

# BASES DE LA CONVOCATORIA



# Sobre el proyecto EU CodeWeek

The EU CodeWeek es una iniciativa que celebra la **creatividad, la resolución de problemas y la colaboración a través de la programación y otras actividades tecnológicas**. La idea es hacer más visible la programación, mostrar a jóvenes, adultos y mayores cómo se da vida a las ideas con código, desmitificar estas habilidades y reunir a personas motivadas para aprender.

En 2021, **4 millones de personas** de más de 80 países de todo el mundo participaron en la EU CodeWeek.

El 88 % de las actividades se celebraron en centros escolares, lo que demuestra que los esfuerzos por capacitar al profesorado durante la campaña de 2021 han tenido éxito.

# PROMOTOR DEL CONCURSO

El Concurso **CODE4SPAIN** dentro del proyecto de EUCodeWeek está promovido por la Fundación Junior Achievement España (en adelante podrá ser referido como el promotor) con NIF Número G-82878950 inscrita en el registro de Fundaciones de Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes”, bajo el número 545 y con domicilio, a estos efectos en C/ del Príncipe de Vergara, 197, 1ºB 28002. Madrid, en el marco del programa [CodeWeek](#).

Junior Achievement nace en EEUU en el año 1919. Con casi un siglo de historia se ha convertido en una de las organizaciones internacionales sin ánimo de lucro, dedicada a promover la formación emprendedora, la educación financiera y la orientación laboral, más grandes del mundo.

Creada en España en el año 2001, Junior Achievement trabaja con centros educativos, organizaciones empresariales y gobiernos para proporcionar a las jóvenes experiencias que les ayuden a desarrollar las habilidades y competencias necesarias para triunfar en una economía global.

# OBJETO

El objetivo del concurso CODE4SPAIN es fomentar la creatividad y el desarrollo de habilidades en programación, incentivando a los participantes a crear soluciones innovadoras a problemas específicos mediante el uso de tecnologías de codificación.

# BENEFICIARIOS

El concurso está dirigido al profesorado que trabaje en centros educativos en territorio español que promuevan iniciativas (hackatones, campamentos de innovación, experiencias inmersivas...) relacionadas programaciones/robótica de todas las edades y niveles de experiencia.

# LA PARTICIPACIÓN

Podrán presentarse proyectos conformados por entre uno y cuatro socios, entre los que al menos uno de los miembros debe cumplir con los requisitos establecidos en el apartado III de los beneficiarios.

Se identificará como **responsable del proyecto** a la persona [que cumpliendo con los requisitos del apartado III de los beneficiarios] está habilitada para presentar el proyecto en nombre del resto de socios, representará a los socios en el concurso, y será el /la responsable de dar cumplimiento a los requisitos del premio para su entrega.



# FASES DEL CONCURSO

## 1. Inscripción:

- a) Periodo de inscripción: **del 17 de marzo al 16 de mayo** (antes de las 23:59 GMT).
- b) Los interesados deben completar el formulario de inscripción en el siguiente enlace:  
<https://es.surveymonkey.com/r/proyectocode4spain>

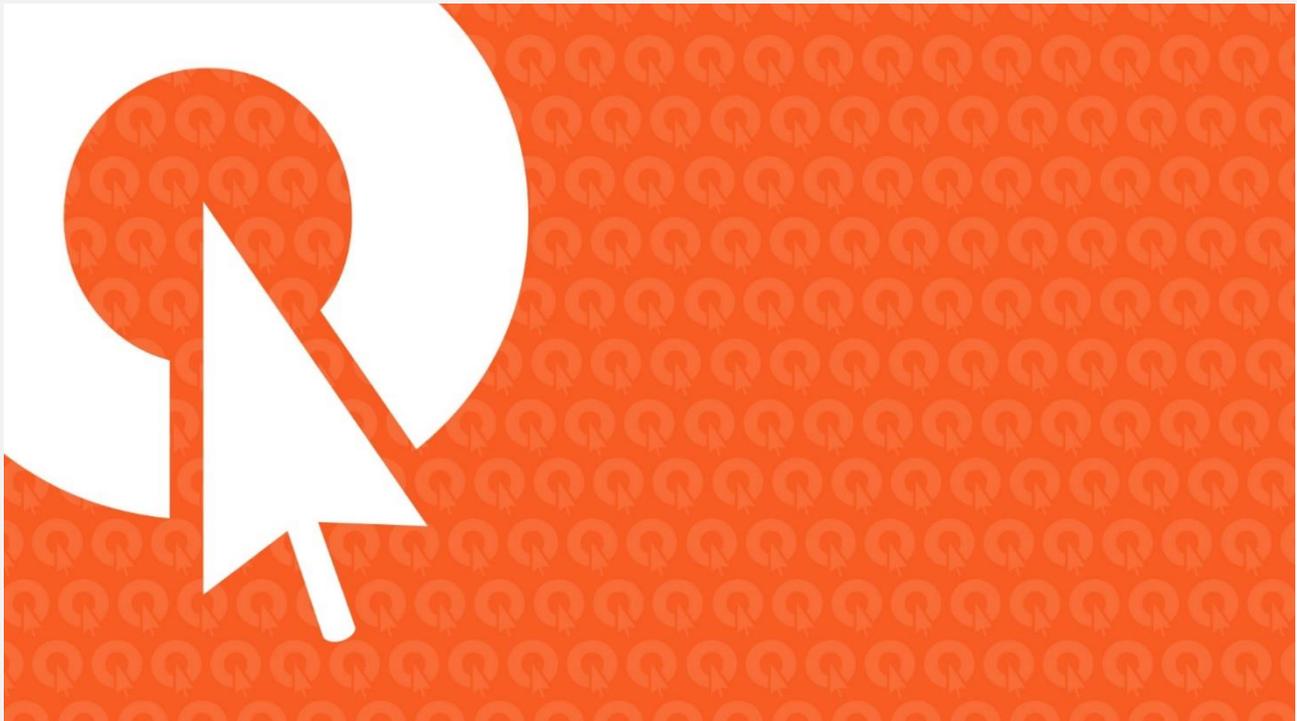
## 2. Fase de Evaluación:

- a) Período de evaluación: el jurado evaluará hasta el 30 de mayo.
- b) El jurado seleccionará las mejores propuestas teniendo en cuenta los siguientes criterios:
  - Innovación/metodología.
  - Experiencia
  - Impacto (núm. estudiantes beneficiados)
  - Recurrencia (está planificado con próximas ediciones)
  - Medición del impacto

## 3. Fase de desarrollo de la actividad:

- c) El jurado seleccionará un mínimo de una propuesta y un máximo de dos a nivel nacional.

- d) Las propuestas elegidas deberán desarrollar la actividad antes del **30 de septiembre de 2025**.



## PROCESO DE SELECCIÓN

### 1. Proceso de selección:

- a) Los proyectos ganadores los elegirá un comité evaluador compuesto por 3 expertos del ámbito privado (empresa tecnológica), ámbito público (INTEF) y ámbito educativo.
- b) La decisión del Comité Evaluador es soberana y no podrá ser recurrida. El Comité Evaluador podrá dejar desierto uno o dos de los dos premios por no concurrir las características mínimas necesarias para la adjudicación de este.

### 2. Criterios y plazos de selección:

- a) Los proyectos ganadores los elegirá un comité evaluador compuesto por 3 expertos del ámbito privado (empresa tecnológica), ámbito público (INTEF) y ámbito educativo.

- b) El proceso de selección de los proyectos inscritos correrá a cargo del comité evaluador arriba mencionado quienes se encargarán de seleccionar 1 (un) una o dos propuestas dentro de los proyectos presentados a nivel nacional.
- c) El comité evaluador realizará el primer filtrado en base a la calidad de la documentación requerida, teniendo en cuenta los siguientes criterios:
  - **Perfil del participante:**
    - Ser profesor/a en activo en cualquier nivel educativo en un centro educativo en territorio español.
    - Tener experiencia en codificación o tecnología.
  - **Proyecto:**
    - El proyecto debe estar relacionado con la mejora de la educación a través de la tecnología.
    - Incluir una propuesta detallada que explique el problema que se quiere resolver, la solución tecnológica y el impacto esperado.
    - El proyecto debe ser innovador y creativo.

### **3. Uso de la financiación:**

- a) Petición concreta de los participantes de la necesidad y el uso concreto que se dará a la financiación de 2500€ de los proyectos premiados.
- b) El comité evaluador valorará una explicación detallada del uso que se le dará a los fondos recibidos, así como el dinero necesario para financiar el proyecto a corto/medio plazo y los planes para obtener fondos adicionales, en caso de ser necesario.



# PREMIO

## 1. Premio:

- a) Tras la deliberación del comité evaluador y teniendo en cuenta la valoración de las diferentes fases de la iniciativa, se seleccionará uno o dos proyectos que recibirán una dotación económica de 2.500 euros por proyecto.
- b) La dotación económica se destinará a financiar o invertir en los conceptos incluidos en el punto V, a) 3 “Uso de la financiación”. El promotor realizará los pagos a la cuenta corriente de titularidad de la persona física o jurídica descrita “Uso de la financiación” .
- c) La dotación económica del premio se pagará en base a las necesidades de ejecución del proyecto.
- d) El responsable del proyecto firmará un acuerdo con la Fundación Junior Achievement.
- e) El responsable del proyecto justificará los pagos recibidos con facturas o documentos acreditativos de los gastos realizados. En caso de no justificar dichos pagos el receptor del premio deberá devolver las cantidades no justificadas.

# TÉRMINOS Y CONDICIONES

## 1. Compromiso de los participantes:

a) Tras la selección de los proyectos ganadores, se suscribirá un acuerdo que determinará los derechos y obligaciones de las partes, y recogerá la vigencia, el importe de la ayuda concedida, lugar, forma y plazos de pago, procedimiento del seguimiento del proyecto, justificación de gastos, causas de resolución y compromisos de comunicación y difusión.

b) Si transcurrido el plazo de un mes de la comunicación de la resolución, no se ha firmado el convenio de colaboración, por causa imputable al beneficiario/s, se entenderá que renuncia al premio de esta convocatoria.

c) El promotor del concurso se compromete a la entrega de la de las cantidades económicas siempre y cuando:

- Los participantes pongan en marcha su iniciativa con la ayuda económica del premio. Este dinero se utilice únicamente para este fin.
- Los participantes justifiquen todos los gastos relacionados con esta subvención, presentando informes, facturas y/o comprobantes de pago a los proveedores y fotografías adjuntas.

## 2. Propiedad intelectual:

Todos los participantes del concurso declaran y garantizan que cumplen con toda la normativa vigente en materia de propiedad intelectual e industrial. A este respecto, manifiestan a través de la participación en el concurso, aceptando estas bases, que no infringen ningún derecho de tercero y eximen a la Fundación Junior Achievement España y a cualquiera de las entidades colaboradoras en este programa, de cualquier responsabilidad sobre los contenidos de los proyectos presentados.

La Fundación Junior Achievement no tendrá responsabilidad alguna sobre daños, acciones u omisiones que los beneficiarios de este premio puedan ocasionar.

En el caso de que se infrinja la normativa de propiedad intelectual el proyecto quedará descalificado del concurso.

Los participantes en esta convocatoria, por el solo hecho de participar en la misma, ceden sin ningún tipo de limitación a la Fundación Junior Achievement, los derechos de comunicación del contenido de sus proyectos para que puedan ser valoradas parte del Comité Evaluador, así como su difusión para las acciones derivadas de la convocatoria, manteniendo su derecho moral de autor recogido por el artículo 14 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual).

## 3. Confidencialidad

A lo largo de la convocatoria, se garantizará la confidencialidad respecto a los proyectos presentados por los participantes, respetándose sus derechos de autor y la propiedad intelectual.

## 4. Protección de datos

De conformidad con lo establecido en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de

Protección de Datos Personales y garantías de los derechos digitales así como el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, sobre la protección de datos personales de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y la libre circulación de dichos datos, se informa al participante de que los datos personales recabados a través del formulario de inscripción y durante el vigencia del concurso, incluida la captación y difusión de su imagen/voz, serán tratados por la FUNDACIÓN JUNIOR ACHIEVEMENT con la finalidad de poder desarrollar, gestionar y/o implementar el concurso "CODE4 SPAIN", así como para informar de futuras convocatorias y/o actividades que realice la FUNDACIÓN JUNIOR ACHIEVEMENT, siempre que el participante no haya manifestado su oposición al respecto. La base de legitimación del tratamiento es el consentimiento y el interés legítimo en continuar informando al participante de futuras convocatorias y/o actividades.

En relación con la documentación presentada por los participantes que contenga datos de terceros, el responsable del proyecto garantiza que ha obtenido previamente el consentimiento de las personas interesadas para facilitar la referida información.

Los datos serán conservados mientras esta relación continúe y, posteriormente, una vez que los datos dejen de ser necesarios para la finalidad para la que se recabaron, permanecerán bloqueados mientras existan responsabilidades legales o contractuales que requieran conservarlos.

La Fundación Junior Achievement no cederá los datos a terceros, salvo obligación legal. Sin perjuicio de ello, los datos del participante podrán ser comunicados, al Comité Evaluador y a las entidades colaboradoras de la Fundación Junior Achievement en el concurso con fines administrativos internos y de difusión. Igualmente, se informa al participante de que tiene derecho a ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, supresión, portabilidad de sus datos, la limitación u oposición a su tratamiento respecto a sus datos personales dirigiendo su solicitud por escrito a [info@fundacionjaes.org](mailto:info@fundacionjaes.org) con la referencia "Protección de datos-Derecho" o a la Fundación Junior Achievement España en la dirección de correo ordinario Príncipe de Vergara, 197 – 1º B. E. Asimismo, cuando el interesado considere que la Fundación Junior Achievement ha vulnerado los derechos que le son reconocidos por la normativa aplicable en protección de datos, podrá presentar una reclamación ante la Agencia Española De Protección de Datos en la dirección C/ Jorge Juan, 6, 28001 - Madrid. Para obtener más información sobre el tratamiento de sus datos personales, puede consultar la Política de Privacidad de la Fundación Junior Achievement alojada en su página web (<https://www.fundacionjaes.org>).

## 5. Comunicación y difusión

Los participantes, y en especial el/los ganador/es, autorizan expresamente Junior Achievement España y a Junior Achievement Europe a reproducir, difundir y utilizar en sus respectivas página web y redes sociales (en concreto LinkedIn, Twitter, Facebook, YouTube, Vimeo y/o Instagram), y en los medios de comunicación (prensa, radio y televisión tanto en su formato tradicional como digital) su nombre, imagen y voz, y las características generales y el nombre de las ideas o proyectos presentados, respetándose en todo caso lo establecido en los apartados de Propiedad Intelectual y Confidencialidad del presente documento, siempre que los fines sean publicitarios, informativos y/o promocionales y referentes al concurso, sin derecho a contraprestación alguna.

Dicha autorización se concede para el territorio nacional e internacional, para cualquier medio (Internet, radio, televisión, prensa), soporte o formato (vídeos, folletos, memorias, publicaciones, paneles...).

## **6. Interpretación de las bases del concurso**

La participación en el concurso CODE4SPAIN implica la aceptación del contenido íntegro de estas bases y los criterios de selección y valoración expuestos en las mismas, así como la decisión de Fundación Junior Achievement sobre los proyectos ganadores.

La Fundación Junior Achievement España se reserva el derecho de modificar las presentes bases de la convocatoria, parcial o totalmente en cualquier momento, informando acerca de las modificaciones introducidas a los solicitantes y candidaturas presentadas a través de los canales habituales.

## **7. Legislación aplicable**

Las presentes bases se rigen por la legislación española. Los participantes y los organizadores se someten a los Juzgados y Tribunales de Madrid para cualquier disputa que pueda surgir entre las partes.

## **CONTACTO**

[code4europe@fundacionjaes.org](mailto:code4europe@fundacionjaes.org)

[paula.porta@fundacionjaes.org](mailto:paula.porta@fundacionjaes.org)



Project funded via a Digital Europe Programme grant 101158834  
Copyright © 2024 by EU Codeweek  
All rights reserved



Funded by  
the European Union