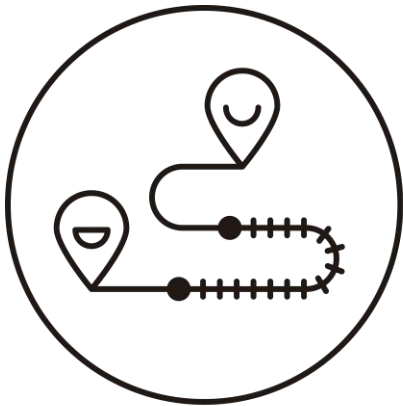


RAIL MAP
CHALLENGE



RAIL MAP CHALLENGE



Àrea de Barcelona
Autoritat del Transport
Metropolità



Generalitat de Catalunya
Departament de Polítiques Digitals
i Administració Pública

BASES DE PARTICIPACIÓN

Organizadores:



Àrea de Barcelona
Autoritat del Transport
Metropolità



Generalitat de Catalunya
Departament de Polítiques Digitals
i Administració Pública

Colaboradores:



1. OBJETIVO

1.1 El objetivo de las siguientes bases es el de regular la participación, por parte de las personas y "Equipos" interesados, en la actividad denominada "Rail Map Challenge" (www.railmapchallenge.cat), organizada por la ATM y SmartCatalonia, con la colaboración de Eurecat (en adelante "la Organización"), los próximos días 5 y 6 de octubre 2018 en el Espacio BITal de l'Hospitalet de Llobregat.

1.2 A efectos de las de estas bases de participación, los términos y expresiones que comienzan con letra mayúscula, están entre comillas y en negrita, tendrán el significado que se les asigna a continuación:

"Rail Map Challenge" significa la competición presencial de creación, diseño y desarrollo, en la que diseñadores/-as gráfico, desarrolladores/-as UX/UI, topógrafos/-as, geógrafos/-as, programadores/-as y desarrolladores/-as crearán nuevos mapas de la red ferroviaria, de acuerdo con el contenido de estas bases.

"La Organización" significa la ATM y SmartCatalonia, con la colaboración de Eurecat como ejecutor de la competición.

"Participante/s" significa la/s persona/s grande/es de 18 años, en posesión de la documentación legalmente necesaria para acreditar su edad e identidad, que se inscriba / n en el "Rail Map Challenge", de acuerdo con lo establecido en estas bases de participación.

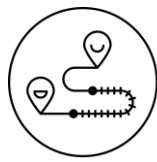
"Equipo" significa el "Participante", integrado por dos personas y hasta un máximo de 4, que se inscriban en el "Rail Map Challenge", de acuerdo con lo establecido en estas bases de participación.

1.3 El "Rail Map Challenge" es una competición presencial de creación y diseño de un mapa de la red ferroviaria del área metropolitana de Barcelona para visualizar en dispositivos móviles y donde participarán diseñadores/-as gráficos, diseñadores/-as UX/UI, programadores/-as y desarrolladores/-as.

1.4 El objetivo del "Rail Map Challenge" es promover y fomentar la innovación, el talento y el desarrollo través de la creación, diseño y programación de nuevas propuestas del mapa de la red ferroviaria del área metropolitana de Barcelona. A su vez, crear un ecosistema de creatividad e inspiración entre diseñadores/-as, desarrolladores/-as, programadores/-as, topógrafos/-as, geógrafos/-as, y otros perfiles donde compartir conocimientos y experiencias.

1.5 La participación se hará por "Equipos" de entre 2 y 4 personas que pueden estar integrados por programadores/-as, desarrolladores/-as, diseñadores/-as, creativos/-as, etc. Para ello deben cumplir los requisitos establecidos en estas s bases de participación, rellenarla debidamente y enviar, en tiempo y en forma, el formulario de inscripción.

1.6 Las propuestas de nuevos mapas del "Rail Map Challenge" deben centrarse en tratar de responder a las necesidades de los usuarios del transporte ferroviario (ciudadanos, turistas,



RAIL MAP CHALLENGE

etc.) para mejor su experiencia a la hora de recibir información sobre la mejor opción para desplazarse por el área metropolitana de Barcelona.

1.7 Habrá tres equipos ganadores seleccionados por un jurado. El equipo ganador del Primer Premio recibirá 5.000 euros, el equipo ganador del Segundo Premio recibirá 3.000 euros y el equipo ganador del Tercer Premio recibirá 2.000 euros.

2. A QUIÉN SE DIRIGE

2.1 El "Rail Map Challenge" se dirige a todas aquellas personas apasionadas por el diseño y la tecnología, diseñadores/-as, desarrolladores/-as, topógrafos/-as, geógrafos/-as, profesionales freelance, etc.

3. REQUISITOS PARA PARTICIPAR

3.1 Podrán participar todas aquellas personas mayores de 18 años que disponen de DNI/NIF o pasaporte, en vigor, u otro documento que, de acuerdo con la legislación española, acredite la identidad y edad del participante. En este sentido, "La Organización" excluirá cualquier "Participante" los datos no se ajusten a su identidad real o incumplan cualquiera otra condición exigida.

3.2 Los "Participantes" deben realizar una primera inscripción para el equipo y otra a nivel individual. El "Equipo" deberá tener un mínimo de 2 integrantes y un máximo de 4. La información aportada en la inscripción del "Equipo" a nivel de experiencia profesional de sus miembros será evaluada por la "Organización" para confirmar su participación.

3.3 La inscripción se realizará única y exclusivamente a través de los formularios los enlaces de los que están incluidos en la página web www.railmapchallenge.cat siempre antes del 28 de septiembre de 2018. Sólo serán admitidas las inscripciones, individuales y/o por "Equipos" respectivamente, que sean realizadas antes de las 23:59 pm del día 28 de septiembre de 2018. Será de aplicación el Horario Europa Continental, GMT + 1:00 Hora.

3.4 Los "Equipos" deben incluir al menos un diseñador/-a y un programador/-a o experto/-a informático/-a.

3.5 En caso de no disponer de "Equipo", la personas que se inscriban de manera individual serán incluidos en "Equipos" formados por "La Organización", una vez cerrado el periodo de inscripción. Estos "Equipos" serán elaborados bajo el criterio único y exclusivo de "La Organización", sin que el "Participante" individual pueda impugnar ninguna manera el "Equipo" asignado por "La Organización".

3.6 Los "Equipos" se pueden componer tanto de diseñadores/-as, programadores/-as, topógrafos/-as, geógrafos/-as o desarrolladores/-as que estén interesados en crear y diseñar el nuevo mapa de transporte ferroviario.

3.7 Los "Participantes" se obligan a aportar sus propios recursos para el desarrollo de su propuesta: a título meramente informativo, dispositivos, ordenadores, móviles, tabletas, gadgets y / o cualquier otro material que fuera necesario a este respecto.

Organizadores:

3.8 Todos los integrantes de los "Equipos" deben participar de manera presencial, no admitiendo participaciones en remoto.

3.9 Los "Participantes" no pueden ser sustituidos por otros sin comunicarlo previamente a la "Organización". Si un "Participante" no puede asistir, con independencia de la causa, no puede presentarse a nadie en su lugar si no informado con antelación a la celebración del "Rail Map Challenge".

3.10 Si por algún motivo un "Equipo" inscrito no puede acudir finalmente al evento, lo comunicará a "La Organización" al menos 72 horas antes del comienzo del "Rail Map Challenge".

3.11 No se admitirán propuestas que hayan sido presentadas públicamente a través de cualquier medio o evento. En este caso, "La Organización" procederá a la descalificación de las mismas, y por tanto al "Equipo", sin derecho poder optar a los premios.

3.12 Si un equipo abandona la competición antes de las 16:00 horas del sábado 5 de octubre, su candidatura no será evaluada por el jurado.

4. INSCRIPCIÓN POR EQUIPO Y POR PARTICIPANTE

4.1 Para participar, los "Equipos" interesados deberán inscribirse a través de los formularios disponibles a tal efecto desde la sección Inscripciones del portal web www.railmapchallenge.cat/es y rellenar correctamente todos los campos requeridos.

4.2 En el formulario de inscripción del equipo se deberán cumplimentar los siguientes campos: Número de personas en el equipo (indicar 2, 3 o 4), Nombre del equipo, Dispositivo desde el que se visualizará el mapa (Opciones: móvil o tableta), Email de contacto del equipo, Código Postal, Ciudad, País, Provincia, Talentos del equipo a nivel grupal e individualmente, Proyectos cartográficos, mapping, UX-UI, Razones para participar en el "Rail Map Challenge", y Participaciones en competiciones de temática similar.

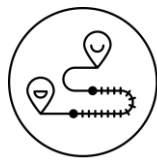
4.3 El nombre del equipo no podrá contener el nombre de una empresa/marca.

4.4 En el formulario de inscripción del participante deberán cumplimentar los siguientes campos: Número de personas en el equipo (indicar 2, 3 o 4), Nombre del equipo, Email de contacto del equipo. Los datos del Participante serán: Nombre, Apellido, Teléfono móvil, Email, Cargo, Rol en el equipo (Diseñador/-a gráfico, desarrollador/-a UX-UI, Programador/-a, Desarrollador/-a, Otros), Cargo, Cargo estadístico, Empresa / Entidad / Universidad, Departamento, Sector, Volumen de negocio, Empleados, Web, Dirección, Código postal, Ciudad, País, Ciudad, Provincia.

4.5 Una vez rellenados los formularios de inscripción del Equipo y de los Participantes correctamente, y dentro de las fechas establecidas, se formalizará el registro a través de la validación de la Organización con el envío de un Email que incluirá los recursos de trabajo para poder avanzar en el proyecto.

5. PLAZOS

Organizadores:



RAIL MAP CHALLENGE

5.1 Inscripción: el plazo de inscripción termina el 28 de septiembre de 2018 a las 23:59 horas. La Organización se reserva el derecho de ampliar el plazo de inscripción así como de abrir un listado de espera para los equipos que no tengan plaza.

5.2 Celebración del Rail Map Challenge: de las 16:00 horas del 5 de octubre hasta las 16:00 horas del 6 de octubre de 2018.

5.3 Presentación de propuestas ante el jurado: sábado 6 de octubre (horario por confirmar)

5.4 Anuncio de los ganadores: sábado 6 de octubre al finalizar la presentación al jurado.

5.5 Entrega de premios: durante el congreso Smart City Expo World (13-15 noviembre 2018).

6. DESENVOLUPAMENT DEL RAIL MAP CHALLENGE

6.1 Cada "Equipo" tendrá asignado su espacio de trabajo que le será indicado en el momento de acreditarse al llegar al Espacio BITal, sede del Rail Map Challenge.

6.2 En cada "Participante" se le entregará su acreditación. La acreditación se mantendrá visible, en todo momento, durante el desarrollo del evento.

6.3 "La Organización" pondrá a disposición de los asistentes la infraestructura básica para posibilitar la conectividad durante todo el evento a través de una red Wi-Fi. El acceso a esta red Wifi se realiza bajo la responsabilidad exclusiva de cada "Participante", exonerando expresamente a "La Organización" de cualquier cuestión derivada de este acceso.

6.4 A lo largo de toda la competición se llevarán a 2 fases de control por parte de los mentores con el objetivo de validar la propuesta de diseño (Inception) al inicio de la competición y al final con cierre del proyecto, para analizar la evolución de los desarrollos y poder hacer un seguimiento de los "Equipos" participantes. Queda a criterio único y exclusivo del jurado, el valorar las contribuciones que son aportadas por cada "Equipo". Los hitos en los que se llevarán a cabo las fases del Mentoring serán detalladas al comienzo de la competición.

6.5 Al inicio de la competición se anunciará la zona del mapa con la que se deberán basar todos los proyectos presentados.

6.6 Durante el transcurso del evento varios miembros de "La Organización" o del equipo de mentores guiarán los "Participantes" en el proceso de diseño y desarrollo (en caso de ser necesario) y apoyarán a los "Equipos" en cualquier otra tarea o duda asociada a la competición.

6.7 Se permite el uso de cualquier lenguaje de programación. Asimismo, se permite el uso de cualquier plataforma y / o sistema operativo.

6.8 El entorno objetivo empleado para la ejecución de la herramienta seleccionada debe ser móvil (Android, iOS, Windows Phone, Blackberry, etc.)



RAIL MAP CHALLENGE

6.9 "La Organización" se reserva el derecho de evaluar la calidad de los desarrollos y del código fuente generado por los "Equipos" participantes a lo largo de la competición empleando técnicas manuales y / o automáticas.

6.10 Asimismo, "La Organización" se reserva el derecho de descalificar "Participantes" que considere que han incumplido los criterios y / o contenido de las bases durante la celebración del Rail Map Challenge. El "Participante" renuncia expresamente a cualquier reclamación a "La Organización", patrocinadores y / o cualquier tercero en caso de ser descalificado por incumplimiento de estas bases y / o criterios de participación.

6.12 Los "Participantes" exoneran expresamente a "La Organización" de cualquier tipo de responsabilidad y/o reclamación por cualquier robo, desperfecto, daño material o personal ocasionado por el incumplimiento de la normativa del espacio donde se celebra el evento, de la que responderá exclusivamente el participante causante del mismo.

6.13 "La Organización" no se hace responsable de los gastos asociados al alojamiento y/o desplazamiento de los "Participantes" en el evento. Siendo de cuenta exclusiva de cada "Participante" estos gastos, así como cualquier otro en que incurra.

7. PRESENTACIÓN AL JURADO

7.1 Los "Equipos" participantes presentarán su proyecto ante un jurado formado por personal designado por "La Organización" para tal efecto.

7.2 La presentación no durará más de 5 minutos. Deberá incluir detalles del objetivo inicial de la propuesta, su nivel de logro, virtudes e inconvenientes de la misma, el tipo de diseño y el lenguaje de programación y entorno o framework de desarrollo empleados, e incluir un vídeo con una demostración práctica del mapa creado durante el Rail Map Challenge, así como cualquier otra información que se considere relevante por parte de los "Participantes" para su evaluación.

7.3 La presentación de los resultados, junto a la evaluación final de los mentores, permitirá al jurado realizar una evaluación final de los desarrollos y seleccionar los "Equipos" ganadores. La decisión del jurado será inapelable. Aceptando los "Participantes" por el solo hecho de su inscripción la misma, renunciando por tanto a cualquier reclamación al respecto.

7.4 El jurado estará formado por expertos en tecnología, diseño, etc; designados por "La Organización". Los miembros del mismo no podrán tener ningún vínculo de interés con los "Participantes".

8. PRESENTACIÓN AL JURADO

8.1 El ganador será seleccionado por el jurado en base al cumplimiento de una serie de criterios:

- **ORIGINALIDAD**

La originalidad radica en aplicar nuevas perspectivas para mejorar la usabilidad del mapa de la red de transporte ferroviario del área metropolitana de Barcelona (TMB, FGC, Rodalies de



RAIL MAP CHALLENGE

Catalunya y TRAM) para entornos web o dispositivos móviles que no hayan sido aún utilizadas en otro tipo de proyectos similares.

- **DISEÑO Y ARTE**

Aquí nos referimos al diseño visual del mapa, puede ser desde un diseño minimalista y sencillo y colorido a un diseño complejo y estructurado, pero siempre con el objetivo de reelaborar la información y que el mapa actual para que sea más fácil de usar, recordar y totalmente adaptado a dispositivos móviles.

- **USABILIDAD**

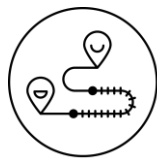
La idea principal es potenciar y dar calidad a la experiencia, desde el punto de vista de la facilidad de uso, que tiene el usuario cuando interactúe con el mapa. Para ello se tendrá en cuenta las siguientes variables:

- Facilidad de aprendizaje (*Learnability*): ¿Cómo de fácil resulta para los usuarios llevar a cabo tareas básicas la primera vez que se enfrentan al diseño?
- Eficiencia: Una vez que los usuarios han aprendido el funcionamiento básico del diseño, ¿cuánto tardan en la realización de tareas?
- Calidad de ser recordado (*Memorability*): Cuando los usuarios vuelven a usar el diseño después de un periodo sin hacerlo, ¿cuánto tardan en volver a adquirir el conocimiento necesario para usarlo eficientemente?
- Eficacia: Durante la realización de una tarea, ¿Cuántos errores comete el usuario? ¿Cómo de graves son las consecuencias de estos errores? ¿Cómo de rápido puede el usuario deshacer las consecuencias de sus propios errores?
- Satisfacción: ¿Cómo de agradable y sencillo le ha parecido al usuario la realización de las tareas?

- **SOLUCIONES FUNCIONALES PARA MEJORAR LA EXPERIENCIA DE LOS USUARIOS**

Algunas de las funcionalidades que podría tener el nuevo mapa del transporte ferroviario son las siguientes:

1. Tratamiento e integración de la información a partir de la integración entre la realidad cartográfica y la distorsión esquemática del mapa ferroviario.
2. Activación de herramientas de navegación que permitan identificar un usuario encima de la red esquemática del transporte ferroviario.
3. Accesibilidad a los andenes para personas con movilidad reducida (PMR) a partir de los itinerarios distribuidos por parte de la organización que permiten el acceso desde la calle al andén sin ninguna barrera ni obstáculo físico (escaleras).
4. Integración de la variable tiempo de desplazamiento entre los recorridos de manera detallada, de estación a estación así como dentro de una estación intercambio, tiempo de desplazamiento a pie entre una línea y otra.
5. Integración de los horarios de cada expedición incluidos dentro de los servicios GTFS, sobre esquemas de explotación o en tiempo real.
6. Integración multimodal efectiva entre un usuario que utiliza la bicicleta (pública y privada) y el transporte ferroviario.
7. Sistema de gestión de alertas e incidencias (afectaciones por obras, cortes en el servicio, etc.) sobre la red.
8. Capacidad para definir rutas e itinerarios sobre la red.
9. Otros elementos de interés para integrar dentro de la aplicación: equipamientos culturales, sanitarios, educativos.



RAIL MAP CHALLENGE

- **CALIDAD DE LA IMPLEMENTACIÓN**

Cuando hablamos de calidad de la implementación se hace a varios niveles: rendimiento, mantenimiento, cumplimiento de requisitos funcionales, estabilidad, proceso de construcción y lo que constituye la base, el código fuente.

9. PREMIOS

9.1 El equipo ganador del Primer Premio recibirá un premio total para la cuantía correspondiente a 5.000 euros.

9.2 El equipo ganador del Segundo Premio recibirá un premio total para la cuantía correspondiente a 3.000 euros.

9.3 El equipo ganador del Tercer Premio recibirá un premio total para la cuantía correspondiente a 2.000 euros.

9.4 A los 3 premios de esta competición le serán aplicadas las normas en vigor en el momento de la aceptación del premio por parte de la persona premiada que contiene la Ley 35/2006 de 28 de noviembre del Impuesto sobre la Renta de las Personas físicas, si el premiado tuviese la residencia fiscal en España, en virtud de las cuales corresponderá a la Organización la realización de la retención o el ingreso a cuenta de los impuestos a que están sujetos estos premios, así como el Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre, por el que se aprueba el Estatuto de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, el Decreto 3059/1966, de 1 de diciembre, por el que se aprueba el texto refundido de tasas fiscales, y demás disposiciones concordantes.

9.5 Queden excluidos de participar en Rail Map Challenge los trabajadores de ATM, de TMB, de FGC, de Rodalies Catalunya, de Tram, de la Generalitat de Catalunya y de Eurecat.

10. RESERVAS Y LIMITACIONES

10.1 La falsificación y/u ocultación de cualquier dato conlleva la descalificación del "Rail Map Challenge". Asimismo, y en su caso, a la devolución íntegra del premio y así como, el resarcimiento de todos los daños y perjuicios causados a "La Organización" y o terceros.

10.2 "La Organización" podrá expulsar los "Participantes" que no cumplan con las normas y bases del "Rail Map Challenge", siempre y cuando no sea por un motivo de fuerza mayor. Y así mismo, a cualquier "Participante" y / o asistente, que impida el normal y pacífico desarrollo del "Rail Map Challenge", o que abandone la competición antes de las 16h del sábado 5 de octubre.

10.3 "La Organización" se reserva el derecho de descalificar a los "Equipos" que presentan proyectos con virus u otro componente malicioso que pueda dañar, interferir o vulnerar la seguridad del sistema o sistemas, datos, así como cuando los datos personales facilitados sean falsas.

10.4 Los "Participantes" son informados expresamente que durante el desarrollo del "Rail Map Challenge" se procederá a la grabación de vídeos, imágenes. Si algún asistente y/o

Organizadores:



RAIL MAP CHALLENGE

"Participante" se niega a salir, éste comunicará previamente y por escrito a "La Organización".

10.5 Toda la información, documentación, recursos puestos directa o indirectamente a disposición del "Participante" por "La Organización" del evento será tratado con confidencialidad, no pudiendo ser puesto en conocimiento o transmitido de ninguna manera a terceros por el "Participante", ni explotado comercialmente por éste o en su nombre. Asimismo, "La Organización" se compromete a mantener la confidencialidad sobre aquellas propuestas que no resulten seleccionadas para participar.

11. PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

Asimismo, todos los participantes otorgan a la Organización una licencia de uso compartido y gratuito sobre su Proyecto, con carácter exclusivo, sin limitación territorial y transferible a otras entidades de la Organización para que pueda ejercer los derechos a la reproducción total o parcial por cualquier medio y bajo cualquier forma, los de traducción, adaptación, arreglo o cualquier otra transformación de los mismos, en cualquier forma, los cuales podrá ejercitar y desarrollar a su propio nombre.

Sin perjuicio de lo establecido en el apartado anterior, en caso de que el Participante quiera comercializar su Proyecto, será necesario que la ofrezca con carácter preferente a la Organización, y en este caso, el Participante y la Organización negociarán las condiciones y términos para hacer efectiva esta comercialización o cesión de todos los derechos de explotación del Proyecto al Banco en caso de llegar a un acuerdo. Si no se llega a un acuerdo económico, la Organización mantendrá su licencia de uso de forma no exclusiva.

12. PUBLICIDAD

12.1 Las propuestas seleccionadas y ganadoras podrán ser objeto de divulgación para ATM, SmartCatalonia y Eurecat, en las comunicaciones que realice de carácter informativo o divulgativo, y tanto en medios de comunicación escritos en soporte físico, como Internet.

12.2 Con el fin de difundir las actividades realizadas durante el evento, los "Participantes" autorizan expresamente a "la Organización" ya las empresas colaboradoras en la utilización de su imagen en medios audiovisuales (fotografías, vídeos, etc.). En el supuesto de que "El participante" no autorice la utilización de su imagen con las finalidades indicadas anteriormente, se obliga a notificarlo, previamente y por escrito, a "La Organización".

13. PRIVACIDAD

13.1 El "Participante" consiente y autoriza a las entidades organizadoras ATM y SmartCatalonia, así como a Fundación Eurecat, en adelante EURECAT, con domicilio en el Parque Tecnológico del Vallés, Avenida Universidad Autónoma, 23 -08290 Cerdanyola Del Vallès, y con CIF G66210345, que incorporen sus datos personales con el fin de hacer referencia a su participación, y para la posible comunicación pública de su elección como propuesta seleccionada.

14. CÓDIGO ÉTICO

Organizadores:



RAIL MAP CHALLENGE

Los "Participantes" se comprometen al cumplimiento de los siguientes requisitos de criterios de valoración de la competición y código ético:

14.1 Sólo serán válidas aquellas propuestas que estén directamente relacionadas con el diseño y desarrollo de un nuevo mapa de la red ferroviaria del área metropolitana de Barcelona.

14.2 El desarrollo de las propuestas no podrá tener contenidos ni referencias sexualmente explícitas o sugerentes, violentas, despectivas, o discriminatorias hacia colectivos étnicos, raciales, de género, religiosa, profesional o de edad, profanos o pornográficos.

14.3 La participación no puede promocionar medicamentos ilegales (o el uso de cualquiera de los anteriores), o cualquier actividad que pueda ser insegura o peligrosa, o con mensajes políticos.

14.4 La participación no puede ser obscena u ofensiva, ni que apoye ninguna forma de odio o de grupos de odio; ni comentarios despectivos sobre "La Organización", los patrocinadores o sus productos o servicios, u otras personas, productos o empresas vinculadas

14.5 La participación no puede contener las marcas o logotipos que sean propiedad de otros o hacer publicidad o promover cualquier marca o producto de cualquier tipo.

14.6 La participación no puede contener materiales con derechos de autor y propiedad de terceros (incluyendo fotografías, esculturas, pinturas y otras obras de arte o imágenes publicadas en sitios web o en la televisión, películas u otros medios).

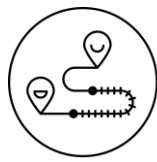
14.7 La participación no puede contener materiales que contengan los nombres, imágenes, fotografías, u otros indicios para identificar cualquier persona, viva o muerta, sin el permiso escrito.

14.8 La participación no puede violar en ningún caso las leyes nacionales vigentes.

15. DATOS PERSONALES

15.1 De conformidad con el Reglamento (UE) 2016/679, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales ya la libre circulación de estos datos y la normativa estatal que corresponda, FUNDACIÓN EURECAT, responsable del tratamiento, facilita la siguiente información básica sobre Protección de Datos:

- Responsable | Controller:
| FUNDACIÓ EURECAT
G66210345
Av. Universitat Autònoma, 23 – 08290 Cerdanyola del Vallès (Barcelona) -
legal@eurecat.org
- Datos del delegado de protección de: dpo@eurecat.org
- Finalidad del tratamiento de sus datos personales: Gestionar los envíos de información de acuerdo con sus intereses.



RAIL MAP CHALLENGE

- Legitimación: El tratamiento de los datos queda legitimado por el consentimiento prestado por el interesado en esta actividad.
- Destinatarios: No se cederán los datos a terceros, salvo obligación legal.
- Derechos: Usted podrá acceder, rectificar y suprimir sobre datos, así como ejercitar el derecho a la limitación del tratamiento y la portabilidad de los datos dirigiéndose al domicilio del responsable o en la dirección de correo electrónico: legal@eurecat.org.
- Conservación: El período de conservación de los datos será el necesario para la realización del servicio.

15.2 FUNDACIÓN EURECAT, como ejecutor de la Rail Map Challenge, informa que cumple con todos los requisitos establecidos por la normativa de protección de datos y con todas las medidas técnicas y organizativas necesarias para garantizar la seguridad de los datos de carácter personal.

Asimismo, en caso de incumplimiento por parte del responsable en el tratamiento de sus datos personales, usted tiene derecho a interponer una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos.

15.2 El "Participante" queda informado de su derecho de oposición, acceso, rectificación y cancelación, respecto de sus datos personales en los términos previstos en la Ley, así como ejercitar el derecho a la limitación del tratamiento y la portabilidad de los datos dirigiéndose al domicilio del responsable o en la dirección de correo electrónico: legal@eurecat.org.

15.3 La entrega de los datos personales en el formulario de registro en el concurso tiene carácter facultativo, en el supuesto de no facilitar no podrá registrarse como "Participante" al "Rail Map Challenge"

15.4 El "Participante" garantiza que los Datos Personales facilitados a Eurecat con motivo del "Rail Map Challenge" son veraces y se hace responsable de comunicar a ésta cualquier modificación en los mismos. Asimismo, los "Participantes" autorizan a Eurecat para la utilización de su nombre e imagen en la publicidad o comunicaciones, tanto escritas como electrónicas, que desarrolle o realice para divulgar los resultados del "Rail Map Challenge" en los términos establecidos y aceptados en las presentes bases. Eurecat cederá los datos a ATM y SmartCatalonia como organizadores del Rail Map Challenge. En ningún caso, utilizará los datos de los "Participantes" con finalidad comerciales.

16. ACEPTACIÓN DE CONDICIONES Y CONDICIONES LEGALES

16.1 El hecho registrarse en el "Rail Map Challenge" supone la aceptación expresa e íntegra, de estas bases por parte de los "Participantes". "La Organización" se reserva el derecho de interpretar, y / o modificar las condiciones del "Rail Map Challenge", en cualquier momento, e incluso de anularlo o dejarlo sin efecto, siempre que concurra causa justificada para ello. En todo caso, se compromete a comunicar por esta misma vía las bases modificadas, o en su caso, la anulación del evento en su conjunto, de manera que todos los participantes tengan acceso a esta información.

16.2 Los "Participantes" por el hecho de su participación en el "Rail Map Challenge" se obligan a aceptar y respetar, en todos los términos, las decisiones del jurado, renunciando expresamente a cualquier reclamación sobre estas decisiones.

Organizadores:



16.3 "La Organización" se reserva el derecho a introducir cambios en el funcionamiento del "Rail Map Challenge" en cualquier momento y / o finalizar de forma anticipada si fuera necesario por causa justificada, sin que de ello pueda derivarse ninguna responsabilidad. Si se produjera algún cambio deberá ser comunicado debidamente.

16.4 Para el conocimiento de cualquier litigio que pudiera plantearse en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes bases, la ley aplicable será la española. Tanto "La Organización" como los "Participantes" y asistentes se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de la ciudad de Barcelona, con renuncia expresa a cualquier otro fuero que pudiera corresponderles.

Organizadores: