

## **BASES LEGALES MODALIDAD PRESENCIAL GAME JAM Telefónica S.A.**

**Telefónica, S.A.** con CIF A-28015865 y domicilio social en Madrid 28013, C/ Gran Vía 28 (en adelante, Telefónica), convoca, en Madrid una Game Jam (en adelante, Competición), que dará comienzo el día 6 y finalizará el 10 de octubre de 2017. En su modalidad presencial la Competición constará de una fase inicial en la que los participantes en la misma podrán trabajar desde cualquier localización y una fase presencial que tendrá lugar en el Centro de Formación de Distrito Telefónica (Ronda de la Comunicación s/n, Madrid). La fase presencial se realizará de manera ininterrumpida desde el día 9 de octubre a las 10:00AM hasta el día 10 de octubre a las 15:00PM (hora local de Madrid). La Competición se regirá en su modalidad presencial por las siguientes bases legales (en adelante, Bases).

**PRIMERA.-** El objetivo de la Competición es el desarrollo de un videojuego ejecutable en la web o sobre plataforma Windows y acorde a las características del reto que se proporcionará a los participantes.

**SEGUNDA.-** Para participar en la Competición será necesario inscribirse durante el período habilitado a tal efecto, desde el día 7 de septiembre de 2017 a las 12:00PM hasta el día 25 de septiembre de 2017 a las 18:00PM, ambas hora local de Madrid. La inscripción se realizará en la página web [www.talentumtelefonica.com/GameJam](http://www.talentumtelefonica.com/GameJam) indicando dentro de la misma, en el formulario habilitado para modalidad presencial, el nombre, apellidos, edad y currículum de los participantes interesados en inscribirse en la Competición.

La inscripción a la Competición es gratuita. Los gastos necesarios (desplazamiento, alojamiento, dietas, etc.) para la participación serán asumidos por los participantes.

**TERCERA.-** La participación debe realizarse en equipos de 3 a 5 miembros. En el caso de aquellos participantes que se inscriban individualmente, la organización intentará agruparlos con otros inscritos para configurar un equipo participante. La participación de los inscritos individualmente está sujeta a que sea posible la configuración de dicho grupo. Teniendo esto en cuenta podrán optar a participar en la Competición todos aquellos interesados que, hasta el final de la Game JAM, cumplan con todos y cada uno de los siguientes requisitos:

- Que sean mayores de 18 años hasta los 30 años inclusive.
- Que cada participante se corresponda con uno de los siguientes tres perfiles a su elección: Programación, Arte/Diseño gráfico, Game Design/Narrative Design. Los participantes deberán acreditar su competencia en el perfil específico seleccionado mediante CV adjunto en la inscripción.
- Que en cada equipo debe haber al menos un miembro de cada uno de los perfiles.
- Que sigan una de las redes sociales designadas para el desarrollo de la actividad hasta el día de la entrega del premio. Las redes serán:
  - Twitter: @talentum

- Instagram: @somostalentum
- Facebook: somostalentum
- Que participen en la Competición siguiendo la mecánica establecida en las Bases.

Telefónica se reserva el derecho a rechazar la participación de cualquier persona que a su solo criterio no reúna los requisitos descritos en las presentes Bases.

Los **participantes** seleccionados deberán:

- Garantizar la originalidad de las propuestas e ideas presentadas. No admitiéndose copias, mods o propuestas ya presentadas con anterioridad en otros concursos/competiciones, ni sus adaptaciones. Se podrán utilizar recursos de terceros siempre y cuando éstos sean libres de derechos de autor y/o se disponga del permiso expreso del autor.
- Garantizar que el contenido de la creación no incluya contenido de carácter ilegal, ilícito, indecente, obsceno, racista, sexista o moralmente ofensivo.
- Estar presentes en la fase presencial de la. La no asistencia de algún integrante de un equipo será motivo de descalificación.
- Mostrar profesionalidad y respeto hacia el resto de participantes en todo momento.

**CUARTA.-** El número máximo de participantes en la Competición será de hasta 80.

La asignación de plazas se realizará por orden de inscripción. Las plazas no tendrán que cubrirse en su totalidad, quedando limitado el número de participantes al número de solicitudes y valía de los miembros del equipo.

En caso de que el número de inscritos no complete el aforo mínimo previsto, la organización podrá anular el evento.

**QUINTA.-** Los equipos seleccionados serán informados de su condición no más tarde del día 27 de septiembre mediante correo electrónico a la dirección que hayan empleado para registrarse en la Competición. Los equipos tendrán un plazo de 48 horas para confirmar su participación y asistencia en la Game Jam respondiendo al e-mail en el que se les indica que son seleccionados.

El reto se anunciará en viernes 6 de octubre. A partir de ese momento, los participantes podrán comenzar a trabajar. El período de desarrollo del videojuego finalizará el día el 10 de octubre a las 12:00PM, hora local de Madrid.

Los participantes deben aportar su propio equipo técnico para su participación en la Competición, como ordenadores u otro material que consideren oportuno (tableta gráfica, etc.) La organización no se hará responsable de los artículos extraviados o dañados.

Los participantes deberán aunar su propuesta en un prototipo de videojuego que se pueda ejecutar y jugar para la posterior valoración del jurado. Este prototipo deberá ser subido a la plataforma **itch.io** Los equipos participantes deben contar con una cuenta en itch.io para poder realizar la subida del prototipo a dicha plataforma. Se informará a los participantes de los pasos a seguir para la subida del prototipo. No se admitirán a

valoración aquellos juegos que vayan marcados con un precio a la hora de su subida en itch.io. Todos deberán ser gratuitos y de acceso libre durante los periodos de valoración del jurado.

El prototipo tendrá que ser ejecutable en formato HTML5 (en los navegadores web Chrome, Firefox o Explorer) y/o un ejecutable .exe de Windows (compatible con Windows 7 o versiones posteriores del sistema operativo). El tamaño máximo del archivo será de 750MB.

A la finalización del período de desarrollo tendrá lugar la ronda final del jurado, en la que todos los grupos deberán presentar su propuesta. El jurado preseleccionará hasta 6 equipos finalistas, que expondrán su proyecto en un evento posterior en formato Elevator Pitch de 3 minutos. De esta preselección finalista se elegirán a los ganadores posteriormente.

La propiedad intelectual de todos los desarrollos será de los equipos participantes.

**SEXTA.-** Un jurado compuesto por expertos en el mundo del videojuego elegirá dos equipos ganadores: **Primer clasificado y Segundo clasificado**, que recibirán los premios detallados en la cláusula séptima.

Los criterios en los que se basará el jurado a la hora de elegir a los equipos ganadores de la Competición serán, en relación a la propuesta desarrollada por los mismos, los siguientes:

- Capacidad de adaptación a la temática planteada
- Narrativa
- Estética (Arte y música)
- Jugabilidad del prototipo
- Originalidad
- Presentación del prototipo

Los miembros de los equipos aceptan que sus nombres, imagen y la descripción y material gráfico de sus proyectos sean publicados en los soportes de Telefónica y Talentum en los perfiles de las mismas en las diferentes redes sociales: Facebook, Twitter, Instagram, y aquellas otras que la compañía considere oportunas (prensa online y/o física). También aceptan que sus nombres de usuario y/o imágenes de perfil sean mostrados en los perfiles de la empresa de Telefónica.

Asimismo, el 10 de octubre, se informará a los equipos ganadores sobre el método de recogida de su premio. El plazo máximo de aceptación del premio y comunicación de los datos que sean requeridos para su recepción, serán 7 días hábiles a contar desde la fecha de contacto. Una vez expirado el plazo, perderán el derecho a su premio.

La aceptación del premio por los miembros de los equipos ganadores conlleva la autorización expresa a Telefónica para llevar a cabo las actuaciones necesarias tendentes a confirmar el cumplimiento de los requisitos de participación.

El periodo de reclamación de la presente Competición finaliza transcurridos 7 días hábiles a contar desde el día siguiente al de publicación de los ganadores, mediante correo electrónico remitido a la dirección de e-mail [somostalentum@telefonica.com](mailto:somostalentum@telefonica.com).

**SÉPTIMA.-** El premio consistirá en:

- Una retribución económica de **CINCO MIL EUROS (5.000€)** para el equipo Primer Clasificado.

- Una retribución económica de **DOS MIL EUROS (2.000€)** para el equipo Segundo Clasificado.

**OCTAVA.-** Los gastos en los que los ganadores incurrieran como consecuencia de la aceptación del premio, tales como desplazamiento o dietas, correrán a cargo de los ganadores del mismo.

El premio es personal e intransferible y se dividirá a partes iguales entre todos los miembros del equipo inscrito.

Los premios objeto de la presente Competición no podrán ser, en ningún caso, objeto de cambio, alteración o compensación a petición del premiado.

En cualquier caso, si concurriesen causas objetivas justificadas, Telefónica se reserva el derecho a modificar el premio, por otro de igual o superior valor. Queda prohibida la comercialización o venta del premio.

**NOVENA.-** Telefónica se reserva el derecho de no tomar en consideración en la Competición a aquellos participantes/equipos que estén haciendo un mal uso de las herramientas empleadas durante su participación en la misma, que realicen actos fraudulentos o poco éticos, o que perjudiquen a otros participantes. En caso de que Telefónica o cualquier entidad que tenga vinculación contractual con motivo de esta Competición detecten cualquier anomalía o sospechen que se está interfiriendo en el normal desarrollo de la misma, se reserva el derecho de no tomar en consideración e incluso de retirar el premio de forma automática, a todos aquellos participantes/equipos que se hayan beneficiado de forma directa o indirecta de este tipo de actuaciones.

Asimismo, Telefónica se reserva el derecho de modificar en cualquier momento durante el Periodo de Competición las Bases, incluso de anularlas siempre que hubiere causa justificada, comprometiéndose a comunicar con suficiente antelación las nuevas Bases, o en su caso, la anulación definitiva de la Competición por el mismo medio por el que se han comunicado estas Bases.

En todo caso, TELEFÓNICA se reserva el derecho de descalificar a cualquier Participante que, a su criterio, participe en la Promoción u obtenga el Premio de manera deshonesto o en contra de los criterios de la buena fe.

Telefónica no será responsable de:

- Por los servicios que terceras empresas deban prestar en relación con la presente actividad promocional.
- Por las incidencias derivadas en la ejecución del presente promoción por causas de fuerza mayor.
- Por las inscripciones perdidas, dañadas, enviadas de manera errónea o recibida con retraso, cualquiera que sea la causa.
- Por los fallos o incidencias en los sistemas de telecomunicaciones, que impidan acceder u operar en la página web del concurso con normalidad.
- Se excluye cualquier responsabilidad por daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan deberse a la falta temporal de disponibilidad o de continuidad del funcionamiento de las redes de telecomunicaciones.
- Por la información incorrecta o imprecisa, incluida la facilitada por los participantes, errores de impresión o por cualquiera de los programas u equipos asociados a o utilizados en la promoción.

- Por los fallos técnicos de cualquier tipo, incluidos, a modo enunciativo que no limitativo, funcionamiento inadecuado, interrupciones, desconexiones en líneas telefónicas y hardware o software de red;
- Por la intervención humana no autorizada en cualquier momento a lo largo de la partición o la promoción;
- Por errores técnicos o humanos que pudieran darse en la gestión de la promoción o tratamiento de los participantes;
- Por cualquier daño a personas o bienes que pudiera ser causado, directa o indirectamente, en todo o en parte, por la participación de candidatos en la promoción o la recepción del premio o el uso debido o indebido del mismo.
- Por cualquier daño físico del participante que se produzca durante la celebración del evento o de camino al mismo.

Telefónica no se responsabiliza del no disfrute del premio por causa imputable al ganador.

**DÉCIMA.-** En virtud de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos personales de los participantes se incorporaran a un fichero titularidad de Telefónica S.A., el cual se encuentra debidamente registrado en la Agencia Española de Protección de Datos con la finalidad de gestionar la participación en la Competición. El participante podrá ejercer sus derechos de acceso, rectificación, oposición y cancelación dirigiéndose a “Talentum”, Telefónica, S.A., Distrito T, Ronda de la Comunicación s/n, Edificio Oeste 2, Planta baja, 28050, Madrid.

**DECIMOSPRIMERA.-** La participación en la Competición supone la aceptación de las presentes bases, así como, la aceptación del criterio que establezca Telefónica para resolver cuantas cuestiones se deriven del mismo.

**DECIMOSEGUNDA.-** A los premios de la presente competición les serán de aplicación la Ley 35/2006 de 28 de noviembre del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y el Real Decreto 439/2007, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas; y demás disposiciones concordantes, por lo que, en su caso, corresponderá a TELEFÓNICA la realización del ingreso a cuenta y la práctica de la retención procedente.

Todos los ganadores de premios estarán obligados a facilitar todos sus datos fiscales a Telefónica a los efectos de que esta última pueda cumplir con todas las obligaciones formales derivadas de esta promoción. Telefónica pondrá a disposición del ganador, dentro del plazo legalmente establecido al efecto, los certificados de retenciones efectuadas.

Cada ganador será responsable de cumplir con las obligaciones fiscales y contables que comporte la obtención del premio a efectos de su imposición personal.

**DECIMOTERCERA.-** Para la resolución de cualquier controversia o discrepancia que pudiera surgir en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes bases, tanto Telefónica, como los participantes en la promoción, se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Madrid capital, con renuncia expresa al fuero que pudiera corresponderles.

**DECIMOCUARTA.-** La ley aplicable a la presente promoción será la española.