

# HACKATHON

## Practica el Juego Responsable

La Cátedra Extraordinaria sobre Juego Responsable y su Comunicación de la Universidad Complutense de Madrid convoca la primera edición del HACKATHON “**Practica el Juego Responsable**”. Un concurso de comunicación dirigido a estudiantes de grados de comunicación audiovisual, periodismo y publicidad, o estudiantes de másteres universitarios y cursos de postgrado relacionados con esos grados. Tiene como objetivo crear y definir proyectos creativos y originales, desarrollados de forma innovadora para comunicar el alcance y beneficios del Juego Responsable (el “**Concurso**”).

### 1. ¿Cuál es el objetivo de la convocatoria de este Concurso?

El objetivo principal es dar a conocer entre el público joven qué es el juego responsable, y hacer reflexionar sobre las consecuencias de las patologías que podrían desencadenarse por actividades de juego desmedidas.

Para la consecución de este objetivo se invita a los futuros profesionales de la comunicación a presentar una campaña creativa e innovadora **para redes sociales**, describiendo la estrategia y el plan de acción.

### 2. ¿Qué es el Juego Responsable?

El Juego Responsable consiste en la elección racional de las opciones de juego, teniendo en cuenta la situación y circunstancias personales del jugador, impidiendo que el juego se pueda convertir en un problema. El Juego Responsable implica una decisión informada y educada por parte de los consumidores con el único objetivo del entretenimiento y en el cual el valor de lo jugado no supera nunca lo que el individuo se puede permitir.

El Juego Responsable es una actividad de ocio y entretenimiento y nunca interfiere en las obligaciones sociales, profesionales o familiares.

El jugador responsable:

- Juega para divertirse y entretenerse y optar a ganar un premio. Sabe que puede tener suerte y ganar, pero que también puede perder.
- Juega y toma decisiones basadas en hechos, manteniendo el control sobre el tiempo y el dinero que quiere gastar.
- Juega y hace que la actividad del juego sea una experiencia entretenida y sin riesgos.

Cómo jugar con responsabilidad:

- No persigas o intentes recuperar las pérdidas.
- Juega para divertirte, disfruta al ganar pero considera que también puedes perder.
- No pidas dinero prestado para jugar.

- Juega solo el dinero que hayas decidido destinar a ello. No utilices nunca el dinero que destines habitualmente a tus gastos fijos, como vivienda, comida, transporte, etc.
- Evita jugar en tiempo de crisis emocional, ya que disminuye el autocontrol.
- No permitas que el juego afecte a tus relaciones con la familia y amigos.
- Establece un límite de tiempo y de dinero para jugar.

### **3. ¿Qué tengo que presentar?**

Un proyecto creativo e innovador que incluya el desarrollo de una estrategia de comunicación en redes sociales en torno al Juego Responsable y la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), en el marco de su actividad como operador de lotería de ámbito estatal, dirigido a un público objetivo entre 18 y 25 años. Para su desarrollo deberá tenerse presente la legislación vigente al respecto (RD 958/2020 y RD 176/2023).

El proyecto debe ser original del autor/autores y en ningún caso implicará una vulneración de los derechos de propiedad intelectual de terceros.

Tendrá que presentarse en formato PDF con una extensión máxima de 20 páginas y deberá contener:

- Introducción.
- Objetivos.
- Estrategia de comunicación en redes sociales. Deberá contener al menos:
  - Descripción de la propuesta desde la definición del tipo de acciones/formatos que se plantea desarrollar para alcanzar los objetivos (vídeos, entrevistas, animaciones, etc.).
  - Mensaje y tono de la comunicación.
  - Conceptualización de las acciones y/o piezas creativas. No tienen que ser piezas finales, pero sí concretarse en un material/boceto acompañado de un descriptivo, identificando la plataforma social en la que se propone su comunicación, indicando su formato y duración) y cualquier otra característica que se considere debe tener en cuenta.
- Timing o línea temporal de desarrollo del proyecto.

El proyecto deberá ir acompañado de:

- Título del proyecto.
- Resumen ejecutivo del proyecto presentado (máximo una hoja).
- Nombre y apellidos del autor o autores.
- Teléfono y correo electrónico del autor/autores participantes en el proyecto.
- Universidad o centro académico en el que el autor/autores están matriculados.
- Curso actual del autor/autores.

El proyecto deberá presentarse en formato PDF.

Para garantizar el formato accesible de los trabajos presentados, se requerirá que en aquellos que incluyan imagen, vídeo o prototipos/ materiales, estos vayan

acompañados de una breve descripción a modo de “texto alternativo”, que no deberá exceder de 50 palabras.

La inscripción y la presentación de materiales se hará online por lo que es imprescindible registrarse en el apartado correspondiente de la web. Los participantes deberán incluir todos los materiales audiovisuales, gráficos, animaciones, etc. que deseen aportar como parte del proyecto mediante enlaces de descarga en el documento del proyecto, de tal forma que puedan ser descargados durante el proceso de recepción de proyectos.

Las ilustraciones, textos, música, canciones y cualquier otro contenido incluido en la propuesta, deberán ser elementos de uso libre, no sujetos a derechos de la propiedad intelectual. En el caso de no ser contenidos originales, los autores deberán haber obtenido todos los permisos y autorizaciones legales correspondientes para la incorporación de dichas obras en sus trabajos, con el alcance y extensión necesarios según los términos de estas bases. La Cátedra se reserva el derecho de solicitar a los autores la aportación de la documentación acreditativa de la cesión de los derechos de propiedad intelectual de las obras de terceros incluidas en los trabajos.

La participación en el Concurso será gratuita. El hecho de participar no dará derecho a remuneración o compensación alguna.

#### **4. Reconocimiento y premio.**

El ganador o ganadores del proyecto cederán todos los derechos de la propuesta presentada, para el caso de que la ONCE considerase su desarrollo.

La realización por parte de la ONCE del proyecto premiado podrá suponer la modificación de la idea creativa para adaptarla a sus necesidades y estrategia de comunicación, así como el diseño, lanzamiento y divulgación de la campaña de comunicación objeto del proyecto.

El proyecto ganador de la primera edición del HACKATHON “Practica el Juego Responsable”, recibirá mil euros (1.000 €) en metálico, más cuatro mil (4.000 €) destinados exclusivamente a acciones formativas relacionadas con comunicación audiovisual, periodismo y publicidad. La Cátedra Extraordinaria sobre Juego Responsable y su Comunicación abonará el importe requerido al centro formativo elegido.

Los premios objeto estarán sujetos al régimen fiscal aplicable según la legislación en vigor, y por tanto a la tributación que en cada caso les sea aplicable.

#### **5. Requisitos de participación**

- Podrá participar en la iniciativa, cualquier estudiante de los grados de comunicación audiovisual, periodismo y publicidad o estudiantes de másteres universitarios y cursos de postgrado relacionados con esos grados, de cualquier centro universitario español tanto público como privado.
- El proyecto podrá ser presentado de forma individual o grupal, hasta un máximo de cuatro personas por grupo.
- Cada estudiante podrá participar en un único proyecto.

## **6. Criterios de evaluación**

El jurado estará compuesto por el comité de la Cátedra Extraordinaria sobre Juego Responsable y la Comunicación, representantes de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR) y técnicos de la ONCE de los ámbitos del marketing, comunicación, publicidad y juego responsable.

La selección del proyecto ganador se realizará siguiendo los siguientes criterios: originalidad, innovación,, adaptación a los objetivos y a los diferentes medios y soportes propuestos. La asignación del premio se realizará siguiendo la siguiente ponderación de los criterios de adjudicación:

- Originalidad, innovación: 50 puntos.
- Adaptación a los objetivos: 25 puntos.
- Adaptación a los diferentes medios y soportes propuestos: 25 puntos.

Puntuación máxima: 100 puntos.

La decisión del jurado será final e inapelable.

El premio puede quedar desierto si ningún participante alcanzara la puntuación mínima de 30 puntos.

En total se admitirán un total de 25 proyectos por orden de entrada, considerándose que al menos habrá de contarse con 10 proyectos presentados para que el concurso sea viable.

## **7. Plazos**

- La fecha de apertura para presentar los proyectos es el 14 de octubre de 2023 a las 00:01 h.
- La fecha límite para la presentación de los proyectos será el 15 de noviembre de 2023 a las 15:00 h.
- El periodo de evaluación se establece entre el 16 y el 30 de noviembre de 2023.

Los cinco proyectos finalistas por orden de puntuación, se darán a conocer durante la semana del 4 de diciembre de 2023 en la web del concurso

## **8. Bases**

La presentación a la convocatoria implica la aceptación de estas bases en lo referido a plazos, requisitos, criterios, etc., así como el veredicto del jurado, renunciando a cualquier reclamación al respecto. No serán admitidos los trabajos que no reúnan los requisitos establecidos en estas bases.

La presentación de los proyectos comporta la autorización de los autores para que la Cátedra Extraordinaria sobre Juego Responsable y su Comunicación y/o la ONCE puedan difundirlos y/o publicarlos en cualquiera de sus medios de comunicación (publicaciones impresas y digitales, páginas web y aplicaciones, redes sociales, etc.), así como para llevar a cabo el proyecto ganador, haciendo constar la identidad de los autores.

El premio del concurso es de carácter personal e intransferible. En ningún caso podrá ser objeto de cambio, alteración o compensación a petición del ganador o ganadores,

sin que quepa su cesión a terceros sin el consentimiento previo y por escrito por la organización del Concurso.

El incumplimiento por parte de cualquier participante de las condiciones establecidas en las presentes bases supondrá la anulación automática de dicha participación. Del mismo modo, cualquier declaración falsa, fraude o infracción de derechos de propiedad intelectual, industrial o de otra naturaleza de terceros, supondrá la descalificación inmediata del participante y/o del grupo.

## **9. Protección de datos personales**

Para consultar todo lo referente a protección de datos personales puede dirigirse a [protección de datos](#).

## **10. Derechos de propiedad intelectual e imagen**

Al prestar su consentimiento expreso en el formulario de aceptación del Premio, el autor o coautores premiados autorizan a la UCM y a la ONCE, para que con la finalidad de promocionar y difundir el Premio, el Proyecto premiado y/o los fines y actividades de UCM: (i) capte su imagen, voz y/o declaraciones durante de la Ceremonia de Entrega así como durante cualquier acto previo o posterior a dicha ceremonia que esté, directa o indirectamente, relacionado con la misma, (ii) reproduzca y/o fije todo lo anterior, en todo o en parte, de forma audiovisual, video-gráfica, fotográfica o en papel, entre otras formas; (iii) utilice con fines promocionales la imagen del autor o coautores ganadores (inclusiva de imagen, voz y nombre), a través de cualquier modalidad o soporte que UCM estime conveniente (incluyendo, de forma ilustrativa pero no limitativa, folletos, prensa, revistas, libros, e Internet), todo ello sin limitación geográfica, temporal o de cualquier otra índole.

Asimismo, y con idéntica finalidad, el autor o, en su caso, los coautores del Proyecto premiado conceden a la ONCE y a la UCM, que aceptan, una licencia con carácter no exclusivo, para un ámbito territorial mundial y por el máximo tiempo de vigencia de los derechos, sobre todos los derechos de propiedad intelectual del Proyecto (reproducción, comunicación pública, distribución y transformación) para su uso y explotación y divulgación en cualesquiera medios y soportes. ONCE y UCM están facultadas, pero no obligadas, para difundir o publicar el Trabajo de Comunicación del Proyecto premiado.

El autor o coautores de los Proyectos presentados al Concurso, incluyendo el Proyecto ganador que resulte premiado- garantizan a la UCM ser titular(es) de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial sobre el Trabajo de Comunicación y de los elementos que lo integren (textos, fotografías, gráficos, logos, creatividades, etc.), así como de sus derechos de imagen. La UCM no será responsable de cualquier incumplimiento de cualquier norma o cualquier infracción de derechos de terceros por parte del autor o coautores del Proyecto premiado, asumiendo estos la obligación de mantener indemne a la UCM y a la ONCE en dicho caso. En el caso de que la UCM descubriera o sospechara que se ha producido un plagio, que se han infringido derechos de terceros o que los Proyectos presentados no han sido elaborados por quien/es afirma/n ser su/s autor/coautores, la UCM se reserva el derecho a eliminar a dicho autor o coautores y el Proyecto por ellos presentado.

## **11. Ley aplicable**

El presente Concurso se regirá por la legislación española.

Para más información, puedes acceder a la página del concurso