



Orange România SA
Europe House
Bd. Lascar Catargiu, nr. 47 - 53
Sector 1, Bucuresti, România

Tel +40 (21) 203 30 00
Fax +40 (21) 203 35 99

Regulamentul concursului national “ SuperCoders Coding Competition”, etapa nationala

Perioada concursului SuperCoders, etapa nationala: 5 noiembrie – 25 noiembrie 2018

1. Organizatorul concursului

Organizatorul concursului "SuperCoders Coding Competition 2018" (numit in cele ce urmeaza "Concursul") este Orange Romania S.A., cu sediul in bd. Lascar Catargiu, nr. 47-53, sector 1, Bucuresti, Romania, inregistrata la Registrul Comertului sub nr. J40/10178/1996, Cod unic de inregistrare 9010105, Cod de inregistrare in scopuri de TVA RO9010105, Numar de inregistrare in registrul de evidenta a prelucrarilor de date cu caracter personal 1014, capital social subscris si varsat de 93.596.732,50 lei, reprezentata prin Liudmila Climoc, in calitate de Director Executiv, numita in cele ce urmeaza "Organizatorul".

Participarea la acest concurs implica acceptarea de catre Participanti a prevederilor prezentului regulament (denumit in continuare „Regulament”), precum si obligativitatea respectarii acestora de catre toti Participantii.

Regulamentul, precum si detaliile concursului, sunt disponibile pe site-ul oficial al Organizatorului, <https://responsabilitate-sociala.orange.ro/supercoders/>, pe toata perioada derularii concursului.

2. Durata concursului

Concursul se desfasoara in perioada 5 noiembrie - 25 noiembrie 2018 cu respectarea prevederilor prezentului Regulament.

Programul concursului SuperCoders, etapa nationala este urmatorul:

- 5 noiembrie 2018 - Lansare inscrieri
- 25 noiembrie 2018 – Termen limita pentru inscrieri aplicatii
- 26 noiembrie 2018 – 9 decembrie – Evaluare aplicatii
- 10 decembrie 2018 - Anunt castigatori
- 20 ianuarie 2019 - Start Academia SuperCoders

3. Conditii de participare

Concursul se adreseaza copiilor cu varste intre 10 si 14 ani care sunt pasionati de jocuri, calculatoare si programare si doresc sa lucreze pe platformele online de programare scratch.mit.edu sau code.org.

Acestia pot fi participanti la editiile SuperCoders, elevi din scoli sau alte medii de invatare precum la cursuri de programare, cluburi de informatica si ateliere digitale.

In perioada 5 noiembrie - 25 noiembrie 2018, copiii pot fi inscrisi de catre reprezentantul legal/parinte/tutore al acestora pe site prin completarea formularului cu datele reprezentantul legal/parinte/tutore si linkul catre jocul sau animatia creata in Scratch sau pe code.org conform cerintelor din concurs. In vederea inscrierii, tot ce trebuie sa faca este sa continue povestea de mai jos in **scratch.mit.edu** sau pe **code.org** si sa completeze formularul de pe site-ul orange.ro.

Aventurile lui Coder continua!

După ce a salvat planeta Pământ de anakini, o specie invazivă care se hrănea cu ținuturile verzi și polua apele Pământului, Coder, cavaler al Ordinului SuperCoders, și-a continuat călătoria prin spațiu cu o destinație clară: planeta Kepler-452b. După o călătorie în spațiu de 1400 ani lumină, Coder a ajuns într-un final la planeta Kepler-452b și a descoperit cea mai modernă și tehnologizată planetă din Univers. Dar keplerienii (locuitorii planetei Kepler) erau afectați de i-virus, un virus care le afectase sistemul nervos și îi ținea tot timpul la calculator. Văzând toate acestea, Coder s-a hotărât să îi scape pe keplerieni de i-virus și să îi învețe toate jocurile și activitățile distractive pe care oamenii le făceau în aer liber, pe planeta Pământ. Zis și făcut, Coder...

4. Jurizare

▪ Juriul SuperCoders

- **Roxana Rugină** este fondatoarea Simplon România, o organizație care dezvoltă programe de educație digitală pentru copii din 2014. Roxana este pasionată de noile tehnologii și de metodele de învățare creativă bazate pe joc și experimente practice. Până acum a coordonat proiecte precum Digital Kids Cluj, SuperCoders, CodeKids, oferind cursuri pentru 1500 de copii la nivel național.
- **Veronica Dogaru** este Corporate Communication Manager la Orange Romania. Cu o experiență de peste 17 ani în comunicare, Veronica se ocupă de dezvoltarea și implementarea strategiei de imagine, comunicare corporativă și responsabilitate socială a companiei. Crede în dezvoltarea sustenabilă a companiei și în implicarea constantă în programe de educație digitală ca bază a pregătirii societății pentru viitorul tehnologizat.
- **Andreea Albut** este Communication Manager la Ubisoft România. Andreea activează de peste 7 ani în domeniul comunicării, în industrii ca IT&C, consumer tech, gaming, FMCG, fashion & beauty. De peste trei ani face parte din echipa Ubisoft, unde dezvoltă proiecte de comunicare internă, Employer Branding și CSR. De-a lungul timpului, a fost implicată în numeroase proiecte educaționale din zona de gaming și susține dezvoltarea tinerelor talente și accesul la educație prin tehnologie.
- **Livia Fericean** este Corporate Citizenship & Public Affairs Manager la Samsung Electronics România. Cu o experiență de peste 12 ani în industria comunicării, Livia s-a alăturat echipei Samsung în 2018, coordonând activitatea de responsabilitate socială și afaceri publice a companiei pentru Europa de Sud Est, incluzând România și Bulgaria. Livia este pasionată de călătorii și este o cititoare împătimită.
- **George Trifan** este profesor de informatică la Școala Metropolitană ARC și la Colegiul Național de Informatică "Tudor Vianu" din București. Se simte cel mai bine când este în mijlocul copiilor și adolescenților, atunci când are ocazia

de a-i ajuta să își descopere pasiunea pentru informatică și să își atingă potențialul maxim. Este pasionat de călătorii, tehnologie și îi plac mult animalele.

- **Gabriela Maalouf** este psihoterapeut, consilier școlar și este primul practician NLP din România care s-a specializat în programare neurolingvistică pentru copii și părinți, în Marea Britanie. Îmbinând omul și specialistul, Gabriela a creat o serie de ateliere de dezvoltare personală și profesională, pentru a-i ajuta pe cei ce vor să își atingă potențialul maxim. Proiectul de suflet al Gabrielei rămâne Atelierul de Parenting “Ghidul Familiei Împlinite”, în cadrul căruia îi ajută pe părinți să aibă o comunicare cât mai armonioasă cu copilul lor. Prin combinarea a diverse teorii specifice, a lansat în România teoria Parentingului Personalizat, plecând de la practică și ajungând la teorie. De asemenea, atelierelor pentru profesori vin să întregască cercul prin care le putem oferi copiilor de azi o lume mai bună mâine.
- **Procesul de evaluare**
 - Etapa 1: Echipa Simplon verifica lista de aplicatii, evalueaza fiecare proiect si selecteaza aplicatiile eligibile si trimite juriului shortlist-ul cu 70 dintre cele mai bune proiecte.
 - Etapa 2: Juriul evalueaza primele 70 proiecte si selecteaza cele mai bune 50 proiecte.
- **Criterii de evaluare.** In procesul de jurizare se va avea in vedere:
 - Sa se respecte perioada de trimitere a proiectelor;
 - Sa se incadreze in categoria de varsta corespunzatoare;
 - Proiectul trebuie sa respecte tema concursului;
 - Proiectul nu trebuie sa contina materiale aflate sub incidenta drepturilor de autor - copyright. In cazul folosirii unor materiale aflate sub copyright, trebuie sa existe si sa se poata pune la dispozitia juriului acordul autorului;
 - Proiectul nu trebuie sa contina cuvinte, simboluri si imagini indecente, antisemite, antirasiale, xenofobe sau de instigare la violenta, etc;
 - Proiectul trebuie sa fie realizat in formatul specificat in regulament;
 - Link proiect de pe scratch.mit.edu;
 - Afise, desene: jpg, gif, png, pdf;
 - PowerPoint (PPT); link prezentare de pe Prezi.com;
 - Video: mov, avi, divx, wmv, mpeg, MP4;
 - Tema si complexitate: Povestea demonstreaza legatura între obiectivul de dezvoltare durabila si solutia propusa. Complexitatea este reprezentata prin numarul de scene, replicile personajelor, decorurile folosite si legatura dintre ele realizata prin miscare si interactiunea personajelor;
 - Estetica si creativitate: Povestea cuprinde elemente vizuale originale și are o estetică plăcută reprezentată prin culorile folosite, decorurile potrivite scenariului și personajele alese. Creativitatea se reflectă în alegerea originala si inedita a elementelor din poveste, replicile personajelor și continutul poveștii, inclusiv pozitionarea și interacțiunea dintre obiectele folosite;
 - Logica si functionalitati: Povestea este cursivă, are o continuitate logică și trecerea de la o scenă la alta poate fi urmarită ușor. Pentru funcționalități e nevoie de personaje aflate în mișcare, un dialog, schimbare de decor/fundal și minim 3 interacțiuni cu obiecte sau între personajele și elementele prezente în poveste.
- **Grila de evaluare.**

Departajarea castigatorilor va fi facuta pe baza de punctaj. In evaluarea proiectelor, va fi respectata grila de evaluare care contine calificative de la 1 la 5, reprezentand:

 - Calificativ 1: Animatia nu da dovada de creativitate / logica si intelegere a temei;
 - Calificativ 2: Animatia este bazata pe un joc existent si nu integreaza tema data in cadrul jocului
 - Calificativ 3: Ideea este interesanta iar animatia este originala, dar jocul nu demonstrează in mod clar ca se leaga de tema data/ criteriile de logica si functionalitatile cerute;

Calificativ 4: Ideea este interesanta, animatia da dovada de creativitate, dar jocul nu se leaga prea bine de tema data/ nu este foarte complex;

Calificativ 5: Animatia da dovada de creativitate, logica si originalitate. Jocul are un nivel complex de dezvoltare al scenelor, personajelor si interactiunii dintre acestea pe tema data.

5. Selectia castigatorilor si premii

Până pe 9 decembrie 2018, înscrierile vor fi analizate de juriul SuperCoders, care va selecta cele mai bune 50 de aplicații pentru SuperCoders Online Academy.

Înscrierile vor fi analizate și evaluate de juriul SuperCoders. Juriul va acorda note pe baza cărora se vor alege cele mai bune 50 de aplicații care vor beneficia de un curs gratuit de utilizare a limbajului de programare JavaScript. În plus, juriul va selecta, dintre cei 50 de finaliști, pe baza punctajului primit;

- câștigătorul locului întâi, care va primi un GoPro Hero 6 Black, in valoare de 320 EUR + TVA
- doi câștigători ai locului al doilea, care vor primi câte o boxă UE BOOM 2 Phantom GREY, fiecare in valoare de 102.82 EUR + TVA
- trei câștigători ai locului al treilea, care vor primi câte o pereche de caști wireless Sony negre de tip WH-CH500, fiecare in valoare de 32.88 EUR + TVA

*In cazul in care exista un scor egal in urma evaluarii, echipa Simplon va reevalua acele proiecte luand in calcul criteriul de departajare bazat pe nivelul de dificultate al jocului. Acest nivel se evalueaza pe o scara de la 1 la 5, unde 1 reprezinta nivel inferior de dificultate si inseamna ca jocul nu necesita cunostinte specifice, gandire si atentie profunda, iar 5 reprezinta o dificultate mare solicitand atenta, gandirea critica si analiza pentru a-l parcurge pana la capat.

6. Acordarea premiilor

Castigatorii, prin reprezentantul legal/parinte/tutore, vor fi contactati telefonic la numerele de telefon de contact furnizate in formularele de inscriere la atelierele SuperCoders 2018.

Pentru a primi premiile, castigatorii, prin reprezentantul legal/parinte/tutore, trebuie sa raspunda la apelurile, la mesajele sau la e-mailurile consultantilor Organizatorului in maxim 72 de ore de cand acestia au inceput sa ii contacteze.

Organizatorul va incerca de 3 ori sa contacteze telefonic castigatorul, prin reprezentantul legal/parinte/tutore al acestuia, la numarul de telefon cu care acesta s-a inscris in Concurs prin formularul de inscriere, in ziua semnarii Procesul Verbal de desemnare a castigatorilor, precum si pe parcursul urmatoarelor 72 de ore, pentru a-i furniza detalii despre modalitatea in care poate intra in posesia Premiului si despre conditiile necesare pentru acordarea Premiului conform prezentului Regulament.

In cazul in care Organizatorul nu va putea intra in contact telefonic direct cu reprezentantul legal/parintele/tutorele care a inscris Participantul castigator, atunci Participantul va fi declarat necastigator si Organizatorul va trece la contactarea telefonica a Participantilor castigatori de rezerva, in ordinea extragerii acestora.

Organizatorul va contacta reprezentantul legal/parintele/tutorele castigatorilor de pe un numar cu formatul 037444XXXX.

Organizatorul isi declină orice raspundere in situatia in care reprezentantul legal/parintele/tutorele care a inregistrat Participantul castigator nu raspunde la apelurile consultantilor Orange, nu se afla in aria de acoperire Orange, are serviciul de mesagerie vocala neactivat sau nu are spatiu disponibil pentru primirea de mesaje vocale, are telefonul defect, nu are serviciul roaming activat sau pentru orice situatii in care acesta nu va putea fi contactat in termenele mentionate in prezentul Regulament.

Premiile vor fi acordate castigatorilor cu obligatia ca acestia sa indeplineasca urmatoarele conditii:

- Castigatorul trebuie sa nu fie declarat descalificat, ca urmare a nerespectarii acestui Regulament;
- Castigatorul trebuie sa raspunda apelurilor sau mesajelor din partea Organizatorului sau a consultantilor sai in maxim 72 de ore de la data desemnarii prin vot sau extragerere.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica prezentul Regulament, orice modificare fiind adusa la cunostinta publicului inainte ca aceasta sa intre in vigoare, sau de a intrerupe oricand desfasurarea concursului, fara drept de compensare si fara obligatie de preaviz.

Castigatorii vor fi afisati pe site-ul <https://responsabilitate-sociala.orange.ro/supercoders/> pe data de 10 decembrie 2018.

Castigatorii, prin reprezentantul legal/parintele/tutorele, vor primi prin telefon sau email informatii despre premiul castigat si modul in care vor putea intra in posesia acestuia.

Premiul va fi livrat prin Fan Curier catre castigator, conform datelor reprezentantului legal/parintele/tutorele si va fi atribuit pe baza unui proces-verbal de predare-primire semnat de catre castigator, prin reprezentantul legal/parinte/tutore. La semnarea procesului verbal, reprezentantul legal/parintele/tutorele al participantului castigator va prezenta buletinul/cartea de identitate in original.

In cazul in care Castigatorul nu va putea fi contactat de catre curier in vederea inmanarii premiului, Castigatorul, prin reprezentantul legal/tutore/parinte, va ridica premiul de la locatia agreata impreuna cu Organizatorul.

Daca Participantul castigator nu indeplineste conditiile de participare/acordare a premiilor, este descalificat, este in imposibilitatea de a se prezenta pentru verificarea identitatii si pentru semnarea procesului verbal de acceptare a premiului in termenele comunicate (boala, forta majora, caz fortuit sau alte evenimente asemanatoare) sau in cazul in care refuza expres, in scris, sa intre in posesia premiului, Organizatorul va acorda premiul participantilor castigatori de rezerva sau urmatorului in clasament, in ordinea extragerii, conform procedurii de acordare descrise in prezentul Regulament.

Premiul castigat nu poate fi inlocuit cu alte premii si nici nu se poate acorda contravaloarea lui in bani.

In cazul in care pana la data de 15 decembrie 2018, reprezentantul legal/parintele/tutorele care a inregistrat Participantii castigatori, respectiv ulterior Participantii castigatori de rezerva sau urmatorii in clasament, nu raspund la apelurile Organizatorului, acesta nu va mai acorda premiile nealocate.

7. Responsabilitatea

Organizatorul nu isi asuma responsabilitatea pentru nicio situatie ce poate determina imposibilitatea participarii celor inregistrati la concurs sau a bunei desfasurari a activitatilor descrise in prezentul Regulament, ca urmare a unor restrictii de natura tehnica sau a politicii financiare Orange. Validarea participarii la Concurs si desemnarea castigatorului va fi realizata exclusiv de catre Organizator.

Acordarea unui premiu poate fi un eveniment public. Participarea la acest concurs implica acordul castigatorului, prin reprezentantul legal/parinte/tutore, ca numele si premiul sa poata fi publicate de catre Organizator.

8. Prelucrarea datelor cu caracter personal

Organizatorul se angajeaza sa nu foloseasca datele personale ale Participantilor, obtinute ca urmare a desfasurarii concursului, decat in scopul derularii prezentului concurs si in conformitate cu acest Regulament, o utilizare in orice alt scop nefiind permisa.

Datele personale prelucrate de Organizator in scopul inscrierii la concurs vor fi numele si prenumele, numarul de telefon si adresa de email al reprezentantul legal/parintele/tutore. Suplimentar, in cazul Participantilor castigatori, Organizatorul va colecta direct de la Participanti si urmatoarele date cu caracter personal: adresa completa si CNP-ul reprezentantului legal/parintele/tutore in scopul platii taxelor si impozitelor aferente premiului castigat.

Colectarea datelor pentru inscriere se va face prin intermediul Usabilla – o aplicatie online de inscriere in evenimente. Organizatorul isi rezerva dreptul de a anunta public numele Participantilor castigatori si Premiile oferite acestora. Organizatorul se obliga sa pastreze confidentialitatea datelor personale ale Participantilor.

Participantii au dreptul de a solicita prin cerere scrisa stergerea sau actualizarea datelor personale in conformitate cu prevederile Legii 677/2001, precum si a Legii 506/2004 privind prelucrarea datelor cu caracter personal si protectia vietii private in sectorul comunicatiilor electronice. In acest sens, Organizatorul garanteaza persoanelor fizice participante la acest Concurs urmatoarele drepturi conform art. 12-15 si art. 18 din Legea nr. 677/2001 pentru protectia persoanelor, cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal si libera circulatie a acestor date:

- Dreptul de a fi informati
- Dreptul de a avea acces la date
- Dreptul de interventie asupra datelor
- Dreptul de opozitie la prelucrarea datelor
- Dreptul de a se adresa justitiei

Organizatorul informeaza Participantul ca singura consecinta a refuzului de a furniza aceste date este neparticiparea la acest concurs. Furnizarea acestor date este echivalenta cu participarea la concurs si agreearea tuturor conditiilor din Regulament.

Dupa terminarea concursului, toate datele personale colectate in acest scop vor fi sterse.

Organizatorul are obligatia sa respecte prevederile Legii 677/2001 referitoare la protectia persoanelor privind prelucrarea datelor cu caracter personal si libera circulatie a acestor date, precum si ale Legii 506/2004 privind prelucrarea datelor cu caracter personal si protectia vietii private in sectorul comunicatiilor electronice.

Organizatorul este inregistrat ca operator de date cu caracter personal la Autoritatea Nationala de Supraveghere a Prelucrării Datelor cu Caracter Personal sub nr. 1014.

9. Taxe, impozite si alte cheltuieli

Organizatorul se obliga sa calculeze si sa vireze impozitul datorat pentru veniturile obtinute de catre castigatori, in conformitate cu Codul Fiscal, orice alte obligatii de natura fiscala sau de orice alta natura in legatura cu acestea revenind in exclusivitate castigatorilor.

Prin simpla participare la concurs, castigatorii declara ca sunt de acord cu mecanismul de impozitare aplicat de Organizator.

10. Reclamațiile

Orice reclamație legată de desfășurarea concursului se va face în scris, în termen de 5 zile lucrătoare de la data la care s-a produs evenimentul reclamat.

Eventualele litigii aparute între Organizator și participanții la concurs se vor rezolva pe cale amiabilă sau, în cazul în care acest lucru nu va fi posibil, litigiile vor fi soluționate de instanțele judecătorești competente din București.

11. Publicarea regulamentului

Acest regulament poate fi solicitat gratuit, în scris, la sediul Orange Romania din bd. Lascar Catargiu, nr. 47-53, sector 1, București, de către orice persoană interesată, sau poate fi accesat gratuit pe <https://responsabilitate-sociala.orange.ro/supercoders/>.

Orange Romania S.A.

Liudmila Climoc
Director Executiv