

## Hoja de Consentimiento de los Padres, Página de Portada

Esta iniciativa reúne a estudiantes, profesores y mentores para crear aplicaciones prácticas, efectivas y de calidad basadas en las tecnologías de IBM que pueden tener un impacto inmediato y duradero en temas humanitarios, como la COVID-19 o el cambio climático. Los dos objetivos principales de la competición son invitar a los estudiantes, maestros y mentores de P-TECH a crear soluciones prácticas a problemas globales utilizando los servicios y experiencia de IBM, como la nube híbrida, IA, blockchain, etc., y crear oportunidades de aprendizaje que involucren a la más amplia red de P-TECH para que los estudiantes perfeccionen sus habilidades de aprendizaje en el lugar de trabajo.

Le recomendamos que lea el reglamento completo de esta competición, pero describimos los puntos principales a continuación.

***Como padre/tutor, entiendo que al participar en el Desafío Call for Code de P-TECH (el "Concurso"), acepto estar sujeto a las Reglas Oficiales del Desafío Call for Code de P-TECH (estas "Reglas Oficiales"), a la Documentación de IBM y todas las notificaciones relacionadas con el Concurso por parte del Patrocinador (incluidos sus representantes autorizados y organizadores) en todos y cada uno de los medios de comunicación/soportes, y las decisiones del Patrocinador y los Jueces (incluidos sus representantes autorizados), las cuales son definitivas y vinculantes en todos los aspectos.***

- Mi hija/o actualmente asiste a un programa P-TECH o asiste a una escuela afiliada a P-TECH (consulte la página 2, subapartado de Elegibilidad).
- Mi hija/o es menor de 18 años de edad a fecha de 4 de enero de 2021 (consulte la página 2, subapartado de Elegibilidad).
- Mi hija/o puede (si es necesario para fines de la competición) crear una Cuenta de IBM Cloud que recopilará su e-mail de preferencia, el nombre completo, el país y los datos de preferencia para compartir la información personal mencionada (consulte la página 4, subapartado de Cuentas y Tecnología de IBM Cloud).
- Mi hija/o no comprará ningún servicio adicional en IBM Cloud y utilizará los servicios estándar gratuitos proporcionados Y todas las cuentas se desactivarán y eliminarán 60 (sesenta) días después de que se anuncien los ganadores (consulte la página 4, subapartado de Cuentas y Tecnología de IBM Cloud).
- Mi hija/o es elegible para aceptar un gran premio, premio regional o premio escolar si mi hija/o es parte de un equipo ganador (consulte la página 5-6, subapartado de Premios).
- Yo, como padre/tutor de un Participante de Call for Code, otorgo permiso y licencia de medios para que IBM promocióne imágenes, videos o grabaciones de audio de mi hija/o, y puede recopilar datos personales que incluyen nombres, títulos, biografía,

declaraciones orales para promocionar el Desafío Call for Code de P-TECH (consulte la página 10, subapartado de Permiso y Licencia de Medios).

- Yo, como padre/tutor de un Participante de Call for Code, entiendo que IBM puede utilizar el material audiovisual antes mencionado de cualquier manera que IBM considere apropiada para los fines de la competición (consulte la página 10, subapartado de Permiso y Licencia de Medios).

## DESAFÍO CALL FOR CODE P-TECH REGLAS OFICIALES

**NO ES NECESARIO HACER UNA COMPRA PARA PARTICIPAR O GANAR** COMPLETAR LA DOCUMENTACIÓN DE IBM SOLICITADA PARA PARTICIPAR EN EL CONCURSO

*Al participar en el Desafío Call for Code P-TECH (el "Concurso"), de forma individual y como miembro de un equipo (siendo menor, esto incluye a tus padres/tutor legal) en el papel de "Participante" y representante del profesor ("Profesor" o Representante del profesor) aceptas someterte a las Reglas oficiales del Desafío Call for Code P-TECH (estas "Reglas oficiales"), la documentación de IBM y todas las comunicaciones relacionadas al Concurso por parte de los patrocinadores (incluyendo a sus representantes autorizados y organizadores) en cualquier medio/vehículo, así como las decisiones del Patrocinador y de los Jurados (incluyendo sus representantes autorizados) que son finales y obligatorias.*

ROLES DEFINIDOS Participante del concurso incluye:

1. **Alumno:** Un individuo inscrito en un programa P-TECH o que es alumno de una escuela afiliada a P-TECH. Todos los alumnos deben ser menores de dieciocho (18) años al comienzo de la competencia, el 4 de enero de 2021.
2. **Patrocinador:** El Concurso está patrocinado por Responsabilidad Social Corporativa, International Business Machines ("IBM" o "Patrocinador"), con domicilio en 1 New Orchard Road, Armonk, NY 1050.
3. **Gestores del programa** son los empleados de IBM que se dedican a dar soporte al programa P-TECH.
4. **Profesores:** Para ser elegible como Representante del profesor, se debe ser profesor a tiempo parcial/completo en una escuela P-TECH participante (programa o escuela), tener 18 años o más y contar con el consentimiento necesario de su Escuela/Distrito escolar (según corresponda) para participar en el Concurso como se establece en el presente.

5. Hay dos tipos de **tutores**: Tutores de IBM y tutores comunitarios. Los tutores de IBM deben ser empleados de IBM o jubilados de IBM y tener la autorización necesaria de la escuela para trabajar con el programa P-TECH. Los tutores comunitarios pueden ser cualquier profesor, empleado de la escuela, empleado del instituto, padre u organización que tiene actualmente una colaboración con la escuela P-TECH específica.
6. Las **escuelas** que pueden participar deben ser escuelas que incluyen un programa P-TECH o que son escuelas P-TECH.
7. Habrá al menos un (1) jurado de cada continente participante. Los jurados no pueden ser tutores de ningún equipo ni proporcionar comentarios durante la competencia.

**REQUISITOS PREVIOS A LA PARTICIPACIÓN:** Antes de que se les permita participar en el Concurso, se solicitará a los invitados elegibles (incluyendo su Representante del profesor y padre/tutor legal del invitado) que se sujeten a estas Reglas oficiales, que presenten y cumplan con la Documentación de IBM solicitada (que deberá incluir un Consentimiento parental y Formulario de comunicación en medios). La Documentación de IBM en el momento de la inscripción. Si el Participante no acepta todos los términos y condiciones de participación establecidos en la Documentación de IBM, el Participante no será elegible para participar en el Concurso. El tutor legal del Participante deberá firmar una copia física o electrónica de la Documentación de IBM aplicable cuando IBM lo solicite.

**MIEMBROS DE EQUIPO:** El Participante NO puede participar individualmente en el Concurso y su Profesor/Escuela lo asignarán para trabajar en equipos formados por entre dos (2) y cinco (5) alumnos elegibles de cada Escuela. Los equipos pueden ser asignados o reasignados por su Profesor y/o Patrocinador a su total discreción hasta el cierre del Período de presentación. Los Participantes solo pueden trabajar en un (1) equipo. Los Participantes aceptan explícitamente trabajar solo en la Entrada de su equipo y con un espíritu de colaboración y de respeto por todos los miembros del equipo y sus contribuciones. El Patrocinador se reserva el derecho de, a su entera discreción, descalificar a un miembro de un equipo, sin afectar la Entrada correspondiente o a los correspondientes miembros restantes del equipo, debido al incumplimiento o mal comportamiento de dicho individuo. No se puede presentar la misma Entrada a este Concurso más de una vez o por más de un Participante y, en tal evento, uno o todos los Participantes y Entradas serán descalificados.

**ELEGIBILIDAD:** Los Participantes elegibles para este Concurso deben ser estudiantes a tiempo completo de una Escuela P-TECH participante (inscrito en un programa P-TECH o alumno de una escuela afiliada a P-TECH), elegidos por la Escuela para competir en este Concurso, tener **menos** de dieciocho (18) años al momento del Inicio de la producción (4 de enero de 2021) y no debe ser inelegible (como se establece aquí) o tener alguna restricción legal o contractual

para ingresar. Para cualquier menor de 18 años su(s) padre(s) o tutor(es) legal(es) deben aceptar estas Reglas oficiales y la Documentación de IBM en nombre de su hijo(a) y de sí mismo(s). *Al participar en sus respectivas condiciones, todos los alumnos Participantes (incluidos sus padres o tutores legales) y los Profesores declaran y garantizan que tienen el derecho legal de hacerlo, entienden que estos son acuerdos legales vinculantes y aceptan sus términos y las decisiones del Patrocinador, que son definitivas y vinculantes.*

Cada escuela debe registrar al menos dos equipos de dos a cinco (2 - 5) alumnos y los equipos deben ser elegidos por el Gestor del programa P-TECH, Profesores de la escuela y funcionarios de la escuela para participar en el Desafío. Antes del Hackatón virtual, los equipos Participantes deben completar los dos talleres de Pensamiento de diseño y utilizar la Tecnología IBM aplicable que quieran mostrar. No se requiere una entrada previa para participar en el hackatón virtual. El Representante del profesor de cada equipo deberá estar presente, pero no contribuir en la preparación de su equipo ni en el Hackatón virtual. La Entrada será considerada y evaluada después que la última escuela P-TECH haya participado del Hackatón virtual. **Límite de una (1) Entrada por Participante/equipo/Escuela.**

**INDIVIDUOS NO ELEGIBLES:** EL CONCURSO ES INVÁLIDO DONDE TENGA RESTRICCIONES DE, QUE NO SE LIMITAN A, REQUISITOS DE PRESENTACIÓN O REGISTRO O SE VEA PROHIBIDO POR OTRO MOTIVO O RESTRINGIDO POR LEY. Además, los hijos de los empleados, funcionarios y directores de: (i) IBM, (ii) "Asociados promocionales", si IBM identificara alguno antes o durante el Concurso, (iii) Jurados, (iv) Organizadores de Sesiones de Pensamiento de diseño y de cualquier agencia de publicidad y promociones, así como aquellos individuos y entidades involucrados en la preparación del material, la administración y/o ejecución del Concurso o cualquier elemento del mismo (i, ii, iii, y iv son colectivamente las "Entidades promocionales") y/o (v) niños que viven en el mismo hogar (tengan o no relación) que cualquier empleado de servicio público oficial o cualquiera de las Entidades promocionales no son elegibles para participar en el Concurso.

**AVISO ADICIONAL IMPORTANTE:** Los profesores y escuelas participantes tienen la responsabilidad de rever y entender las políticas, leyes, normas y/o reglamentos vigentes, las implicaciones fiscales y cualquier otra limitación (colectivamente, políticas y leyes) con relación a la elegibilidad para participar en promociones y/o recibir subvenciones relacionadas a las mismas. Las Entidades promocionales renuncian a toda responsabilidad y obligación relacionadas a lo antedicho.

**DESCRIPCIÓN DEL CONCURSO:** Esta iniciativa reúne a alumnos, profesores y tutores para crear aplicaciones prácticas, efectivas y de calidad, basadas en tecnología y servicios de IBM que pueden tener un efecto inmediato, así como un impacto duradero en asuntos

humanitarios. Los Participantes deben diseñar una solución para la COVID-19 o el Cambio climático, participar en dos talleres virtuales de Pensamiento de diseño, en el Taller previo al evento y en el Hackatón virtual en el que las propuestas deben relacionarse con los siguientes temas.

Tema principal	Covid-19	Cambio climático
Subtemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación de crisis</li> <li>• Educación a distancia</li> <li>• Cooperación comunitaria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sostenibilidad del agua</li> <li>• Sostenibilidad energética</li> <li>• Resiliencia ante desastres</li> </ul>

Este desafío educativo patrocinado por IBM es una competición de seis (6) meses de participación limitada, solo por invitación, (de enero de 2021 a junio de 2021) en la que equipos de tres a cinco (3 - 5) alumnos de cuatro continentes (América del Norte, América del Sur, Europa y Asia) competirán en un hackatón global. El patrocinador solicitará al Gestor del Programa P-TECH que sea el nexo para el equipo y que sea el punto de contacto principal del equipo durante el Concurso. Se puede llamar colectivamente a cada alumno, equipo y profesor en el presente como Participante o se puede hacer referencia a ellos individualmente, según corresponda. El Concurso está diseñado para que los Participantes creen, optimicen y desarrollen, usando uno o más de los servicios IBM Cloud o sistemas IBM provistos, una solución atractiva que se relacione a dos temas: COVID-19 o Cambio climático. El Patrocinador invertirá en un (1) ganador global, un (1) ganador regional por continente participante y un (1) ganador de cada escuela participante. **El total de premios otorgados a los alumnos participantes (valuados en hasta USD 10.500 aproximadamente)** por Servicios y Sistemas IBM es específicamente adaptado para abordar el desafío educativo y esforzarse para implementar la solución. **Los Distritos escolares no recibirán efectivo o premios en conexión con esta competencia.**

Todos los estudiantes deben participar en los siguientes eventos antes de hacer el envío. Es responsabilidad del Gestor del Programa hacer el seguimiento de la presencia en cada evento obligatorio:

**Inicio de producción virtual:** los alumnos deben ver el video grabado previamente en el que se describen la competencia, las reglas y los premios.

**Talleres de Pensamiento de diseño:** Los Participantes deben participar virtualmente en dos talleres de Pensamiento de diseño. El primer taller de Pensamiento de diseño preparará a los

alumnos para elegir un problema relacionado con uno de dos temas (COVID-19 o Cambio climático), entender a su usuario y la experiencia de usuario. El segundo taller de Pensamiento de diseño preparará a los alumnos para decidir qué tecnología de IBM se debería usar para resolver el problema. Ambos talleres deben concluir antes de que los Equipos participen del Hackatón virtual.

**Hackatón virtual de 48 horas** Cada país puede ser anfitrión de un Hackatón de 48 horas entre el 26 de abril de 2021 y el 18 de junio de 2021. El Gestor de cada Programa P-TECH es responsable de determinar el período del evento para asegurar que el 100 % de los equipos presenten sus soluciones antes de que finalicen las 48 horas.

**Cuentas y Tecnología de IBM Cloud:** Para contribuir con éxito a los proyectos de código abierto, los estudiantes que participen tendrán acceso a cuentas de IBM Cloud. Al aceptar las reglas y regulaciones de la competición, el padre o tutor permite que su hija/o proporcione la siguiente información personal, como dirección de e-mail del estudiante, nombre completo, país o región y conexiones de red (como su dirección IP). Cuando corresponda, puede seleccionar sus preferencias para el uso de sus datos personales. Los estudiantes que participen **NO** están autorizados a comprar servicios adicionales en IBM Cloud y aproximadamente 60 (sesenta) días después de que se anuncien los ganadores, se cerrarán todas las cuentas de IBM Cloud.

**Recursos educativos:** No hay ningún módulo o curso obligatorio que los equipos deban completar antes del hackatón. Los Gestores de Programa de IBM y los profesores pueden elegir los recursos educativos que preparen mejor a los alumnos para la competencia. Estos recursos pueden incluir, sin limitarse a ello, juegos de herramientas de desarrollador de IBM, materia prima de IBM Call for Code, contenido Open P-TECH u otro contenido escolar o de cursos universitarios.

**PERÍODOS DEL CONCURSO:** El Concurso empieza a las (o aproximadamente) 8 h del Este del 4 de enero de 2021 y termina aproximadamente a las 12 h del 26 de junio de 2021 (el "Período del concurso"). Durante ese período todas las escuelas participantes deben elegir un período de 14 semanas para completar dos talleres de Pensamiento de diseño y el hackatón virtual. Se anticipa, pero no se garantiza, que el inicio de la producción global será el 4 de enero de 2021, lo que marca el inicio oficial de la competencia. Todos los Participantes deben completar los dos talleres de Pensamiento de diseño antes de entrar al Hackatón virtual. El primer Hackatón virtual puede suceder el 26 de abril de 2021 y debe finalizar antes del 18 junio de 2021. Antes de que los equipos participen del Hackatón virtual, los Participantes deben registrarse y completar toda la documentación solicitada. Tras la conclusión de un período de tiempo para evaluar las Entradas (estimado en una semana), los ganadores Global, Regional y Escolar serán

seleccionados y anunciados en una ceremonia de premiación que se anticipa, pero no se garantiza, será durante la semana del 11 de julio de 2021.

Todas las fechas y horarios están sujetos a modificaciones a la sola discreción de Patrocinador. Los horarios son aproximados y pueden sufrir cambios/variaciones en función de la disponibilidad de los Participantes, Profesores y Jurados. Todos los horarios referentes al Concurso están en el horario local de Nueva York. El reloj del Patrocinador será el dispositivo de marcación de tiempo oficial del Concurso, salvo que se indique lo contrario.

**PRESENTACIÓN:** Todos los miembros del equipo deben haber aceptado el Acuerdo de participación 2021 y el Acuerdo de lanzamiento público al momento de registrarse. Las presentaciones deben incluir:

- Las presentaciones deben usar uno o más servicios de IBM Cloud o IBM Systems.
- También se alienta el uso de API de patrocinadores o afiliados y bibliotecas open source.
- Cada equipo debe presentar:
  - i. Un resumen escrito (máximo de 250 palabras) que delinea la problemática, el usuario ideal, la justificación del servicio/diseño IBM escogido y la solución pretendida.
  - ii. Al menos 20 líneas de código escrito.
  - iii. Una presentación oral grabada (máximo de 3 minutos) que incluya la participación de todo el equipo, explicando la solución y su impacto en el usuario ideal y su comunidad.
  - iv. Las presentaciones deben estar en el idioma nativo de los equipos

Todos los costos, tasas y gastos de asistencia en los que incurra el Participante para participar en el Desafío Call for Code P-TECH serán pagados por el Patrocinador, EXCEPTO las comidas, transporte y otras compras personales. Todo el transporte debe ser proporcionado por el Distrito escolar correspondiente y sujeto a sus requisitos para la obtención de permisos firmados y otras limitaciones de uso. La Sesión de Pensamiento de diseño, en todo o en parte incluidas las presentaciones, puede ser filmada o grabada por el Patrocinador, Entidades promocionales u otros terceros. El Patrocinador no proporcionará computadoras portátiles o teléfonos inteligentes. Los Participantes deben proporcionar todo lo que razonablemente necesitarán para participar en el Desafío, como un teléfono inteligente, una computadora portátil, internet, etc.

**PREMIOS:** Ni IBM ni el Distrito escolar creen que los Premios representan conflictos de interés actuales o potenciales. Los Premios son independientes de cualquier arreglo, presente, pasado

o futuro y no está vinculado a una relación comercial existente entre el Distrito escolar e IBM. La carta acuerdo no obliga a IBM ni al Distrito escolar a realizar negocios futuros entre sí. El Distrito escolar y los Participantes acuerdan que estos Premios no tienen la intención de influenciar, y no influenciarán, las decisiones de compra de TI del Distrito escolar (o de cualquier organización con la que sus funcionarios, miembros del concejo o fiduciarios estén afiliados) y que los Premios no tienen la intención, en ningún aspecto, de burlar leyes o reglamentos estatales o municipales sobre compras o ética. Ninguna parte de los Premios será utilizada para llevar a cabo actividades que puedan apoyar, directa o indirectamente, a terroristas o actos de terrorismo, o para cualquier otro propósito ilegal. Los ganadores tendrán tiempo para reclamar sus premios y los mismos serán distribuidos por una organización externa.

El Agente del Concurso de IBM es responsable de la distribución del Premio. Los Premios incluyen:

- 1 Ganador global
- 1 Ganador regional (por continente)
- 1 Ganador escolar (por escuela)

Tras el cierre del Hackatón virtual, los jueces seleccionarán 1 para cada categoría. Un equipo no puede ganar el evento Global, el Regional y el Escolar juntos. Por lo tanto, tiene que haber 1 único equipo para cada selección.

<b>Global</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• iPad Air</li> <li>• Continuar trabajando en un proyecto por otras 4 semanas y presentárselo a un ejecutivo de IBM</li> <li>• Aparecer en una historia en un medio interno y propuesto a medios externos</li> </ul>
<b>*Regional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• iPad</li> </ul>
<b>Escolar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantimplora</li> </ul>

\*\* El ganador regional se define como 1 escuela por continente participante en Asia-Pacífico, Europa, América del Norte y América Latina

**CRITERIOS DE DECISIÓN Y SELECCIÓN DEL EQUIPO GANADOR:** Las Entradas elegibles enviadas durante el Hackatón virtual serán evaluadas por un panel de expertos (los "Jurados") seleccionados por el Patrocinador entre personal de IBM o Asociados promocionales, usando los siguientes Criterios de decisión para elegir un (1) ganador global, cuatro (4) ganadores regionales y un (1) ganador por escuela. Cada ganador DEBE ser un único equipo que haya

participado en la competencia del principio al final, lo que significa que el ganador global no puede recibir tanto el premio global, como el regional y el escolar. En caso de empate (entre las Entradas potencialmente ganadoras empatadas), el mismo se resolverá por el mayor puntaje combinado en las categorías de Integridad y Transferibilidad, y si el empate permanece, se deshará (entre las Entradas empatadas restantes) por la Entrada con mayor puntaje en la categoría de Creatividad e innovación. Las categorías están definidas de la siguiente forma:

- **Diseño**

- **El diseño del proyecto es apropiado:** ¿El equipo escogió la tecnología y estrategia adecuadas para crear una solución para el usuario ideal?
- **El diseño del proyecto es atractivo:** ¿Qué tan bueno es el diseño? ¿El usuario querrá/necesitará que se produzca la tecnología esperada?
- **El diseño del proyecto está bien organizado:** El diseño es fácil de seguir, todo el contenido es claro, preciso y consiste en una idea completa.
- **El diseño del proyecto es de fácil implementación:** ¿Con qué rapidez puede utilizarse el diseño en una comunidad o sociedad pensada para el usuario y las experiencias del usuario? Piense en el usuario final y su situación; piense en el estrés del individuo, su acceso a una red, etc.

- **Efectividad y eficiencia**

- ¿La solución atiende a un área de alta prioridad?
- ¿Se puede escalar la solución con facilidad?
- ¿El problema está claramente cuantificado?
- ¿La solución demuestra un impacto claro para el usuario y la experiencia del usuario?

- **Creatividad e innovación**

- ¿Qué tan novedoso es el enfoque para resolver un problema de larga data o anteriormente irresoluble?
- ¿La solución agrega una visión/perspectiva única sobre el problema y crea una solución diferente en torno de este?

- **Complementariedad y transferibilidad**

- ¿Qué tan completa es la implementación de la idea? ¿Qué tan madura es la solución? ¿Se puede alimentar y mejorar la solución con facilidad?
- ¿Puede lograr un impacto en el campo pretendido? ¿La próxima fase de esta solución es concreta y entendible?
- ¿Se puede transferir la solución a cualquier lugar?
- ¿Se puede usar muchas veces la solución?

### Desafío Call for Code P-TECH: Criterios de decisión:

	1	2	3	4	5
<b>Diseño</b>	La elección del diseño del proyecto <b>no</b> es incomprensible, pero puede no ser atractiva o no estar bien organizada. Un nuevo usuario necesitaría <b>mucho soporte e instrucciones adicionales</b> para usar o agregar al diseño.	La elección del diseño del proyecto <b>no</b> es incomprensible, pero puede no ser atractiva o no estar bien organizada. Un nuevo usuario podría usar/agregar a este diseño con <b>algunas</b> instrucciones adicionales para usar o agregar diseño	La elección del diseño del proyecto es <b>relativamente apropiada</b> , pero puede no ser atractiva o no estar bien organizada. Un nuevo usuario necesitaría <b>mucho soporte e instrucciones adicionales</b> para usar o agregar al diseño.	La elección del diseño del proyecto es <b>relativamente apropiada</b> , pero puede no ser atractiva o no estar bien organizada. Un nuevo usuario podría usar/agregar a este diseño con <b>algunas</b> instrucciones adicionales para usar o agregar diseño	La elección del diseño del proyecto es <b>apropiada, atractiva y es bien organizada</b> . Un nuevo usuario podría usar/agregar este diseño <b>sin ninguna instrucción adicional</b> .
<b>Efectividad y eficiencia</b>	La solución no aborda una necesidad de alta prioridad relacionada a la COVID-19 o al Cambio climático.	La solución aborda una necesidad de alta prioridad relacionada a la COVID-19 o al Cambio climático, <b>pero la solución no es cuantificable</b> .	La solución aborda una necesidad de alta prioridad relacionada a la COVID-19 o al Cambio climático, <b>pero la solución no parece tener impacto o ser fácil de escalar</b> .	La solución aborda una necesidad de alta prioridad relacionada a la COVID-19 o al Cambio climático. La solución es clara y tiene impacto, <b>pero no es fácil de escalar</b> .	La solución aborda una <b>necesidad de alta prioridad</b> relacionada a la COVID-19 o al Cambio climático. La solución es <b>clara, tiene impacto y es fácil de escalar</b> .
<b>Creatividad e innovación</b>	La solución <b>no es</b> única y <b>tampoco agrega nada nuevo</b> .	La solución es <b>ligeramente</b> única y agrega ligeramente una nueva perspectiva/visión	La solución es <b>bastante</b> única y agrega una nueva perspectiva/visión	La solución es única y agrega una nueva perspectiva/visión	La solución es única, agrega una nueva perspectiva/visión y es <b>innovadora (completamente original)</b> .

<b>Complementariedad y transferibilidad</b>	La solución física <b>necesita mejoras significativas.</b> La idea y la solución son <b>vagas y poco claras.</b>	La solución física tiene <b>cierta</b> madurez. La idea y la solución son <b>vagas y poco claras</b>	La solución física tiene <b>cierta</b> madurez. La idea y la solución son <b>algo</b> concretas y comprensibles.	La solución física es madura y la idea está completamente implementada. La idea y la solución son concretas y comprensibles, <b>pero no son fáciles de implementar o transferir de forma continua.</b>	La solución física es <b>madura</b> y la idea está <b>completamente implementada.</b> La idea y la solución son <b>concretas y comprensibles</b> <b>transfirieron fácilmente una cantidad inf</b>
<b>Puntaje total:</b>					

Suponiendo que se reciben suficientes Entradas, se anticipa que posibles Finalistas y equipos declarados ganadores serán seleccionados con base en su mayor puntaje combinado con los Criterios de decisión arriba aplicables al Hackatón virtual. El Patrocinador puede, aunque no está obligado, seleccionar un número de equipos Finalistas/ganadores, mayor que el establecido, si los considera de calidad excepcional, a entera y exclusiva discreción del Patrocinador. El Patrocinador se reserva el derecho de seleccionar un número menor de equipos Finalistas/ganadores que el establecido en función de una cantidad insuficiente de Entradas/Participantes elegibles y calificados. Solo a modo de ejemplo, el Patrocinador se reserva el derecho absoluto, a su entera discreción, de descalificar como inelegibles Entradas que no proporcionen (a exclusiva determinación del Patrocinador) una solución creíble o realizable usando la Tecnología de IBM o que parezca no haber sido presentada honestamente, con buena fe o que sea insuficiente o no esté en conformidad. Los Premios están sujetos a la verificación de elegibilidad y conformidad de los Destinatarios de los Premios (definidos a continuación).

Los puntajes no se harán públicos en ningún momento. La evaluación en cualquier fase del Concurso puede extenderse debido a exigencias o circunstancias. En el caso de que algún Participante sea un ganador potencial, pero sea descalificado, pierda la oportunidad de continuar/recibir un premio en el Concurso o por algún otro motivo sea incapaz o no quiera participar o aceptar un premio (según corresponda), el Patrocinador se reserva el derecho a decidir si todo el equipo puede continuar siendo elegible o si todo el equipo debería ser descalificado y si se debería seleccionar una Entrada y posible ganador alternativo (a la sola discreción del Patrocinador) y solo si hay tiempo justo y suficiente.

**CONDICIONES GENERALES PARA LAS ENTRADAS:** Una vez presentada, una Entrada no puede ser cancelada o eliminada, ampliada, recibir agregados o ser mejorada, y tampoco será devuelta, según corresponda. La Entrada puede ser exhibida, vista y usada por las Entidades promocionales, en todo o en parte, como se establece en el presente, y por terceros que estén interesados, involucrados o administrando el Concurso y por todos los otros participantes en la Sesión de Pensamiento de diseño. Los Participantes asumen todo el riesgo de Entradas inelegibles, dañadas, perdidas, atrasadas, incompletas, inválidas, incorrectas, incompatibles, que no funcionen o mal direccionadas, en todo o en parte, y la misma no será elegible para un premio. EL PATROCINADOR NO DA NINGUNA GARANTÍA, DECLARACIÓN O SEGURO, EXPRESA O IMPLÍCITAMENTE, CON RELACIÓN A SU CAPACIDAD PARA PERMITIR, DESARROLLAR, COMERCIAR O PROMOVER DE CUALQUIER FORMA EL PARTICIPANTE, LA ENTRADA, LAS IDEAS O SOLUCIONES INCORPORADAS O ESTABLECIDAS EN LA ENTRADA, EN TODO O EN PARTE.

**Sin limitarse a ello, el Patrocinador se reserva el derecho de descalificar o retirar inmediatamente y en cualquier momento (antes, durante o después del Concurso) cualquier Entrada o Participante, por cualquier motivo a su entera discreción. Sin limitarse a lo anterior, si en cualquier momento se descubre que un Participante o ganador quebró, violó o dejó de cumplir con estas Reglas oficiales (o cualquier documentación u otro acuerdo de IBM), en todo o en parte, o si se descubre que en algún momento era inelegible, será inmediatamente descalificado y acuerda devolver inmediatamente todo y cualquier premio por entero al Patrocinador (si se aplica) y el premio puede quedar desierto.**

Los Participantes entienden, reconocen y aceptan que, sin haber falla por parte de las Entidades promocionales, otros participantes o personas pueden haber proporcionado una o más Entidades promocionales u otros, haber hecho públicos o pueden enviar o hacer públicos, en el futuro, ideas y material de apoyo que son iguales o similares a las Entradas de los Participantes. Además, el Patrocinador y otros Participantes pueden tener acceso independiente, crear o haber creado apps, tecnología, métodos, material e ideas que pueden ser similares o idénticos en todo o en parte a otras Entradas en concepto, código, tema, idea, formato u otro aspecto. En el caso de que una Entrada sea idéntica o similar a la Entrada de otro Participante, las Entidades promocionales tienen el derecho a dar un puntaje mayor a una Entrada que a la otra, sujeto a los criterios de decisión establecidos en el presente, a discreción del Patrocinador y los Jurados. Las Entradas pueden no ser reconocidas y no serán recibidas o mantenidas "en confianza" o "a resguardo", así como presentar una Entrada no crea una relación de confidencialidad u obligación de secreto entre el Participante y cualquiera de las Entidades promocionales. Los Participantes no tendrán, ni ahora ni en el futuro, derecho a aprobaciones, derechos compensatorios u otros pagos y acuerdan no hacer valer ningún derecho moral con relación a su Entrada, en todo o en parte. Además, los Participantes y equipos ganadores acuerdan que

presentar una Entrada o recibir un Premio en el Concurso NO genera ni crea, de ninguna manera, explícita o implícita, una relación empleado/empleador, joint o co-venture, principio/agente o de empleo, fiduciaria o de cualquier otra naturaleza entre ellos y cualquiera o varias de las Entidades promocionales o con cualquier otra persona o entidad. Las Entidades promocionales renuncian a toda responsabilidad y obligación relacionadas a lo antedicho; al inscribirse, los Participantes acuerdan liberarlas, indemnizarlas, defenderlas y eximir las de toda responsabilidad. En el caso de que las Entidades promocionales sean responsables de daños sufridos por los Participantes bajo las leyes vigentes, la responsabilidad de las Entidades promocionales estará limitada a daños reales y directos sufridos razonablemente por los Participantes, excepto en el caso de conducta voluntaria o negligencia grave por parte de las Entidades promocionales.

**SIN CONFLICTO DE INTERÉS:** Ni IBM ni el Distrito escolar creen que los Premios representen posibles conflictos de interés. Los Premios son independientes de cualquier arreglo, presente, pasado o futuro y no está vinculado a una relación comercial existente entre el Distrito escolar e IBM. La carta acuerdo no obliga a IBM ni al Distrito escolar a realizar negocios futuros entre sí. El Distrito escolar y los Participantes acuerdan que estos Premios no tienen la intención de influenciar, y no influenciarán, las decisiones de compra de TI del Distrito escolar (o de cualquier organización con la que sus funcionarios, miembros del concejo o fiduciarios estén afiliados) y que los Premios no tienen la intención, en ningún aspecto, de burlar leyes o reglamentos estatales o municipales sobre compras o ética. Ninguna parte de los Premios será utilizada para llevar a cabo actividades que puedan apoyar, directa o indirectamente, a terroristas o actos relacionados

**CONFORMIDAD Y DESCALIFICACIÓN:** En el caso de descalificación por no conformidad, inelegibilidad, si un Participante ganador potencial se rehúsa o no logra completar y entregar documentos de liberación según las instrucciones en o dentro del tiempo establecido, o por cualquier otra razón anterior al Hackatón virtual y la audiencia se ha retirado, ese premio se perderá por completo y no será otorgado. Premios o partes de estos devueltos, no entregados, no reclamados, perdidos o no otorgados no serán (re)otorgados. El Patrocinador tendrá el derecho, en caso necesario, a llevar adelante todas las acciones o solicitar más información en una medida razonable para protegerse a sí mismo o a cualquiera de las Entidades promocionales de reclamos fraudulentos o inválidos, posibles escándalos públicos, ridiculización o desprestigio por otorgar el premio o por el ganador elegido.

**PERMISO Y LICENCIA DE MEDIOS.** SI International Business Machines Corporation ("IBM") ha tomado u obtenido una imagen o grabación de video o audio o una declaración del ("Material"). Este Material puede ser una fotografía, semejanzas u otras imágenes, y puede incluir datos personales como nombres, títulos, currículum/biografía, voces, declaraciones orales, texto u

otra información escrita (la "Información"). Doy mi consentimiento para que IBM pueda utilizar este Material e Información sin cargo ni remuneraciones. Todas las declaraciones que hice y que se incluyen en el Material o la Información son verdaderas y precisas. Además, otorgo a IBM un derecho mundial no exclusivo y libre de cánones para usar, copiar, mostrar, exhibir, publicar, interpretar y distribuir la Foto y la Información, así como para preparar trabajos derivados de la misma en cualquier formato y en cualquier medio de distribución o publicación, incluidos los impresos, electrónicos (incluido el sitio web de IBM), redes sociales o cualquier otro medio de comunicación ahora conocido o desarrollado en lo sucesivo con el fin de promocionar la reputación, los bienes y los servicios de IBM. Entiendo que se puede encontrar más información sobre el procesamiento de mis datos personales por parte de IBM en la Declaración de Privacidad de IBM <https://www.ibm.com/privacy/us/en/>. También entiendo que puedo retirar mi consentimiento para el procesamiento anterior de mis datos personales comunicándome por e-mail con IBM en [custref@us.ibm.com](mailto:custref@us.ibm.com). Con respecto a lo anterior, IBM puede compartir el Material y la Información con sus subsidiarias, afiliadas y agencias de medios de comunicación en todo el mundo.

**Uso y Propiedad.** IBM puede utilizar el Material y la Información de cualquier forma que IBM considere apropiada, pero siempre de acuerdo con la Declaración de Privacidad de IBM. IBM puede reproducir, acortar, tomar extractos de, combinar o desarrollar cualquier parte o todo el Material y/o la Información, siempre que la naturaleza del contenido no se altere sustancialmente. Confirmando que IBM será el propietario de todos los derechos, incluidos los derechos de autor, sobre el Material y la Información cuando se utilice como parte de otros materiales de IBM. Confirmando que IBM no tiene la obligación de utilizar el Material o la Información.

**Miscelánea.** Tengo al menos 18 años de edad y tengo plena autoridad para facilitar el Material y la Información a IBM.\* Además, autorizo a un delegado debidamente designado a firmar en mi nombre. Si alguna disposición de esta Concesión de Permiso, Autorización y Licencia es inaplicable por ley, las disposiciones restantes subsistirán y permanecerán en pleno vigor y efecto. Esta Concesión de Permiso, Autorización y Licencia se registrará por las leyes del Estado de Nueva York.

**DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL:** Los Participantes son propietarios de los derechos sobre los proyectos que crean en el Concurso. Puedes crear un prototipo usando datos o API proporcionadas por el Patrocinador o sus Asociados. Esto podría significar que has creado la Tecnología, adquirido la propiedad de la Tecnología a un tercero, incluyendo organizaciones a las que puedas pertenecer o para las que puedas trabajar o con base en una declaración vinculante por parte del tercero propietario o detentor de los derechos de licencia sobre la Tecnología (como se define abajo) indicando que tú (o miembros del público general) estás autorizado a usar la Tecnología como pretenda hacerlo. Serás descalificado si el Patrocinador tiene cualquier motivo para creer que violaste los términos de este párrafo. Debes consultar a

los consultores adecuados o asesores legales si tienes alguna duda sobre si cumples los requisitos de este párrafo. "Tecnología" significa, sin limitarse a ello, contenido (incluyendo contenido de imágenes, audio y audiovisual), código, especificaciones, información técnica, algoritmos, imágenes, diseño, arte, música, gráficos, SFX, datos y cualquier otra información o material protegido por derechos de propiedad intelectual. Puedes traer al Concurso cualquier Tecnología desarrollada previamente o bajo licencia que pretendas usar en relación con tu prototipo, siempre que dicha Tecnología cumpla con los requisitos de este párrafo.

Al participar en el Concurso, se te otorgará acceso a cierto software propietario, API u otro material protegido por derechos de autor, incluyendo imágenes, audio, video o contenido audiovisual ("Material") propiedad del Patrocinador, sus afiliados, asociados o licenciarios. El Patrocinador y el Asociado te otorgan una licencia mundial no exclusiva, libre de tasas y revocable para usar el Material exclusivamente para los fines de este Concurso. No obtienes propiedad sobre el Material por el hecho de usarlo. La propiedad de tu proyecto está sujeta a los derechos de propiedad del Patrocinador en sus derechos de propiedad intelectual preexistentes.

Como condición de entrada, otorgas al Patrocinador y al Asociado una licencia mundial, perpetua, no exclusiva, irrevocable y libre de tasas para usar, utilizar públicamente, mostrar públicamente o publicar cualquier entrada proyecto, en todo o en parte, presentada a este Concurso o cualquier elemento de la misma para cualquier fin, incluyendo permitir que el Patrocinador, así como el Asociado prueben y evalúen la entrada para los fines de este Concurso, para administrar los requisitos técnicos del Concurso, entre otros, incluyendo la distribución de la Entrada al Patrocinador y Asociado y la asignación, verificación y cumplimiento del Premio.

**PRIVACIDAD Y PUBLICIDAD:** La información proporcionada será utilizada según se establece en el presente y según se establece en la [Política de privacidad](#) y los [Términos de Uso](#) del Patrocinador (incorporados como referencia al presente). Al participar en la Promoción, cada Participante acuerda total e incondicionalmente someterse y aceptar estas Reglas oficiales, Términos de Uso y Política de privacidad, así como cualquier términos y condiciones específicos de la Promoción comunicados por el Patrocinador. Al participar, los Participantes y Escuelas aceptan recibir notificaciones relacionadas con Promociones por parte del Patrocinador. Esta Promoción no está de manera alguna patrocinada, apoyada o administrada o asociada de ninguna manera a ninguna escuela, funcionario o distrito escolar. La información que proporcionas será utilizada según se establece en el presente y para fines de esta Promoción.

***Al aceptar estas Reglas oficiales, el Participante da su consentimiento para que las Entidades promocionales recolecten, accedan, almacenen y utilicen su información personalmente***

***identificable ("PII") relacionada al Concurso, que incluye el nombre del alumno, escuela, país y nombre de equipo.***

Además de los usos de PII especificados en las declaraciones de privacidad de IBM, los Participantes, Escuelas y Destinatarios potenciales del Premio consienten en que IBM, sus afiliados y contratistas de IBM y las Entidades promocionales (y sus representantes autorizados) puedan, en cualquier lugar donde realicen negocios, recolectar, procesar, almacenar y usar la PII de los Participantes también para: (i) verificar su identidad y evaluar la elegibilidad para participar en el Concurso; (ii) permitir a IBM proporcionarles información sobre el Concurso; (iii) cuando lo soliciten, evaluar si se puede proporcionar asistencia en viaje; (iv) responder a preguntas iniciadas por cualquiera de ellos; (v) realizar y administrar el Concurso, así como todos sus elementos; y (vi) grabar, filmar y usar su nombre, imagen, parecido, voz, así como cualquier declaración hecha por ellos en cualquier momento durante el Concurso, o relacionada al Concurso o a IBM (siempre que sean verdad) en cualquier medio conocido o desarrollado con posterioridad (incluyendo, pero no limitándose a la red mundial de computadoras, plataformas inalámbricas y digitales e internet) para fines promocionales, de marketing y publicidad, sin otra aprobación o compensación, salvo que esté prohibido por la ley vigente.

El Participante tiene derecho a acceder, corregir, actualizar, enriquecer la PII del Participante, así como a que sus datos personales sean bloqueados o eliminados. El Participante puede retirar su consentimiento en cualquier momento notificando a IBM a [ptechinf@us.ibm.com](mailto:ptechinf@us.ibm.com).

**LIBERACIÓN E INDEMNIZACIÓN:** Hasta lo máximo permitido por la ley, Participantes, Escuelas, Ganadores de Premios acuerdan liberar, indemnizar, defender y liberar de toda responsabilidad ("Liberación") al Patrocinador, Asociados promocionales y cualquier otra Entidad promocional, sus matrices, afiliadas, subsidiarias y divisiones, así como a sus respectivos directores, funcionarios, empleados y agentes ("Partes liberadas") de y contra cualquier amenaza de acción, obligaciones, reclamos, demandas, pérdidas, acuerdos, multas, daños, costos y expensas (incluyendo honorarios legales) haya o no comenzado el litigio ("disputa") surgido en cualquier momento de la participación en el Concurso, de la Entrada (en todo o en parte), de la participación en cualquier Concurso o actividad relacionada al evento o la incapacidad de participar en alguna de sus partes, la entrega, aceptación, uso, mal uso de un Premio o cualquier incumplimiento con relación a ello, daños personales, muerte, daño o destrucción de propiedad, derechos de publicidad o privacidad, difamación o información fraudulenta (sea intencional o no intencional), ya sea en función de un contrato, perjuicio (incluyendo negligencia), garantía u otra teoría, cualquier acto, falta, omisión, no conformidad, violación o ruptura de acuerdo, declaración, garantía o pacto realizado en el presente o cualquier

otro acuerdo por/con el Participante, las Entidades promocionales o cualquier otra parte o entidad.

Además, hasta lo máximo permitido por la ley, y sin limitación de lo antedicho, los Participantes, Escuelas, Ganadores de Premios acuerdan eximir a las Partes liberadas de y contra cualquier amenaza de disputas surgidas en cualquier momento directa o indirectamente de cualquier disputa presentada por cualquiera de los Participantes, Escuelas, Ganadores de Premios u otras personas o entidades (que pueden ser algo diferente a una parte para estas Reglas oficiales) surgida de o relacionada con una Entrada, participación o involucramiento en cualquier otro aspecto del Concurso o la entrega, aceptación, uso, mal uso de un Premio, en todo o en parte, así como de cualquier incumplimiento de ello. Los Participantes, Escuelas, Ganadores de Premios se comprometen a no demandar a las Partes liberadas o hacer que sean demandadas con relación a cualquier cuestión liberada arriba, así como se comprometen a no renegar, limitar o rescindir estas Liberaciones hasta los límites permitidos por ley. Una renuncia por parte de una o más de las Entidades promocionales a cualquiera de los términos en estas Reglas oficiales no constituye una renuncia a otras provisiones.

Sí algún ítem o provisión en estas Reglas oficiales o cualquier parte de estas es declarada o se vuelve inaplicable, inválida o ilegal por cualquier motivo, los demás términos y provisiones de estas Reglas oficiales continuarán siendo totalmente aplicables, como si estas Reglas oficiales hubieran sido emitidas sin la provisión inválida que en ellas aparece.

**LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD:** HASTA EL LÍMITE PERMITIDO POR LA LEY VIGENTE, EN NINGÚN CASO LAS PARTES LIBERADAS SERÁN RESPONSABLES O TENDRÁN OBLIGACIÓN EN FUNCIÓN DE DAÑOS DIRECTOS O INDIRECTOS, CONSECUENTES O PUNITIVOS PROVENIENTES DE ESTE CONCURSO, LA PARTICIPACIÓN EN CUALQUIER ACTIVIDAD RELACIONADA AL CONCURSO O ELEMENTOS DEL MISMO, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A LA PRESENTACIÓN DE UNA ENTRADA, EL ACCESO DEL PARTICIPANTE Y EL USO DE SITIOS WEB PROMOCIONALES O LA CARGA DE MATERIAL AL SITIO WEB, LA PARTICIPACIÓN EN CUALQUIER ACTIVIDAD DEL CONCURSO O EVENTO O LA ENTREGA, ACEPTACIÓN, USO O MAL USO DE UN PREMIO, EXCEPTO EN EL CASO DE ACTUACIÓN DOLOSA O NEGLIGENCIA GRAVE POR PARTE DE LAS PARTES LIBERADAS. EN EL CASO DE QUE LAS PARTES LIBERADAS SEAN RESPONSABLES DE DAÑOS SUFRIDOS POR LOS PARTICIPANTES, EN UN MONTO QUE NO SUPERE LOS USD 100.000, BAJO LAS LEYES VIGENTES, LA RESPONSABILIDAD DE LAS PARTES LIBERADAS ESTARÁ LIMITADA A DAÑOS REALES Y DIRECTOS SUFRIDOS RAZONABLEMENTE POR LOS PARTICIPANTES, EXCEPTO EN EL CASO DE ACTUACIÓN DOLOSA O NEGLIGENCIA GRAVE POR PARTE DE LAS PARTES LIBERADAS.

