



BASES Y CONDICIONES

1. INTRODUCCIÓN

Antel Open Digital Lab y AWS se unen para llevar adelante el evento “GameDay”.

El “GameDay” es un evento de aprendizaje a través de juegos que desafía a los participantes a utilizar las soluciones de AWS para resolver problemas técnicos del mundo real en equipo.

2. OBJETIVOS

GameDay propone una experiencia de aprendizaje única y no convencional. Su enfoque no prescriptivo permite que los equipos puedan pensar de forma creativa mientras resuelven una serie de desafíos técnicos. Los principales objetivos de este evento incluyen:

- Ofrecer a los participantes una experiencia de aprendizaje exploratorio, donde implementarán soluciones de AWS en situaciones prácticas.
- Brindar acceso a asesoramiento y equipos especializados para apoyar el desarrollo de las habilidades técnicas.
- Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, elementos esenciales para resolver problemas complejos.
- Facilitar el conocimiento de los servicios de AWS, patrones de arquitectura y prácticas recomendadas, promoviendo su aplicación en escenarios reales.

3. PARTICIPANTES

El llamado está dirigido a equipos de entre 2 y 5 participantes, interesados en formarse en el uso de herramientas de AWS de manera creativa.

4. INSCRIPCIONES

Las inscripciones son gratuitas y estarán abiertas hasta el **8 de noviembre de 2024**.

Los interesados deberán completar el formulario de inscripción disponible en el portal de la iniciativa.

Los cupos son limitados, por lo que la organización podrá realizar un proceso de precalificación de los equipos.

5. ELEGIBILIDAD

Para participar, los solicitantes deben cumplir con los siguientes criterios:

- Todos los miembros deberán ser mayores de 18 años.
- Los equipos deberán estar integrados por entre 2 y 5 personas.
- El equipo deberá tener presencia en Uruguay y deberá participar de la totalidad del evento
- Completar toda la información del formulario de participación
- **Al menos 1 miembro del equipo deberá contar con experiencia en el uso de la consola de AWS**
- Aceptar estas bases y condiciones.
- Una misma persona no podrá integrar más de un equipo
- No presentar ningún conflicto de intereses. En particular, ningún miembro del equipo podrá ser empleado ni tener relación de dependencia con Antel ni de ninguna de sus subsidiarias.

6. DETALLES DEL EVENTO

El evento se desarrollará en **13 de noviembre, de 9 a 17 horas** en la Sala Piso 26, en el Complejo Torre de las Telecomunicaciones (Guatemala 1075).

El evento contará de dos bloques principales:

- **PRIMER BLOQUE:** durante esta primera instancia se realizarán sesiones de capacitación y orientación a los equipos sobre el uso de herramientas de AWS
- **SEGUNDO BLOQUE:** durante esta instancia se llevará adelante una competencia entre equipos que consistirá en resolver una diversidad de juegos y desafíos.

Se compartirán detalles de la agenda completa a los equipos seleccionados para participar.

7. REGLAS

A modo ilustrativo y sin que implique una enumeración taxativa se indican a continuación las reglas sustanciales del evento:

- Los participantes deben trabajar de manera ética y transparente.
- Se debe respetar la propiedad intelectual de terceros.
- Los miembros del equipo no pueden modificarse durante la competencia.
- Los equipos deberán participar de la totalidad de la jornada.

8. PROPIEDAD INTELECTUAL

La propiedad intelectual de lo desarrollado será de los organizadores del evento.

Los equipos, así como cada uno de sus participantes, se obligan a no modificar, manipular, reparar o crear obras derivadas de la Propiedad Intelectual de Antel, ITC o de cualquier empresa que haya sido puesto al servicio de dichos equipos desarrolladores para el cumplimiento del presente Acuerdo, así como a no hacer ingeniería inversa, desmontar o descompilar o aplicar cualquier otro proceso o procedimiento para derivar el código fuente de cualquier software cuya propiedad sea de Antel, ITC o de cualquier empresa que haya sido puesta al servicio de los equipos desarrolladores conforme lo acordado. Antel, ITC, así como el resto de las Empresas que hayan colaborado en el concurso y puesto al servicio de los equipos desarrolladores su expertise, know how y propiedad intelectual deberán exigir en todo momento garantías respecto a la propiedad intelectual de los desarrollos generados en el marco del evento que los tengan a resguardo respecto de su uso pacífico, así como de posteriores comercializaciones que puedan surgir. Por lo expuesto los organizadores pueden rechazar aquellos proyectos o que no presenten las garantías exigidas que aseguren la vinculación entre el desarrollador y la propiedad intelectual desarrollada o bien cuando haya dudas razonables respecto de la originalidad de los desarrollos o de su no comercialización antes del concurso. En todo momento los organizadores pueden exigir que se brinde información detallada de la propiedad intelectual de terceros que sea utilizada la cual deberá contar con las licencias correspondientes, como mínimo, hasta el final del evento.

9. DATOS PERSONALES

Los equipos desarrolladores autorizan a ITC S.A (coordinador del Antel Open Digital Lab), en forma previa, libre y expresa a almacenar sus datos personales y los de su equipo sea en formato electrónico o de cualquier otro tipo y conforme a lo dispuesto en la Ley N° 18.331, regulatoria de la Protección de Datos Personales y demás normas reglamentarias, concordantes y complementarias. Asimismo, autoriza a que ITC S.A (coordinador del Antel Open Digital Lab), pueda emitir reportes que incluyan valoraciones personales a su respecto que sean el resultado de evaluaciones realizadas para ser utilizados internamente por ITC, con fines profesionales. ITC S.A (coordinador del Antel Lab), se obliga a aplicar las medidas de seguridad necesarias para preservar la confidencialidad de los datos de los participantes. ITC S.A (coordinador del Antel Lab), reconoce el derecho de los participantes de poder, en cualquier momento, acceder a sus datos personales contenidos en las bases de datos administradas por ITC con el objetivo de revisarlos, rectificarlos, actualizarlos, incluirlos o suprimirlos con la justificación correspondiente. Para el caso que se requiere se solicitará en forma expresa e informada autorización para el tratamiento de los datos.

Los organizadores y participantes se obligan a tratar la información a la que accedan en el marco del evento como información confidencial, tomando los recaudos necesarios.

10. DERECHOS DE IMAGEN

Los participantes que se inscriban en el evento aceptan en forma expresa, gratuita, sin derecho a retribución de especie alguna, que los organizadores puedan usar su imagen asociado a la iniciativa y a su difusión incluso una vez terminada la misma. Esta cesión será en forma gratuita y total y se comprende incluido en el concepto de imagen, a modo de ejemplo, fotografías, videos, ilustraciones, cameos, apodos,

voz, rostro, comentarios, archivos, direcciones URL, elementos interactivos, infografías, así como cualquier otro signo distintivo propia de la persona de la cual se está utilizando dicha imagen.

11. PREMIOS

Los concursantes van a ser evaluados por un Jurado con experiencia y conocimiento en las soluciones de AWS, que determinarán 3 equipos ganadores.

El jurado y la propia organización se reservan el derecho de concluir que ninguna propuesta cumple los requisitos y dejar vacantes los premios.

Todos los participantes recibirán un certificado digital que acreditará su participación durante el evento.

Se le otorgará un diploma y un premio a cada uno de los miembros de los equipos ganadores.

12. INDEMNIDAD

Los participantes al inscribirse en la competencia aceptan expresamente que mantendrán indemne a ITC, el Jurado y la organización en general, renunciando desde ya a cualquier reclamación judicial o extrajudicial, derivada de su participación en el evento.

En ese sentido, los participantes aceptan y conocen que están actuando bajo su propia responsabilidad y participan de la iniciativa por su propia cuenta y riesgo.

En definitiva, los participantes renuncian a cualquier reclamación en contra de ITC, el Jurado, la organización en general por cualquier hecho que suceda durante el desarrollo de la competencia y/o con relación a las decisiones que adopte el Jurado, el uso o disfrute de los premios otorgados si resulta ganador y cualquier otra circunstancia que se derive de su participación en el evento,

Finalmente, los participantes aceptan que, en ningún momento, por el hecho de participar o resultar ganadores de algún desafío, acceden ni se constituye derecho alguno a que puedan recibir otros beneficios, acuerdos comerciales u otros de cualquier naturaleza distintos a los mencionados en estas bases y condiciones.

13. CONSULTAS

Por consultas se podrán contactar al siguiente correo electrónico: antel_lab@itc.com.uy.