVAR! BASES Y CONDICIONES

El presente concurso denominado “**TIC TAC ¡Hora de Innovar!**” (en adelante, el “**CONCURSO**”) se registrará por las presentes bases y condiciones (en adelante, las “**BASES**”).

La participación en el CONCURSO implica el conocimiento y aceptación de las disposiciones descriptas en las presentes BASES, copia del cual podrá consultarse en la web del CONCURSO.

1. De las instituciones organizadoras: el presente concurso es organizado por Fundación YPF, CUIT 30-69154805-4, con domicilio en Macacha Güemes 515 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires; Empresa Argentina de Soluciones Satelitales S.A. –ARSAT–, CUIT 30-70967041-3, con domicilio en Av. Pte. Perón 7934, Benavidez de la Provincia de Buenos Aires y el Instituto Nacional de Educación Tecnológica, CUIT 30-62854078-7, con domicilio en Saavedra 789, CABA (en adelante, nombradas conjuntamente como las **INSTITUCIONES ORGANIZADORAS**) y administrado en conjunto con Chicas en Tecnología, CUIT 30-71585279-5, con domicilio en San Martín 488 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (en adelante, la **ADMINISTRADORA**).

2. Plazo de vigencia-ámbito: el CONCURSO tendrá vigencia a partir de las 00:00:01 hora oficial del 17 de mayo del 2021 y finalizará a las 23:59:59 del 11 octubre del 2021, inclusive (en adelante el **PLAZO**). El **PLAZO** es improrrogable, no aceptándose participaciones con posterioridad al período antes mencionado. El CONCURSO se desarrollará en la República Argentina.

3. Participantes y modo de participación: la convocatoria está abierta a estudiantes mujeres, entre 12 y 18 años inclusive, pertenecientes a escuelas secundarias técnicas de gestión pública y/o privada. Las estudiantes mujeres podrán participar agrupadas en equipos de 2 a 5 participantes (en adelante, las **PARTICIPANTES**), acompañadas por al menos un/a docente mayor de 18 años (las **PARTICIPANTES** junto a sus docentes serán identificadas/os en adelante como el **EQUIPO**). En caso de que el EQUIPO cuente con la participación de más de un/a docente, deberá garantizarse que al menos una de esas personas adultas sea de género femenino. El/la docente o conjunto de docentes que acompañen al EQUIPO deberán ser educadores/as de escuelas técnicas.

3.1. No podrán participar del CONCURSO los/as empleadas/os de las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS, ni la ADMINISTRADORA y sus familiares directos (cónyuge, padres, hijos, hermanos y sus relativos cónyuges, sin importar su lugar de residencia) e individuos que convivan en la misma vivienda de cualquiera de los mencionados individuos, estén o no relacionados.

3.2. A los fines de participar en el CONCURSO, los EQUIPOS deberán cumplir con las siguientes condiciones:

3.2.1. Inscribirse en grupos de 2 a 5 integrantes, todas mujeres de entre 12 y 18 años que sean estudiantes de escuelas técnicas. Las PARTICIPANTES no necesariamente deben ser todas del mismo año, ni de la misma escuela técnica, pudiendo agruparse con estudiantes mujeres de otros años, cursos, especialidades y escuelas.

3.2.2. Inscribirse bajo la tutela de un/a docente, mayor de 18 años. En el caso de que el EQUIPO cuente con la tutela de más de una persona adulta, debe garantizarse que al menos una de ellas sea de género femenino.

4. Del proyecto: el CONCURSO tiene por objetivo premiar proyectos innovadores que busquen solucionar problemáticas identificadas por los EQUIPOS (en adelante, los “PROYECTOS”). Los proyectos deben ofrecer soluciones a problemáticas relacionadas con los siguientes ejes temáticos: energía, movilidad, residuos, tecnología, conectividad desde un enfoque STEAM, pudiendo solucionar problemas relacionados a uno o más de los ejes propuestos.

Los PROYECTOS deben ser en un primer momento prototipados de manera digital (ver punto 5.3), por ejemplo, mediante el uso de la programación, la robótica y/o el desarrollo de aplicaciones, entre otras posibilidades; y posteriormente customizados a través de un kit tecnológico provisto por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS, para mostrar un funcionamiento más completo de la solución tecnológica propuesta.

4.1. Requisitos del proyecto: los PROYECTOS deben ser de exclusiva autoría del EQUIPO. Deberá satisfacer los requisitos establecidos en las presentes BASES.

4.1.1. El PROYECTO no podrá:

4.1.1.1. Contener algún tipo de comunicación comercial o marca que no sea de YPF S.A., Fundación YPF, ARSAT, INET o Chicas en Tecnología.

4.1.1.2. Contener información o imágenes de terceras personas sin su consentimiento expreso, el que podrá ser requerido por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS en todo momento.

4.1.1.3. Contener información o imágenes que infrinjan derechos de terceras personas o violen la ley de algún modo.

4.1.1.4. Contener virus o códigos malintencionados de algún tipo.

Incluir contenidos que molesten, intimiden o acosen a otros/as personas físicas o jurídicas.

4.1.1.5. Incluir contenidos que resulten hirientes, agraviantes, intimidatorios o pornográficos, que inciten a la violencia o que contengan desnudos o violencia gráfica o injustificada, o que sean contrarios a la moral y a las buenas costumbres.

4.1.1.6. Incluir contenidos que publiquen, promocionen o inciten de cualquier modo al consumo de alcohol o drogas.

4.1.1.7. Incluir contenidos que permitan su utilización para cometer actos ilícitos, engañosos, malintencionados o discriminatorios.

Está prohibido y será anulado cualquier intento o método de participación en el CONCURSO que se realice por cualquier proceso, técnica o mecánica de participación distinta a la detallada en estas BASES. La utilización de técnicas de naturaleza robótica, repetitiva, automática, programada, me-

canizada o similar llevará a la descalificación del EQUIPO participante. Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS se reservan el derecho de retirar cualquier PROYECTO si considera que viola los puntos precedentemente expuestos o si recibe una intimación de un tercero que así lo indique. Sin perjuicio de ello, el hecho de que las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no retiren el PROYECTO, en modo alguno implica que aquel esté de acuerdo o respalde su contenido.

5. Mecanismos de participación por etapas: a los fines de participar en el CONCURSO, las PARTICIPANTES deberán completar las siguientes etapas:

5.1. Primera etapa: inscripción (del 17 de mayo al 6 de junio).

Para cumplimentar con esta etapa, los EQUIPOS deberán:

- i) inscribirse y consignar sus datos mediante el formulario disponible en la web del CONCURSO,
- ii) leer atentamente las BASES y aceptarlas de manera expresa mediante el formulario de inscripción,
- iii) garantizar que el padre, la madre o el/la adulto/a mayor responsable legal de las PARTICIPANTES lea y acepte el documento de Autorización de Cesión de Derechos de Uso de Imagen mediante el formulario creado para tal fin.

El formulario de inscripción contiene la siguiente información:

- Datos de contacto:
 - Rol de la participante.
 - Nombre y Apellido de las Participantes.
 - DNI de las Participantes.
 - Fecha de Nacimiento de las Participantes.
 - Teléfono de contacto de las Participantes.
 - Mail de las Participantes.
 - Localidad de residencia.
 - Provincia de residencia.
 - Nombre de la escuela.
 - CUE.
 - Redes sociales de las Participantes (dato no obligatorio).
- Bases y condiciones.
- Autorización de Cesión de derechos de Uso de Imagen.

Las respuestas al formulario serán recibidas hasta las 23:59hs del día 30 de mayo del 2021.

Tanto en esta etapa como en las subsiguientes hasta el anuncio de los EQUIPOS ganadores del CONCURSO, cada una de las PARTICIPANTES, en forma individual serán comunicadas si pasaron o no a la siguiente etapa mediante correo electrónico. En caso de que dicho correo electrónico no pueda entregarse por errores u omisiones en la información brindada a las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS será responsabilidad exclusiva del EQUIPO como así también el

incumplimiento de los plazos de entrega establecidos en el CONCURSO y la consecuente descalificación derivada del mismo. Complementariamente, a fin de informar a todas las PARTICIPANTES su continuidad en el CONCURSO, las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS publicarán el listado de las PARTICIPANTES en la web del CONCURSO.

5.2. Segunda etapa: identificación del problema (del 7 de junio al 20 de junio):

Un problema es una circunstancia en la que se genera un obstáculo al curso normal de las cosas. Y es algo que requiere solución. Los problemas son un motor de aprendizaje porque nos invitan a experimentar, pensar y crear cosas nuevas.

En esta etapa, los EQUIPOS deberán describir cuál es la problemática que identificaron, justificar por qué les preocupa y explicar qué buscan resolver, identificando a cuál de los ejes del CONCURSO se encuentra vinculada: energía, movilidad, residuos, tecnología, conectividad. La idea de las PARTICIPANTES puede estar relacionada con más de un eje.

Los ejes que se proponen trabajar son:

ENERGÍA: se trata de aquellas soluciones que aprovechen la energía en forma eficiente y sustentable o que promuevan el uso responsable de la energía eléctrica tanto en los hogares, como en los lugares de trabajo y/o los espacios educativos.

Se valorarán soluciones que promuevan el ahorro energético, impulsen alternativas de control del impacto negativo en el ambiente y/o fomenten su uso eficiente para lograr un entorno y una ciudad más sustentable. Algunos ejemplos vinculados a este eje son el uso eficiente de la energía eléctrica, las energías renovables, las fuentes alternativas de producción de energía (por ejemplo, con basura).

MOVILIDAD: cuando hablamos de movilidad, nos referimos a las problemáticas relacionadas con el desplazamiento de personas o cosas de un lugar a otro. Todos/as nosotros/as, como peatones, ciclistas o conductoras/es, nos movilizamos en y a través de nuestros barrios, territorios, localidades. Por este motivo, el transporte público, la movilidad saludable, segura y libre de acoso, el ordenamiento del tránsito y la seguridad son algunos de los principales desafíos de la movilidad que impactan sobre nuestra calidad de vida.

En este sentido, se valorarán soluciones que minimicen el impacto negativo del uso de combustibles fósiles y generen alternativas de movilidad segura, eficiente y limpia. Algunos ejemplos de temas a trabajar son: la reducción del transporte motorizado, la promoción del uso compartido de vehículos, la incorporación de bicisendas, la generación de mecanismos de movilidad accesibles para personas con discapacidad, entre otros.

RESIDUOS: los residuos son todos los desechos que producimos en nuestras actividades diarias que pueden ser valorizados o que requieren sujetarse a tratamiento o disposición final.

Sobre esta base, se valorarán soluciones que promuevan cambios positivos en las modalidades de gestión de residuos para aportar al desarrollo sustentable. Algunos ejemplos de temáticas a trabajar en este eje son: soluciones que impliquen cambios de hábito de consumo ajustado a las necesidades reales de las personas; aquéllas que promuevan la impor-

tancia de la separación de residuos, generen oportunidades para que éstos se reciclen transformándose en nuevos productos y reinserten en el circuito productivo; entre otras.

TECNOLOGÍA: se define como el conjunto de conocimientos y técnicas que, aplicados de forma lógica y ordenada, nos permite modificar el entorno material o virtual para satisfacer necesidades. Este es un proceso combinado de pensamiento y acción con la finalidad de crear soluciones útiles. Gracias a ella disponemos de múltiples sistemas que nos permiten, por ejemplo, comunicarnos, desplazarnos, alimentarnos o fabricar nuevos objetos.

CONECTIVIDAD: se denomina conectividad a la capacidad de establecer una conexión: una comunicación, un vínculo. El concepto suele aludir a la disponibilidad que tiene un dispositivo para ser conectado a otro o a una red. Por ejemplo: El llamado Internet de las Cosas (Internet of Things, frecuentemente abreviado IoT) este concepto sugiere la interconexión de productos de nuestra vida cotidiana, como los electrodomésticos, entre sí y a internet. Al pensar en cualquiera de estos ejes, la idea es que puedan trabajar sobre aquellas temáticas que tengan un impacto en la sociedad, que respondan a una problemática concreta ya sea impulsando una solución o dando herramientas para comprenderla mejor.

En el proceso de evaluación se valorará positivamente aquellos PROYECTOS que incluyan en su desarrollo más de un eje.

Para evaluar los avances de esta etapa de “identificación del problema”, los EQUIPOS deberán ingresar a la web del concurso y completar un formulario antes de la fecha de cierre de esta etapa y responder las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el problema identificado?
- ¿A cuál de los ejes responde esta problemática?
- ¿A qué población perjudica directamente este problema? (pensar en características socio demográficas: género, edad, discapacidades, clase social).
- ¿Cuál es la solución que pensaron para este problema?

Sólo 30 (treinta) EQUIPOS pasarán a la siguiente etapa de acuerdo con la evaluación realizada por el las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS respecto de las respuestas brindadas en el mentado formulario.

Las respuestas a las preguntas serán recibidas hasta las 23:59hs del día 20 de junio del 2021.

5.3. Tercera etapa: ideación (del 5 de julio al 25 de julio).

En esta etapa los EQUIPOS deberán desarrollar un prototipo de la solución tecnológica al problema identificado durante la etapa anterior. Para esto, deberán realizar un prototipado digital utilizando herramientas como la programación, el dibujo o bocetado digital y/o las maquetas digitales, entre otras.

El prototipo será una representación de la solución propuesta que permita previsualizar la idea y testearla. Un prototipo digital es una simulación digital de un producto o servicio que puede ser utilizada para evaluar la forma, el ajuste, y la función del mismo.

A los fines de evaluar los avances de esta etapa, los EQUIPOS deberán compartir al menos 3 (tres) fotos, esquemas o dibujos que representen la solución propuesta por el EQUIPO en la web del CONCURSO creada para tal fin. Asimismo, deberán responder a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la idea de la solución propuesta y su objetivo? Describir qué es lo que se propone como solución al problema identificado.
- ¿Quiénes se verían beneficiados/as con la solución planteada?
- La solución propuesta, ¿cuenta con aliados/as para potenciarla? ¿Quiénes serían? (Municipio, una empresa, una cooperativa local, la comunidad de vecinos y vecinas de un barrio, etc.).
- ¿Cómo lograrán que se haga realidad y pueda mantenerse en el tiempo?

Sólo 10 (diez) EQUIPOS pasarán a la siguiente instancia de acuerdo con la evaluación realizada por el JURADO en base a los criterios desarrollados en el punto 6 de las presentes BASES. Estos 10 (diez) EQUIPOS serán considerados finalistas del CONCURSO.

Los prototipos serán recibidos hasta las 23:59hs del día 25 de julio del 2021.

5.4. Cuarta etapa: experimentación (9 de agosto al 29 de agosto): los 10 (diez) EQUIPOS finalistas recibirán un kit tecnológico provisto por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS que les servirá para customizar y mejorar aún más el prototipo de la solución propuesta. El kit será acompañado por una guía, como así también de videos tutoriales para ayudar a los EQUIPOS a conocer sus partes, identificar sus funciones y potenciar sus ideas. Los costos asociados al envío de los kits correrán por cuenta de las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS.

El kit contiene:

- 1 (un) panel solar de 3W
- 1 (un) dínamo
- 1 (una) batería de litio Ion recargable
- 2 (dos) módulos cargadores de baterías de litio ion
- 2 (dos) módulos reguladores de voltaje
- 2 (dos) motores de corriente continua
- 2 (dos) ruedas para motores
- 1 (una) rueda de giro libre
- 1 (un) módulo pulsador
- 1 (un) módulo pulsador con retención
- 2 (dos) módulos sensores de luz
- 2 (dos) módulos de luz LED
- 1 (un) módulo de buzzer
- 10 (diez) cables de extensión

Las especificaciones técnicas del kit se detallan en el manual de uso provisto por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS y se encontrarán disponibles en formato online en la web del CONCURSO.

Los 10 (diez) EQUIPOS finalistas deberán utilizar el kit para customizar sus prototipos y cargar al menos 3 (tres) fotos del prototipo customizado en la web del CONCURSO creada para tal fin. El kit podrá ser utilizado total o parcialmente; de manera independiente o complementado con otras TICs. Asimismo, deberán responder en la web del concurso a las siguientes preguntas:

- ¿De qué manera incluyeron los elementos del kit?
- ¿El kit transforma de alguna manera su idea original? ¿Cómo?
- ¿Qué más podrían agregarle al kit para mejorar su proyecto?

Los 10 (diez) EQUIPOS finalistas pasarán a la siguiente etapa.

Los prototipos serán recibidos hasta las 23:59hs del día 29 de agosto del 2021.

5.5. Quinta etapa: Comunicación (30 de agosto al 19 de septiembre). Los EQUIPOS finalistas deberán subir un video de una duración máxima de 1:30min (un minuto y medio) en el que desarrollarán la solución propuesta al problema identificado durante la primera etapa (punto 5.2). Los EQUIPOS recibirán por mail un instructivo con indicaciones para la filmación. La recepción de los correos se encuentra sujeta a las disposiciones establecidas en el punto 5.2. Adicionalmente, en la web creada para el desarrollo del CONCURSO, los EQUIPOS dispondrán de un video con recomendaciones para armar el video.

El video deberá estar narrado en castellano y no podrá exceder el 1:30min (minuto y medio) de duración. Cada EQUIPO podrá presentar únicamente 1 (un) video.

Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS se reservan el derecho a descalificar cualquier video si no cumple con las presentes BASES o con cualquier otro lineamiento provisto, según lo determinen las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS, a su exclusiva discreción. Cualquier Participante que figure en el video debe haber presentado y aceptado explícitamente los Formularios de Cesión de Derechos de Uso de Imagen mencionado en el punto 5.1. de las presentes BASES. Todos los videos presentados serán de propiedad de cada Participante en forma individual, de cada EQUIPO y de las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS.

Mediante el mentado Formulario, las Participantes aceptan y ceden en forma gratuita, total, incondicional e irrevocable las INSTITUCIONES ADMINISTRADORAS y/o la ADMINISTRADORA todos los derechos de uso de imagen y difusión de los videos. Excepto que se considere de otra manera según lo establecido en las presentes BASES, las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no tendrá obligaciones frente a una Participante o al EQUIPO con respecto a ningún video presentado.

El video se registrará por las mismas habilitaciones y prohibiciones establecidas en el punto 4.1 de las presentes BASES.

Los videos serán recibidos hasta las 23:59hs del día 25 de septiembre del 2021.

5.6. Sexta etapa: evaluación del proyecto (20 de septiembre al 10 de octubre). Los EQUIPOS finalistas compartirán sus videos terminados con las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS y la ADMINISTRADORA del CONCURSO a través de la plataforma web del CONCURSO creada para tal fin.

Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS junto con el JURADO evaluarán cada uno de los PROYECTOS según los criterios estipulados (ver punto 6).

De esta etapa resultarán los 3 (tres) EQUIPOS ganadores de acuerdo con la evaluación realizada por el JURADO en base a los criterios desarrollados en el punto 6 de las presentes BASES.

5.7. Séptima etapa: anuncio de los equipos ganadores. El anuncio de los EQUIPOS ganadores se realizará el 11 de octubre a través del envío de un correo electrónico al mail informado oportunamente durante el proceso de inscripción y, de manera pública, a través de la web del CONCURSO.

Actividad/Semana	17 mayo	17 mayo al 30 mayo	7 junio al 20 junio	5 julio al 25 julio	9 agosto al 29 agosto	30 agosto al 19 de sept	20 de sept al 10 octubre	11 octubre
Lanzamiento concurso								
Inscripción de los equipos								
Identificación del problema								
Ideación								
Experimentación								
Comunicación								
Evaluación del Jurado								
Premiación								

6. De los criterios de evaluación. Para evaluar y seleccionar los proyectos en las distintas etapas del CONCURSO, se utilizará un sistema de puntajes teniendo en cuenta los criterios desarrollados a continuación. Cada uno de estos criterios será evaluado en una escala de 1 a 5 puntos, donde 1 es el puntaje más bajo y 5 el más alto. Se sumará el puntaje recibido en cada uno.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	PUNTAJE POSIBLE
Relevancia de la idea para la localidad.	Se tomará en cuenta si la solución propuesta es consistente con las prioridades de desarrollo de la localidad. La problemática identificada ¿es importante para la comunidad?	1 a 5
Impacto del proyecto en la comunidad	Se refiere a la medida en que la solución propuesta se relaciona con la problemática identificada. El equipo deberá tener en cuenta cuáles son los posibles efectos positivos y negativos de la solución propuesta, cómo afecta a la comunidad, si sus posibles beneficios alcanzan a todas las personas.	1 a 5
Innovación y creatividad.	Se evaluará la originalidad de la solución planteada para resolver la problemática identificada. El proyecto ¿logra resignificar ideas de forma creativa?, ¿propone la creación de nuevas tecnologías relevantes?, ¿utiliza las tecnologías disponibles de una forma diferencial, innovadora o única?, ¿pone en juego contenidos de alguna de las siguientes áreas: Ciencia, Tecnología, Matemática, Arte e ingeniería?	1 a 5
Factibilidad y viabilidad del proyecto.	Se trata de la capacidad de llevar a cabo la solución propuesta a nivel técnico, económico y ambiental. El proyecto será factible si se encuentran disponibles los recursos necesarios para hacerlo realidad y será viable si es sostenible en el tiempo. Quienes gestionarán el proyecto, ¿disponen de los recursos necesarios para hacerlo?, ¿requiere de financiamiento?, ¿a qué miembros de la comunidad debe incorporar como aliados para tener éxito?	1 a 5
Escalabilidad de la solución.	Será importante tener presente si la solución propuesta puede ser replicada en otras localidades.	1 a 5
Comunicación de la propuesta.	Se evaluará si la solución propuesta es explicada en forma original, utilizando un lenguaje conciso y accesible para todas las personas. La solución ¿explica claramente el problema al que busca abordar?, ¿describe los objetivos del proyecto y la forma de llevarlo a cabo de una forma en que cualquiera pueda comprenderla?	1 a 5
Inclusión del kit tecnológico.	Se evaluará si la solución incluye alguno de los elementos del kit de robótica de Klink y la relevancia que le aporta al proyecto.	1 a 5

7. Del jurado: el jurado estará compuesto por especialistas de las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS, de la ADMINISTRADORA y de instituciones afines a las temáticas del CONCURSO (el “JURADO”). El JURADO es el único cuerpo facultado para definir el resultado del Concurso.

8. De los premios. El Concurso consta de 5 (cinco) premios:

- 1 (uno) para el Primer Puesto.
- 1 (uno) para el Segundo Puesto.
- 1 (uno) para el Tercer Puesto.
- 2 (dos) menciones especiales para el Cuarto y el Quinto Puesto.

8.1. Premio al primer puesto: el premio para el equipo que se consagre con el primer puesto consistirá en:

- Un (1) Kit Fotovoltaico SOLARBOX 0.4 "Off Grid" (Autónomo), incluye dos paneles fotovoltaico policristalino 160 Wp, dos estructuras de montaje de panel solar Multimont-1-665, una batería plomo ácido AUTOBAT I29, un rack para batería I29 RA02, un regulador/cargador 2430, protecciones 2430, un kit cable solar 10 mm² - 7m CS3-CS4, un cable salida banco baterías 10 mm² - rojo/negro CB3-CB4, un kit de Montaje MO01, un manual de instrucciones SolarBox 0.4.
- Cinco (5) lentes de realidad virtual.
- Un (1) Kit de merchandising sustentable para cada una de las PARTICIPANTES y sus respectivos/as referentes.

8.2. Premio al segundo puesto: el premio para el equipo que se consagre con el segundo puesto consistirá en:

- Una (1) Valija didáctica de Eficiencia Energética con medidor de potencia y energía, protecciones eléctricas para uso seguro, tomas para conexión de cargas, tester para medición de temperatura, medidor de consumos USB, set de lámparas de distintas tecnologías, temporizador analógico, sensor fotosensible, guía de actividades asociadas y resultados esperados.
- Tres (3) lentes de realidad virtual.
- Un (1) Kit de merchandising sustentable para cada una de las PARTICIPANTES y sus respectivos/as referentes.

8.3. Premio al tercer puesto: el premio para el equipo que se consagre con el tercer puesto consistirá en:

- Un (1) Kit Didáctico Eólico provisto con todos los componentes para el armado de un aerogenerador: piezas para el armado de aspas, discos e imanes para armar los rotores; alambre, bobinador y moldes para armar las bobinas, elementos para el armado completo de la torre y de la góndola donde se alojará el conjunto; caja con componentes eléctricos y electrónicos para la carga de una batería (de bajo voltaje) y para la carga de un celular; sistema para la medición de voltaje y corriente, para calcular la potencia generada con diferentes configuraciones de las variables más relevantes.

- Dos (2) lentes de realidad virtual.
- Un (1) Kit de merchandising sustentable para cada una de las PARTICIPANTES y sus respectivos/as referentes.

9. Del kit tecnológico al finalizar el concurso. Los EQUIPOS finalistas que reciban el kit tecnológico podrán decidir conforme al método que ellas establezcan para sí sobre el destino final del kit tecnológico una vez finalizado el CONCURSO o concluida la participación del equipo en el mismo, a sabiendas de que la destinataria final deberá ser una escuela técnica. Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS se reservan el derecho de sugerir de manera no vinculante al EQUIPO que éste se destine a la escuela secundaria de gestión pública y/o privada desde la cual se inscribieron.

10. Indemnidad. Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS y la ADMINISTRADORA del CONCURSO no serán responsables ni directa, ni indirecta ni subsidiariamente, en ningún caso, por las imágenes y/o fotografías, video o música utilizados por las PARTICIPANTES y presentados a lo largo del CONCURSO, ni por los daños y perjuicios de cualquier naturaleza que se pudieran ocasionar, incluyendo pero sin limitarse a los ocasionados a terceros por violaciones a derechos de autor y/o derechos de imagen. Las PARTICIPANTES se comprometen a mantener indemne a las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS y la ADMINISTRADORA de cualquier reclamo de terceros y/o de cualquier acción legal o demanda que derive del contenido que haya sido subido en su PROYECTO (incluyendo, pero sin limitarse al pago de los daños y perjuicios, honorarios profesionales, costas y gastos).

11. Propiedad intelectual. Todos los PROYECTOS presentados en el CONCURSO son de exclusiva propiedad de sus autores. Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no tienen potestad sobre los PROYECTOS. Los derechos de propiedad intelectual sobre los conocimientos, productos, resultados y/o tecnologías generadas en este CONCURSO serán propiedad de sus autores, inventores y titulares. En todo caso se acogerán las leyes nacionales y supranacionales vigentes sobre la materia. Los desarrollos adicionales sobre la propuesta de solución presentada serán propiedad de sus autores. Las PARTICIPANTES aceptan que todo material (fotografías, videos, ilustraciones, documentos, comentarios, archivos, direcciones URL, elementos interactivos, infografías o cualquier otro) que sea subido a la plataforma online podrá ser utilizado por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS, con el único fin de documentar el proceso de innovación abierta, reproducir o promocionar en medios de comunicación la plataforma y los desafíos que se desarrollan en ella. Esta autorización no implica bajo ninguna circunstancia retribución monetaria alguna siendo de carácter gratuito. La publicidad del material no implica pérdida ni menoscabo del derecho de autor o patente de invención. Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no se hacen responsables por las infracciones legales que puedan cometer las PARTICIPANTES, en especial las relativas a propiedad intelectual e industrial o derechos de autor debiendo las PARTICIPANTES mantener indemne a las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS.

12. Disposiciones adicionales. Las PARTICIPANTES que no cumplan los requisitos establecidos en las presentes BASES no podrán participar y las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS se reservan el derecho a excluirlos. Las ENTIDADES ORGANIZADORAS no serán responsables si los

datos suministrados por las PARTICIPANTES son falsos, inexactos, obsoletos, incompletos o erróneos. En esos casos las PARTICIPANTES serán excluidas automáticamente del CONCURSO.

Las BASES podrán ser modificadas por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS y el CONCURSO podrá ser suspendido o cancelado por las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS, por causas que así lo justifiquen.

Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no serán responsables de las posibles deficiencias de la web del CONCURSO o de cualquier problema relativo a los ordenadores, las redes y otras razones que puedan conllevar la pérdida, el deterioro o el retraso de las aportaciones.

Las INSTITUCIONES ORGANIZADORAS no serán responsables por cualquier daño que pudieran sufrir las PARTICIPANTES en el marco del CONCURSO.

17 de mayo de 2021