



BASES Y



CONDICIONES DEL DESAFÍO

1. Objeto

La competencia **“Desafío Dale Aceptar”** es organizada por la Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante la Fundación) y tiene como objetivo la promoción de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones entre los jóvenes de la República Argentina. Se desarrolla en el sitio web denominado genéricamente “sitio web de la competencia”, cuya dirección electrónica es www.daleacceptar.gob.ar.

2. Participantes

2.1. Podrán participar de la presente competencia:

- Los alumnos de las escuelas secundarias con domicilio en la República Argentina, públicas o privadas.
- Los alumnos de programas de finalización de estudios de la órbita nacional (como el Programa de Finalización de Estudios Primarios y Secundarios del Ministerio de Educación de la Nación, FinEs), provincial o regional, menores de 24 años.
- Los mayores de 14 años y menores de 24 años que no estén cursando ni hayan cursado estudios secundarios, terciarios ni universitarios relacionados con sistemas informáticos, computación o diseño. A estos participantes se los denominará “participantes no-secundarios”.
- También podrán participar adolescentes que asistan frecuentemente y en forma voluntaria a los Núcleos de Acceso al Conocimiento (NAC) del Ministerio de Planificación.

La participación podrá ser individual o grupal hasta un máximo de cuatro personas. Los menores de edad deberán contar con la debida autorización mencionada en el inciso 2.2. No podrán participar los ganadores de primeros puestos de ediciones anteriores de esta misma competencia.

2.2. Los menores de edad, conforme la legislación argentina, deberán contar con autorización de sus padres o representantes legales para participar, siendo estos últimos, solidariamente responsables de la participación del/la menor en dichas actividades y eximiendo de responsabilidad alguna a la Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación sobre cualquier hecho y/o acto que pudiere suceder con motivo o en ocasión de dicha participación. La presente exención de responsabilidad es plena y amplia en todo sentido.

2.3. No podrán participar aquellas personas cuyos datos sean incorrectos, incompletos o sean ilegibles. Asimismo, los datos facilitados deberán ser veraces.

3. Forma de participar.

3.1. Inscripción

Para participar de la presente competencia, los interesados deberán inscribirse en el sitio web “www.daleacceptar.gob.ar” hasta 7 días antes del límite final de la competencia, indicado en el artículo 3.2, consignando los siguientes datos: nombre y apellido, email, usuario de Facebook, teléfono de contacto, fecha de nacimiento, ciudad y provincia de residencia, escuela donde se concurre y tipo de escuela.

3.2. Participación

Se podrá participar de la competencia en tres categorías: “Juego”, “Animación” y “Coartada”. Las dos primeras se basarán en la herramienta “Alice” y la tercera en la herramienta denominada “Chatbot”. El plazo de vigencia de la competencia se establece entre las 0 hs. del día 12 de junio de 2015 y las 23:59 hs. del día 11 de septiembre de 2015. Todo material enviado fuera de estos plazos quedará automáticamente fuera de la competencia y sin derecho a reclamo alguno por parte de quien lo hubiera producido.



3.3 Categorías “Juego” y “Animación”

3.3.1 Niveles de los participantes y grupos

Serán considerados “Avanzados”:

1. Los participantes que hubiesen resultado finalistas del voto del jurado de la primera edición de esta misma competencia.
2. Los que hubiesen resultado finalistas de otras ediciones.
3. Los que sean alumnos secundarios y estén cursando una especialización informática.
4. Los que sean mayores de 18 años y hayan cursado en todo o en parte una especialización informática.
5. Los participantes no-secundarios.

El resto de los participantes será considerado “Principiantes”. En el caso de grupos, éstos serán considerados “Principiantes” excepto que alguno de sus miembros fuese “Avanzado”. La participación será exclusivamente grupal, en grupos de entre 1 y 4 personas, no pudiendo una persona pertenecer a más de un grupo.

3.3.2 Envío de material

Para participar de la presente competencia, los que se hubieren inscrito en estas categorías deberán enviar una animación por computadora o un juego desarrollado en la herramienta “Alice”, a través del sitio web de la competencia dentro del plazo de vigencia de la misma.

3.3.3 Especificaciones y formatos de presentación del material.

Dentro de estas categorías, cada grupo podrá enviar como máximo una animación y un juego, descartando la Fundación todas aquellas que se envíen en exceso. Se permite explícitamente el envío de una animación y un juego. Las animaciones y juegos deberán cumplir con todas las condiciones señaladas en el punto 3 de las presentes Bases y condiciones.

Consecuentemente, los participantes no podrán remitir videos, películas, historias, animaciones o juegos copiados ni similares a obras intelectuales preexistentes y/o pertenecientes a terceras personas, como así tampoco aquellos que de cualquier modo violen derechos intelectuales de terceros.

La presentación deberá hacerse en un archivo que pueda ser cargado por las herramientas “Alice 2.x”, “Rebeca”, o “Alice 3.x”, y el mero hecho de no poder cargarse correctamente será motivo suficiente para que la pieza no sea considerada. Los archivos no podrán superar los 150 megabytes. En el caso de animaciones, no podrán exceder los tres minutos de duración.

3.4 Coartada

La categoría “Coartada” presenta un escenario de ficción en el que varios sospechosos de un asesinato son sometidos a interrogatorios por un detective. La participación consiste en la programación de un autómata de chat que represente a alguno de los personajes disponibles mediante la herramienta “Chatbot”. Dicha herramienta funciona con reglas, y confesará el crimen cuando no disponga de una regla para responder a alguna parte del interrogatorio. Durante el plazo de vigencia de la competencia se publicarán 10 interrogatorios. Adicionalmente se publicará un interrogatorio final una vez terminada la competencia.

3.4.1 Niveles de los participantes y grupos

En la categoría “Coartada” habrá un único nivel de participantes y la participación será solamente en grupos de 1 a 4 integrantes.

3.4.2 Envío de material

Para participar de la presente competencia, los que se hubieren inscrito en esta categoría



deberán realizar un envío a través del correspondiente botón de la herramienta “Chatbot” que se descarga del sitio de la competencia, dentro del plazo de vigencia de la competencia. Ésta será la única manera válida de realizar el envío.

Este botón envía a la Fundación las reglas utilizadas, los puntos acumulados y otras estadísticas de uso. En ningún caso se envían conversaciones reales que el Chatbot haya tenido con otros usuarios.

Esta misma información será remitida periódicamente a la Fundación con fines estadísticos, de evaluación y mejora de la herramienta y la propia competencia, pero no se considerará un envío en condiciones de participar por los premios si el usuario no presiona el botón de enviar.

3.5. Consentimiento

El participante toma conocimiento que en caso de no estar de acuerdo con alguna de estas condiciones deberá abstenerse de participar en la presente competencia.

El envío bajo cualquier formato del material objeto de la presente competencia implica el conocimiento y aceptación de los presentes términos y condiciones, los que han sido leídos y supervisados por personas mayores de edad a cargo de los participantes.

3.6. Autorización

Todo el material enviado deberá contener nombre, apellido, edad de los participantes, email, su localidad y provincia de residencia y escuela donde concurren. Asimismo deberán contener la autorización de los padres o representantes legales de cada uno de los menores participantes, en la cual declaran conocer y aceptar las Bases y condiciones de la competencia, así como el contenido del material enviado para participar de la presente competencia, y autorizan al menor a participar. Los padres y/o representantes legales serán responsables por los datos consignados en dichas autorizaciones y por el contenido del material remitido, pudiendo la Fundación considerarlo descalificado en caso que existan datos inexactos, erróneos o que a su discreción no cumplan con los requisitos establecidos. Los padres y/o representantes legales serán asimismo responsables solidariamente respecto de los daños y perjuicios que pudieran resultar de la participación de la presente competencia y del uso del premio. La mencionada AUTORIZACIÓN deberá ser remitida vía mail a la dirección de correo electrónico autorizacionesdaleaceptar@fundacionsadosky.org.ar en forma simultánea al envío del material, indicando concretamente nombre y apellido del participante, de sus padres y/o representantes legales, D.N.I., email y teléfono de contacto. En dicha AUTORIZACIÓN deberá constar en forma expresa el conocimiento y aceptación de las Bases y Condiciones de la Competencia “Desafío Dale Aceptar” organizada por la Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación, publicada en el sitio web de la competencia, y del contenido del material enviado a la Fundación por sus representados con motivo de la participación en la presente competencia.

4. Uso del material enviado

La Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación permitirá el uso libre y gratuito de las animaciones y juegos subidos al sitio web de la competencia para su uso con fines exclusivamente personales y no comerciales. Los usuarios del sitio web se comprometen a no utilizar ningún sistema automático que puedan interferir con el normal funcionamiento del sistema.

Los participantes conocen y aceptan que, si bien la funcionalidad del sitio no prevé la descarga o impresión del material enviado, los usuarios de las mismas, o sus receptores, estarán posibilitados de hacerlo con el uso de herramientas habituales y disponibles.

Los Servicios del sitio web “Desafío Dale Aceptar” son únicamente para uso personal y no pueden ser utilizados en relación con actividades comerciales.

5. Reservas de Derechos

La Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación se reserva el derecho, a su exclusiva discreción, de rechazar, suprimir, negarse a publicar, restringir, suspender o dar por terminado su acceso a todos o algunos de los Servicios de “Desafío Dale Aceptar” en cualquier momento, con o sin causa, con o sin aviso y sin que ello le genere responsabilidad alguna.

Asimismo, el empleo de cualquier manifestación de fraude en la participación será castigado con la exclusión de la competencia. La Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación se reserva, además, el derecho a retirar el material aportado para participar, los enlaces y comentarios improcedentes publicados en el sitio web de la competencia y las páginas de Facebook asociadas, y cualesquiera otras medidas que ayuden a garantizar el respeto a las bases legales y la buena fe en la participación. Aquellos participantes que empleen perfiles falsos u otros mecanismos de fraude para conseguir más votos, o modifiquen o alteren de algún modo el software “Chatbot” serán automáticamente eliminados de la competencia y carecerán de legitimidad para votar a terceros. Quedarán también automáticamente excluidos de la competencia los usuarios que empleen plataformas de intercambio de votos en Facebook, o similares, para conseguir un mayor número de ellos.

La Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación se reserva el derecho a solicitar documentos oficiales probatorios que acrediten la identidad del participante y que cumple con estas bases, en caso que existan sospechas de actividad ilícita, indicios de quebrantamiento de las bases, o empleo de artificios fraudulentos en la participación. Cualquier usuario que tenga sospechas de prácticas fraudulentas en la ejecución de la competencia debe remitirlas por correo electrónico a la dirección desafio@daleacceptar.gob.ar y nunca publicarlas en el muro de la página de la competencia, puesto que serán retiradas.

6. Derecho de propiedad sobre el material enviado

La Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación no se atribuye ni detenta derechos de propiedad sobre las animaciones, imágenes, videos, juegos, audios y textos recibidos bajo la presente competencia. Los usuarios que envíen sus animaciones, imágenes, videos, juegos, audios y textos continuarán teniendo todos los derechos de propiedad sobre los mismos. Al enviar las animaciones, imágenes, videos, audios, juegos y textos a la Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación, a través del sitio web de la competencia, los participantes otorgan a la Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación, una licencia limitada, no exclusiva y gratuita para usar, modificar, ejecutar y exhibir públicamente, reproducir y distribuir dicho material en el sitio web de la competencia y/o en los otros medios que la mencionada Fundación estime oportuno dentro del campo de su objeto social.

7. Declaración y garantía de propiedad

Los participantes manifiestan que toda la información, datos, textos, videos, mensajes u otros materiales (en adelante Contenido) que se remitan a los fines de participar de la competencia, son únicamente responsabilidad de la persona que originó dicho contenido. Asimismo declaran y garantizan que son los propietarios de todo el contenido que envíen a la Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación bajo la presente competencia o que de otro modo poseen el derecho de otorgar la licencia referida en estos términos y condiciones, y que todo el contenido enviado a la Fundación para su publicación no viola los derechos de privacidad, publicidad, copyright, derechos contractuales ni



ningún otro derecho de persona alguna, haciéndose enteramente responsables por los daños y perjuicios que pudieran ocasionarse por la falsedad de dicha declaración.

8. Contenido publicado

La Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación se reserva el derecho de controlar el contenido remitido por los participantes y de eliminar cualquier contenido que pueda, a exclusiva discreción de la Fundación, ser considerado ofensivo, indecente, o de algún modo cuestionable. Los participantes serán responsables por cualquier pérdida o daño de cualquier tipo ocasionado como resultado del uso de cualquier contenido publicado. Asimismo, la Fundación se reserva el derecho de eliminar cualquier mensaje o contenido que: a) sea ilegal, peligroso, amenazante, abusivo, hostigador, tortuoso, difamatorio, vulgar, obsceno, calumnioso, invasivo de la privacidad de terceros, odioso, discriminatorio, o que de cualquier forma viole derechos de terceros y/o disposiciones legales aplicables; b) sea contrario a la moral y las buenas costumbres.

9. Garantía de indemnidad

Los participantes, a través de sus padres y/o representantes legales, garantizan que el contenido enviado es de su autoría y que son propietarios de los derechos de propiedad intelectual sobre el mismo. Consecuentemente con lo anterior, declaran que el contenido enviado no viola ni afecta, directa y/o indirectamente, a ningún tipo de derecho de autor y/o marca comercial y/o cualquier otro tipo de derechos intelectuales de terceros o derecho de imagen. Asimismo los participantes se obligan a no enviar información falsa o efectuar declaraciones falsas que pudieran ocasionar daños a la Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación y/o a terceros, así como a no enviar material que fuera ilegal, obsceno, calumnioso, difamatorio, amenazante, pornográfico, hostil, odioso, ofensivo desde el punto de vista racial o étnico, que aliente una conducta que podría ser considerada delito, que dé lugar a responsabilidad civil, viole alguna ley o sea inadecuado en algún otro aspecto. También se comprometen a no enviar avisos u ofrecimientos comerciales, ni a hacerse pasar por otra persona.

En el caso en que cualquier tercero formulase un reclamo extrajudicial o judicial en contra de la Fundación fundado en la violación de los derechos indicados en este punto, incluso con posterioridad a la finalización de la competencia, los padres y/o representantes legales de los participantes expresan e irrevocablemente asumen la obligación de mantener totalmente indemne a la Fundación frente al reclamo indicado. En el caso en que la Fundación estuviera obligada a abonar suma alguna a un tercero como consecuencia de la violación del presente punto por los participantes, éstos, a través de sus representantes, deberán reembolsar inmediatamente a la Fundación todos y cada uno de los gastos y conceptos que la Fundación hubiera pagado, más los intereses correspondientes hasta la fecha del efectivo pago, sin perjuicio de los daños y perjuicios que pudiera reclamar.

10. Limitación de Responsabilidad

En ningún caso la Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación, sus funcionarios, directores, empleados y/o representantes serán responsables por cualquier daño directo, indirecto, incidental, especial o punitivo, que pudiera ser causado por la participación en la presente competencia o por el uso de cualquiera de los materiales proporcionados o indicados por la misma.

11. Jurado

El Jurado estará integrado por al menos 3 miembros designados por la Fundación Dr. Manuel



Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación y se expedirá como máximo a los 45 días corridos de finalizado el plazo previsto en el punto 3.2. Tendrán a su cargo evaluar la totalidad del material que haya sido remitido como consecuencia de la participación en la competencia y que cumplan con las condiciones de las presentes Bases y Condiciones. Toda decisión emanada del Jurado será inapelable, incluso la de declarar desierta la presente competencia.

12. Etapas de la competencia

12.1 Categorías “Juego” y “Animación”

En estas categorías se contará con una primera etapa cuya fecha límite será publicada en el sitio de la competencia, hasta la cual los participantes podrán enviar su material de acuerdo con el inciso 3.3.2.

A continuación, durante dos semanas el jurado decidirá las piezas que pasan a la final. También pasarán a la final las 3 piezas más votadas por el público en cada categoría (juego principiante, juego avanzado, animación principiante, animación avanzado), de acuerdo con el inciso 12.1.2, siempre que superen los 50 votos. En caso de empate, todas las piezas con la misma cantidad de votos pasarán a la final.

Los finalistas contarán con dos semanas para enviar una pieza mejorada.

El jurado decidirá los ganadores entre las piezas recibidas al final de esta última etapa.

Los participantes de ediciones anteriores de la competencia podrán utilizar material previamente enviado siempre y cuando éste haya sido mejorado sustancialmente (a exclusivo criterio del Jurado) para la presente edición.

12.1.2 Voto del público

Los participantes que deseen acceder a la etapa final de la competencia mediante el voto del público deberán, además de cumplir con el resto de los requisitos de las presentes Bases y condiciones, publicar su animación o juego en formato video en el sitio www.youtube.com, e informar de la URL (dirección electrónica) de dicha publicación mediante los mecanismos dispuestos a tal efecto en el sitio web de la competencia.

12.2 Categoría “Coartada”

En esta categoría, los participantes deberán enviar su material de acuerdo a lo establecido en el inciso 3.4.2 antes de la fecha límite, que será publicada en el sitio web de la competencia.

Durante el periodo de vigencia de la competencia se publicará un interrogatorio semanal para cada personaje, más un interrogatorio final, luego de finalizada la misma. Los participantes deberán procurar que sus chatbots respondan de la mejor forma posible tanto a los interrogatorios publicados como así también al final, que desconocerán al momento de entregar su chatbot. La herramienta “Chatbot” calculará un porcentaje de cobertura de acuerdo a lo indicado en el inciso 12.2.1. Los chatbots entregados que logren una cobertura total del 80% o superior sobre los interrogatorios publicados durante la competencia serán considerados “evaluables”. Si no se llegase a los 100 chatbots evaluables de esa manera, se completará la lista con la cantidad necesaria de entre los de mayor cobertura, en orden descendente. En caso de empate, se incluirán todos en la lista de chatbots evaluables.

Los chatbots evaluables que logren una cobertura del 60% o superior sobre el interrogatorio final serán considerados finalistas. Si no se llegase a los 20 chatbots finalistas de esta manera, se completará la lista con la cantidad necesaria de entre los chatbots evaluables de mayor cobertura al interrogatorio final, en orden descendente. En caso de empate, se incluirán todos en la lista de chatbots finalistas.

Aquellos chatbots que resulten finalistas serán evaluados por el jurado, que determinará los ganadores.



12.2.1 Cálculo de cobertura

El mecanismo de cálculo de cobertura se encuentra descrito en la página web de la competencia. El espíritu de dicho mecanismo es premiar a los chatbots que mayor cantidad de preguntas de los interrogatorios respondan correctamente teniendo en cuenta la historia y la información brindada semanalmente.

La Fundación se reserva el derecho de modificar los detalles de dicho cálculo a efectos de mejorarlo o subsanar deficiencias que pudieran ser utilizadas a modo de abuso o para incrementar el puntaje de forma artificial o contraria al espíritu. Asimismo la Fundación se reserva el derecho de excluir de la competencia a aquellos participantes que realicen maniobras fraudulentas que contraríen o alteren el espíritu del mecanismo de cálculo.

13. Premios

13.1. Recibirán premios los ganadores de las categorías:

Juego

- Principiantes
- Avanzados

Animación

- Principiantes
- Avanzados

Coartada

- Única categoría

13.2. Cada miembro de un equipo ganador recibirá una consola PlayStation 3. Si una misma persona resultara acreedora de un mismo premio en más de una categoría le será entregado sólo uno de ellos.

13.3. Los premios son intransferibles y personales y no podrán ser canjeados por dinero efectivo.

13.4. El resultado de la competencia será publicado oportunamente en el sitio web de la misma, y los ganadores serán notificados a través de la dirección de correo electrónico que suministraron en la inscripción.

13.5. Los premios serán entregados a los ganadores, ya sea personalmente o por correo postal, de acuerdo a la modalidad elegida por el participante ganador. En el caso de optar por el envío por correo postal, la Fundación no se responsabiliza por los daños que pueda sufrir el premio con motivo de su traslado.

13.6. En caso que, transcurridas 72 horas de notificado el participante ganador, no hubiese concurrido para retirar el premio y/o no se hubiese puesto en contacto con la Fundación a fin de manifestar su intención de hacerse acreedor del Premio, el mismo perderá todo derecho respecto al premio, el cual quedará vacante.

13.7. En circunstancias muy excepcionales de altísima paridad entre los participantes, el jurado podrá designar más de un ganador en alguna de las categorías.

14. Derechos de propiedad intelectual sobre las obras ganadoras

Los ganadores de la presente competencia otorgarán a la Fundación Dr. Manuel Sadosky de Investigación y Desarrollo en las Tecnologías de la Información y Comunicación una licencia, sin derecho a compensación, para su publicación, difusión, adaptación, utilización, por cualquier medio de difusión y de la forma en que la Fundación disponga para la finalidad que la Fundación

decida para cumplir su objeto social. Los derechos de propiedad intelectual de las obras ganadoras serán de los participantes. De conformidad con lo anterior, los derechos de publicación y/o reproducción de las obras serán propiedad de la Fundación en forma exclusiva durante el lapso de 60 meses, período en el cual la Fundación podrá reproducir, distribuir, comunicar públicamente, adaptarlas e incorporarlas a otras obras de cualquier tipo y publicarlos sea de modo total o parcial, en cualquier modalidad que considere necesaria y en todos los soportes conocidos y por cualquier medio de difusión.

15. El uso de la imagen y datos personales

Los participantes, por medio de sus representantes legales, otorgan su consentimiento previo, libre e inequívoco a la Fundación, en los términos requeridos por la ley 25.326, y como condición para la participación en la presente Competencia, a difundir sus datos personales, domicilio, imágenes y voces, a los fines de cumplir con los fines de la competencia “Desafío Dale Aceptar” de propiedad de la Fundación, por cualquier medio de difusión y forma que la Fundación disponga, sin derecho a compensación alguno, durante la vigencia de la competencia y hasta los 60 meses de su finalización, como así también para que la Fundación remita a los participantes publicaciones e información que considere pertinente, relacionada con la Tecnología de la Información y las Comunicaciones, su mercado laboral, su estudio y su práctica.

16. Circunstancias especiales

Cuando circunstancias imprevistas constituyan caso fortuito, fuerza mayor o similar que lo justifiquen, la Fundación podrá suspender, cancelar o modificar, total o parcialmente la presente competencia.

17. Aceptación de las bases y condiciones

La participación en esta Competencia implica el conocimiento y aceptación de estas Bases y condiciones, así como de las decisiones que adopte la Fundación sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas. Asimismo, los participantes se comprometen a comunicar fehacientemente, por escrito, a la Fundación cualquier modificación de los datos aportados, así como la revocación del consentimiento aquí efectuado, considerando legítimo el tratamiento de los datos de la presente competencia.

Por razones fundadas, la Fundación podrá modificar las presentes Bases y condiciones una vez comenzado la competencia y en tal caso, notificará sus modificaciones en el sitio web de la competencia, donde estarán disponibles durante la vigencia de la competencia.

18. Premio Especial “Privacidad en la web”

El premio especial “Privacidad en la web” tiene como objetivo introducir a los niños y adolescentes al tema de la privacidad online. De esta manera se pretende que los jóvenes exploren, conozcan los beneficios y los peligros que nos brindan las nuevas tecnologías en general e Internet y las redes sociales en particular, para luego puedan transmitir a través de proyectos audiovisuales o videojuegos la importancia de la privacidad en su vida cotidiana.

El Programa Nacional Con Vos en la Web, de la Dirección Nacional de Protección de Datos Personales dependiente del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, es un espacio de comunicación, concientización y educación para los niños y adolescentes. Desde su sitio web www.convosenlaweb.gov.ar y sus canales en las redes sociales brinda todo el material necesario para que los jóvenes conozcan las buenas prácticas en Internet y aprendan a usar las nuevas tecnologías.

Este premio pretende que los niños y adolescentes sean productores de proyectos audiovisuales o videojuegos, de esta forma puedan comunicar a chicos de su misma edad, con sus mismas



inquietudes, su visión sobre el uso responsable de las nuevas tecnologías, los peligros que pueden encontrar en Internet y los beneficios de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Los participantes del “Desafío Dale Aceptar” que presenten juegos y/o animaciones dentro de las temáticas:

- Sexting/Viralización de las imágenes
- Cyberbullying en Internet y en las redes sociales-
- Privacidad en la Web y en las redes sociales

podrán competir por el premio especial “Con Vos en la Web” cuyas características se detallan en sus bases y condiciones, disponibles en el sitio web de la competencia.

18. Premio Especial “Programando Mar del Plata”

El premio especial “Programando Mar del Plata” tiene como finalidad introducir a los jóvenes al análisis de diferentes problemáticas y oportunidades para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos a través de la programación. De esta forma se pretende que los jóvenes se comprometan con distintas temáticas relacionadas con la economía del conocimiento, la movilidad urbana, el medio ambiente y el turismo, para que luego puedan transmitir a través de animaciones o videojuegos, ideas que aporten soluciones innovadoras para la ciudad o una mirada enriquecedora sobre los temas mencionados.

“Programando Mar del Plata” es un premio otorgado por la Municipalidad de General Pueyrredon, en el marco del Programa Mar del Plata Creativa Digital, que impulsa el desarrollo de las industrias creativas y promueve acciones para despertar el interés para crear tecnología en los jóvenes del partido.

Desde su sitio web creativadigital.mardelplata.gob.ar y a través de sus canales en las redes sociales, brinda toda la información necesaria para que los jóvenes conozcan las oportunidades que les ofrece su ciudad, para poder capacitarse y desarrollarse a partir de aprender a programar. Los participantes del “Desafío Dale Aceptar” que vivan en el Partido de General Pueyrredon, Provincia de Buenos Aires, y presenten juegos y/o animaciones dentro de las siguientes temáticas:

- Economía del conocimiento
- Transporte y tránsito (movilidad urbana)
- Turismo
- Agua
- Residuos

Podrán competir por el premio especial “Programando Mar del Plata” cuyas características se detallan en sus bases y condiciones, disponibles en el sitio web de la competencia.
