



## Reto Coca-Cola

Ciencia

Creatividad

Innovación

Ocio Digital

26 de julio - 1 de agosto de 2010 • Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia

### Introducción

Campus Party (Asociación E3 Futura), provista con CIF G-82359811 y con domicilio en Aduana, 33 4º, 28013, Madrid, a través de Campus Party, organiza el Concurso Reto Coca-Cola en colaboración con la Compañía de Servicios de Bebidas Refrescantes S.L. (Coca-Cola España) de desarrollo de aplicaciones y widgets.

Coca-Cola España como colaboradora del Reto Coca-Cola limitará su participación a la aportación de 2 miembros para el Jurado, a 25 entradas individuales para asistir a la Campus Party 2010 para los finalistas del Reto así como a los 3.000€ del premio para el ganador final pero no tendrá acceso a los datos de los participantes cuya relación será únicamente con Campus Party quien es el único responsable del concurso.

### Legitimación para participar

Podrán participar en esta competición todas aquellas personas que rellenen el formulario de inscripción que encontrarán en [www.campus-party.es](http://www.campus-party.es), dentro de la sección de Social Media; sin importancia de su nivel de conocimientos ni de si están registrados en la base de datos de Campus Party.

### Menores De Edad

No podrán participar en el Concurso ni aceptar el premio los menores de 18 años. Los participantes deberán disponer de DNI/NIF o documento válido de residencia o cualquier otro válido para identificarse que les podrá ser requerido en cualquier momento, por la Organización a los efectos de verificar la edad y la identidad.

### Modo de participación

Los participantes tendrán desde el 7 hasta el 22 de julio de 2010 a las 23.59 hora peninsular, para enviar sus ideas sobre widgets o aplicaciones a través del formulario mencionado previamente y al que podrá accederse a través de la web de Campus Party España ([www.campus-party.es](http://www.campus-party.es)) en el apartado dedicado a la zona de Creatividad /social media.

El Jurado compuesto por representantes de Coca-Cola y de Campus Party fallarán las 25 mejores ideas y serán anunciadas el 23 de julio de 2010. Sus titulares obtendrán 1 entrada individual para acudir a Campus Party 2010 para desarrollar en profundidad el widget o aplicación propuesto. Dicha entrada, le dará acceso para asistir a ponencias y talleres que se impartan en Campus Party 2010. Correrá por cuenta de cada participante los gastos de alojamiento y manutención.

El día 30 de julio, los finalistas de la acción tendrán que presentar su widget o aplicación completamente desarrollado. Si el participante no se encuentra físicamente en el evento, podrá hacerlo a través de videoconferencia por skype en el horario reflejado en la agenda de contenidos publicada en la web.

### Plataforma

Los widgets y aplicaciones deberán estar desarrollados para las redes sociales Facebook o Twitter. Así mismo, los participantes podrán decidir si lo desarrollan para plataforma móvil y/o web o alguna otra plataforma.

### Fechas

- 7 de julio. Apertura de inscripción en el reto a través de formulario.
- 22 de julio. Último día para enviar ideas sobre widgets o aplicaciones a través del formulario.
- 23 de julio. El jurado elegirá las 25 ideas finalistas, cuyos titulares serán invitados a asistir por cortesía de Coca-Cola a Campus Party España 2010. Los 25 finalistas tendrán la opción de no asistir o querer asistir al evento de desarrollar su widget/aplicación y presentarla a través de videoconferencia el día 1 de julio.
- 30 de julio. Presentación de los widgets y aplicaciones desarrolladas ante el Jurado. La presentación podrá hacerse de forma física u online.
- 31 de Julio. El Jurado falla la competición y se entregará el premio en la ceremonia que tendrá lugar en la zona de Creatividad de Campus Party España.

### Especificaciones

#### Reglas básicas

- El widget o la aplicación busca una conexión con la marca, mensaje o producto de la marca Coca-Cola.
- Los participantes podrán competir de forma individual o en grupo nombrando un responsable que a todos los efectos será el contacto y al que se le hará entrega del premio en caso de ganar
- El widget o la aplicación debe ser original y creado durante la competición
- El widget o la aplicación debe ser íntegro y tener una buena presentación
- Todos los elementos (código, gráficos, sonidos y música) deben ser creados durante la competición
- Deberá tener dentro de su contenido, look&feel o basarse por lo menos en uno de los siguientes valores de Coca-Cola: Optimismo, Conexión, Compartir, Inspiración.
- El widget o la aplicación no podrá fomentar ni contener ningún tipo de discriminación por razón de sexo, edad, raza, religión o por cualquier otra

circunstancia. Asimismo, el widget o la aplicación no inducirá a comportamientos incívicos.

- En la primera fase, se podrán presentar tantas ideas como el participante quiera. En la segunda fase, sólo podrá desarrollarse la idea seleccionada por el jurado. Los finalistas contarán con 5 minutos para poder realizar una presentación de su proyecto, comentando los detalles relevantes para valorar correctamente el proyecto.

### Reglas extendidas

- El widget o la aplicación deberán poder ejecutarse en las redes sociales Twitter y/o Facebook y estar diseñados para plataforma web y/o móvil.
- Se pueden utilizar librerías open-source de soporte o propias, siempre y cuando quede reflejado. No obstante, se valorará que el código sea original.
- Se pueden utilizar paquetes de gráficos, de efectos y/o de música, siempre y cuando quede reflejado y se cumpla con los derechos de autor de los mismos. No obstante se valorará que todo el contenido sea original.
- Se puede usar toda la documentación, excepto la que suponga código explícito.
- El proyecto que se presente debe tener (como mínimo) los siguientes elementos:
  - Nombre
  - Pantalla maximizada (versión visible a pantalla completa en el navegador)
  - Pantalla con la información de su autor, su mail, las referencias a material de terceros que se hayan utilizado (librerías, pack gráficos...)
  - El propio contenido del widget y/o la aplicación

### **Seguimiento de la competición**

A pesar de que no es necesaria la presencia en el evento Campus Party 2010, sí que se hará un seguimiento del desarrollo del widget o la aplicación a través de diversos entregables intermedios. Los participantes deberán enviar una copia del código fuente utilizado, un conjunto de capturas de pantallas y un fichero histórico, con el fin de mostrar los avances realizados.

Las dudas que surjan podrán realizarse a la siguiente dirección de correo: [crea@campus-party.es](mailto:crea@campus-party.es).

### **Evaluación**

El criterio tanto de selección de los 25 finalistas como del Ganador final es el mismo. Siendo un reto abierto, se valorará su originalidad, las perspectivas de tener éxito viral, su funcionalidad y la conexión con los valores de Coca-Cola para ser difundido a través de Facebook y Twitter.



## Reto Coca-Cola

Ciencia

Creatividad

Innovación

Ocio Digital

26 de julio - 1 de agosto de 2010 • Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia

El jurado estará compuesto por dos miembros de Coca-Cola y dos representantes de Campus Party. La decisión del jurado será inapelable.

### **Premios**

El ganador obtendrá un premio de 3000 euros brutos por cortesía de Coca-Cola (a los cuales se le deberá aplicar la retención fiscal vigente). En caso de no estar presente en el evento, la organización contactará con el ganador para comunicarle la forma de entrega del mismo.

El premio será entregado por Campus Party al Ganador.

### **Derechos de propiedad Intelectual**

Los participantes garantizan que les pertenece la autoría y originalidad de las ideas y los widgets o aplicaciones presentados en este concurso; así como de que ostentan la titularidad en exclusiva, libre de toda carga o limitación, de todos los derechos de propiedad intelectual sobre las referidas obras.

Coca-Cola y Campus Party se reservan el derecho a rechazar la participación de cualquier participante que contravengan lo mencionado anteriormente.

### **Datos De Carácter Personal y Derechos de Imagen<sup>1</sup>**

Mediante el relleno del formulario que aparece en la web [www.campus-party.es](http://www.campus-party.es) y al inscribirse en el reto, los Participantes autorizan expresamente que sus datos de carácter personal pasen a formar parte de una base de datos titularidad de Campus Party en la dirección arriba citada, y que dichos datos personales puedan ser tratados por Campus Party con la finalidad de llevar a cabo el reto, incluida su publicidad y promoción, y poder gestionar los premios que los conforman, así como para poderle enviar comunicaciones comerciales, eventos o noticias y/o publicidad de Campus Party y sus productos y servicios a través de teléfono fijo o móvil, correo electrónico, SMS o vía postal. Para poder enviarte comunicaciones comerciales necesitamos que nos facilites tu consentimiento expreso a esta cláusula de Protección de Datos, tal y como requiere la Ley de Servicios de Sociedad de la Información y Comercio Electrónico (LSSI).

En este sentido, como usuario quedas informado y aceptas que tus datos puedan ser tratados o cedidos en la forma establecida, teniendo siempre esta autorización carácter revocable, sin efectos retroactivos, conforme a lo que disponen los artículos 6 y 11 de la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre. De conformidad con lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD) y en la normativa de desarrollo, Campus Party garantiza la adopción de las medidas necesarias para asegurar el tratamiento confidencial de dichos datos y le informa de la posibilidad de ejercitar, conforme a dicha normativa, los derechos de



# Reto Coca-Cola

Ciencia

Creatividad

Innovación

Ocio Digital

26 de julio - 1 de agosto de 2010 • Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia

acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiendo un escrito por correo electrónico a [crm@campus-party.es](mailto:crm@campus-party.es).

## Cesión de derechos

Los ganadores autorizan de forma irrevocable y gratuita a Campus Party (Asociación E3 Futura) para hacer uso de su imagen y/o sus nombres en cualquier publicidad, aviso o comunicación que se realice a través de cualquier medio escrito o audiovisual, en todo el mundo y a perpetuidad, ya sea en cuanto a su nombre, imagen u otras datos así como a la recepción del premio y se comprometen a suscribir cualesquiera documentos o autorizaciones que pudieren ser necesarios para el uso de dicha imagen y/o nombre.

## Propiedad Intelectual y Derechos De Autor

Los derechos de autor pertenecen a los creadores de las respectivas obras a todos los efectos. El autor/es dan el consentimiento para distribuir las aplicaciones, de forma gratuita pero no se podrán utilizar ni distribuir los widgets ni las aplicaciones sin el consentimiento explícito del autor/es de la aplicación en ningún otro ámbito distinto a éste.

El código fuente entregado a la organización para la evaluación no será empleado en ningún caso para fines distintos de los propuestos en esta competición.

No obstante, Coca-Cola y Campus Party (Asociación E3 Futura) se reservan el derecho de utilizar las aplicaciones como herramienta de difusión o propaganda. A estos efectos, los participantes autorizan a Coca-Cola y Campus Party (Asociación E3 Futura), con carácter exclusivo y gratuito, para todo el territorio mundial y durante todo el periodo de vigencia de los mismos, a la explotación de los correspondientes derechos de propiedad intelectual sobre trabajos y proyectos, incluido, sin carácter limitativo, el derecho de reproducción, de comunicación pública, de distribución y de transformación, tal y como dichos derechos están definidos en la Ley de Propiedad Intelectual. Estos derechos podrán ser usados por Coca-Cola y Campus Party (Asociación E3 Futura) a través de cualquier formato o soporte y por cualquier sistema, procedimiento o modalidad, incluyendo, sin carácter limitativo, la explotación en televisión y/o mediante cualquier otro procedimiento audiovisual (incluyendo la explotación en salas cinematográficas), la explotación online, la explotación en cualesquiera medios impresos (como prensa, dossier de prensa, diarios, revistas, libros, publicidad), la explotación en cualquier tipo de soporte (incluyendo la explotación en DVDs, CDs y la explotación en vídeo), la exhibición en cualesquiera locales (abiertos al público o no) y/o en la vía pública, y el uso de los dibujos en cualquier actividad y/o medio publicitario o promocional (incluyendo, sin carácter limitativo, publicidad exterior).

**Responsabilidades**

- Campus Party (Asociación E3 Futura) se reserva el derecho a rechazar la participación de cualquier persona que no reúna los requisitos descritos en las presentes bases y que no cumpla los términos de participación o contravenga el espíritu del reto.
- Campus Party (Asociación E3 Futura) se reservan el derecho a modificar en cualquier momento las condiciones del presente reto, incluso su posible anulación antes del plazo prefijado, siempre que concurra causa justa, comprometiéndose a comunicar las nuevas bases, condiciones de la promoción o la anulación definitiva en su caso, con la suficiente antelación y publicidad, sin que surja derecho a indemnización alguna a favor de los Participantes.
- Campus Party (Asociación E3 Futura), ni sus filiales, afiliados o agencias son responsables por conexiones perdidas, atrasadas, enviadas por equivocación, de interpretación confusa, interrumpidas o por no disponibilidad de satélite, red, servidor, proveedor de servicios de Internet, sitio web, teléfono o de otro tipo; disponibilidad o accesibilidad o errores de comunicación o transmisiones o líneas interrumpidas por ordenador, satélite, teléfono o cable; fallos técnicos; transmisiones interferidas, corruptas, perturbadas, atrasadas o mal dirigidas; o bien con errores o dificultades técnicas, fallos o disfunciones de hardware o software; u otros errores de cualquier tipo, ya sean humanos, mecánicos, electrónicos o de red; o la obtención incorrecta o imprecisa de inscripción o de otras informaciones; o la imposibilidad de obtener dicha información. Toda utilización de métodos de entrada de datos robóticos, automáticos, por macros, programados o similares cancelará todas las entradas mediante dichos métodos y descalificará las entradas realizadas utilizando dichos métodos.
- Campus Party (Asociación E3 Futura) no tendrá responsabilidad sobre los premios una vez entregados los mismos a los ganadores.
- La participación en la presente promoción implicará la aceptación de todos los términos y condiciones de la misma.

**Tributos**

Los ganadores de los premios serán responsables de pagar cualquier impuesto relacionado con la obtención del premio. El premio en metálico será de 3.000 euros brutos.

**Legislación Aplicable**

Este Reglamento oficial y su interpretación se rige por las leyes de España vigentes.



## Reto Coca-Cola

Ciencia

Creatividad

Innovación

Ocio Digital

26 de julio - 1 de agosto de 2010 • Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia

### **Declaración De Buena Conducta**

Campus Party puede descalificar automáticamente a cualquier ganador que actúe de manera fraudulenta. No se tolerarán trampas ni la manipulación, la piratería informática, participar en el concurso sin cumplir los requisitos para ello, utilizar software o dispositivos automáticos para obtener ventaja en el concurso, utilizar códigos maliciosos, explotar fallos de software, los intentos de interrumpir de alguna manera el reto...

Todo intento por parte de una persona de dañar de forma deliberada alguno de los sitios de Campus Party o perjudicar el funcionamiento legítimo del concurso puede ser una violación de leyes penales y civiles; y si dicho intento se llevara a cabo, Campus Party se reservan el derecho a reclamar daños y perjuicios a cualquier persona que efectúe tal conducta, hasta el límite que permita la ley.

### **Resolución De Conflictos**

Sin perjuicio de cualesquiera derechos le correspondan por ley, Usted declara y acepta que todas las disputas sobre el reto, incluidos pero no en exclusiva la puntuación, la clasificación, el derecho a la participación, el engaño, el avance y otros temas relacionados con el reto se decidirán según el criterio único y exclusivo de Campus Party (Asociación E3 Futura) y Coca-Cola como empresa patrocinadora del concurso, y que dicha decisión adoptada por los operadores del sitio o los agentes del evento será definitiva y vinculante.

### **Depósito De Bases**

Las presentes bases serán depositadas por Campus Party ante Notario Público.