

BASES Y REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN CONCURSO “CUIDEMOS LA CIUDAD CON SÚPERAPRA”



ANEXO I

1º: Es objetivo del presente concurso “Cuidemos la Ciudad con SúperAPRA” es incentivar el desarrollo de propuestas interactivas mediante nuevas herramientas que acerquen a los niños y niñas las principales temáticas ambientales de la Ciudad de Buenos Aires.

2º: Este concurso está organizado por la Agencia de Protección Ambiental del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires (APRA).

3º: Para cumplir con el objetivo previsto en el inciso 1, se convoca a un concurso de ideas para el desarrollo de software, específicamente juegos interactivos de SúperAPRA según la descripción en ANEXO II, para que sean colgados de la página web del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

4º: Podrán participar de la presente convocatoria estudiantes y/o profesionales diseñadores de software y afines mayores de 18 años, tanto en forma individual como así también en grupos de trabajo de hasta cinco personas. Sólo podrán participar personas de existencia visible, de nacionalidad Argentina, con domicilio en la Ciudad de Buenos Aires. En el caso de participantes de entre 18 y 20 años, los mismos deberán presentar una autorización de participación con firma, aclaración y DNI de padre, madre, tutor o encargado, según corresponda.

5º: Los juegos interactivos deberán ser diseñados y pensados para que sean usados por niños/as de 7 a 11 años desde la web del “Club de SúperAPRA” (www.agenciaambiental.gob.ar) y cualquier otro ámbito donde la Agencia de Protección Ambiental o el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires lo dispongan.

6º: Los participantes deberán demostrar las innovaciones tanto en la aplicación de las herramientas informáticas como en la aplicación didáctica propuesta. Cada participante deberá presentar un escrito de nos más de cuatro carillas en tamaño A4, explicando el desarrollo y un prototipo base. Las propuestas deberán registrarse por lo explicitado en el ANEXO II de estas Bases.

7º: Los interesados se deberán inscribir a partir del 4 de junio de 2009 a través del formulario accesible desde la página Web de la Agencia de Protección Ambiental www.agenciaambiental.gob.ar o del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires www.buenosaires.gob.ar y adjunta al presente reglamento como ANEXO III. Con la confirmación de inscripción, los participantes recibirán los archivos digitales con los personajes que debe contener la propuesta.

8º: La selección se realizará por un jurado de expertos formado por 2 miembros propuestos por la Agencia de Protección Ambiental, 1 miembro propuesto por la Secretaria de Comunicación Social y 1 miembro especialista en videojuegos.

9º: El voto del Jurado es obligatorio y los proyectos seleccionados se elegirán por simple mayoría de votos. De las actuaciones del Jurado se labrará el acta correspondiente en la que se dejará constancia de cada voto y demás ampliaciones de concepto que el Jurado estime consignar. Se elegirán cinco (5) proyectos, el primero de ellos en carácter de primer ganador y el resto en carácter de suplentes. Una vez firmada, el acta será definitiva y no podrán reverse las decisiones que consten en la misma. El fallo del Jurado será inapelable.

10º: El proceso de selección del videojuego seguirá los siguientes pasos:

El día 5 de agosto de 2009 hasta las 16 h., cada interesado deberá presentar su propuesta de videojuegos por escrito y demo. El jurado se reunirá el 12 de agosto de 2009; en dicha reunión se revisarán los distintos anteproyectos y se hará la selección del ganador, que en 48 h. hábiles estará subida a la Web de la Agencia de Protección Ambiental. El/los ganador/es será/n responsable/s de desarrollar la versión final del videojuego.

11º: La versión final del desarrollo seleccionado deberá ser presentada en un plazo de 90 días a partir del anuncio del ganador. Durante ese tiempo, se abrirán canales de comunicación a definir entre el/los ganador/es y la organización a fin de realizar las consultas necesarias para el correcto desarrollo del proyecto.

BASES Y REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN CONCURSO “CUIDEMOS LA CIUDAD CON SÚPERAPRA”



12º: Se entregará como premio un incentivo económico de \$7.000.- (siete mil pesos). Asimismo, la aplicación ganadora será subida a la web de la Agencia de Protección Ambiental y cualquier otro ámbito donde la Agencia de Protección Ambiental o el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires dispongan. En caso de disponibilidad por parte de los organizadores se prevé la posibilidad de otorgar un (1) viaje, para el ganador o un (1) integrante del grupo ganador, al Game Developers Conference 2010 que se realizará en la Ciudad de San Francisco, California, Estados Unidos (incluye pasajes aéreos, alojamiento y pase a la Conferencia para una persona). Esta posibilidad se encuentra sujeta a expresa disponibilidad de los organizadores tanto del presente Concurso como del Game Developers Conference 2010; no implicando compromiso alguno con el otorgamiento del mismo. El premio será entregado una vez presentada la versión final del proyecto seleccionado y, luego de ser aprobado el mismo por los organizadores.

13º: Es condición indispensable para la participación en el concurso que los derechos de propiedad intelectual y de exhibición pública de cada obra presentada sean de titularidad del o los participantes que la presenta/n en el concurso. Cada participante deberá firmar la Declaración Jurada de Propiedad Intelectual que se adjunta al presente reglamento el día de entrega (ANEXO IV). Asimismo, el/los ganador/es del concurso deberá/n ceder todos los derechos de autor en su totalidad y por todo concepto a la Agencia de Protección Ambiental del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, en los términos del Convenio que como ANEXO V forma parte de las presentes Bases. En los casos de participación grupal, todos los miembros del equipo deberán suscribir los ANEXOS IV y V, debiendo aclararse en el formulario del ANEXO III los nombres y DNI de todos los integrantes del Grupo, designando a una sola persona como responsable y contacto.

14º: La participación en este concurso implica la aceptación sin reservas de estas bases, como así también de los procedimientos o sistemas establecidos por los organizadores para la ejecución del presente concurso. Todo caso no previsto en este Reglamento será resuelto por los organizadores de la Agencia de Protección Ambiental del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

ANEXO II – Especificaciones técnicas y guión

Especificaciones técnicas requeridas

El videojuego debe ser una Aventura Gráfica en 2D para Web (sistemas operativos, Windows y Mac). La propuesta deberá presentarse en dos partes. La primera, será una demo en soporte magnético (CD-ROM o DVD) que tendrá que desarrollar un mínimo de 30 segundos de videojuego donde se pueda ver parte de la introducción, plantear el objetivo del juego, la aventura y SúperAPRA, en todo momento debe transmitir un espíritu de cuidado del ambiente. La aventura deberá seguir por lo menos las localizaciones planteadas en el guión adjunto y los objetivos del cuidado del ambiente, se pueden proponer aventuras alternativas a las planteadas en el guión.

La segunda parte será una carpeta que contará con la documentación impresa utilizada en la propuesta gráfica. Esta deberá incluir imágenes / bocetos de las interfaces (menú, escenario elegido) dibujos, y/u objetos incluidos en la demo. En caso de proponer aventuras alternativas a las planteadas en el guión, deberán incluirlas en la carpeta.

El videojuego debe contar con una interactividad adecuada en relación al público que va dirigido. El mismo, no deberá contar con marcas de productos, ni servicios. Será valorado al momento de evaluación, el grado de complejidad y desarrollo de la propuesta en su totalidad.

Contenidos a incluir - Guión

Sinopsis: SúperAPRA, la heroína ambiental que cuida la Ciudad de Buenos Aires, se enfrenta a distintos escenarios caóticos. Pero no siempre sabe lo que debe hacer y el jugador la ayudará a ella y a sus amigos a ahorrar energía, separar residuos, cuidar los recursos naturales y generar buenos hábitos ambientales. Pantalla a pantalla, ayudarán a SúperAPRA a lograr un impacto positivo en el ambiente de la Ciudad. Importante: ¡Deben ser rápidos: hay poco tiempo por nivel!



Características generales:

- **Niveles:** El juego consta de dos niveles, divididos en tres escenarios cada uno. En cada escenario se podrá avanzar hacia distintos ambientes llevando al personaje hacia la derecha. Los escenarios serán los siguientes:

Nivel A

1. Casa de Agustín, personaje amigo de SúperAPRA.
2. Escuela.
3. Supermercado.

Nivel B

1. Plaza.
2. Obelisco.
3. Riachuelo.

- **Conteos:** En el ángulo inferior derecho de la pantalla habrá dos conteos.
 - **Puntos:** El primer conteo, medirá los puntos que el jugador que comanda a SúperAPRA lleva acumulados.
 - **Tiempo:** El segundo conteo, marcará el tiempo para resolver cada escenario. Será regresivo, de dos minutos. Transcurridos esos dos minutos, el jugador perdió el juego y volverá a comenzar en el mismo escenario.
- **Pregunta/desafío Bonus:** Una vez resuelto el escenario, para pasar al siguiente nivel, se responde a una pregunta Bonus. El tema de la pregunta tendrá que ver con el cuidado del ambiente. Si responde mal, el juego le formula otra pregunta. Así, hasta un total de tres preguntas. Si el jugador responde mal todas, pierde y tiene que volver a pasar esa pantalla.

BASES Y REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN CONCURSO “CUIDEMOS LA CIUDAD CON SÚPERAPRA”



Guión:

NIVEL 1

- Escenario 1: “La Casa de Agustín”

Comienzo:

Comienza el juego y en el living de la casa de Agustín, vemos el escenario oscuro, sólo se ven los ojos de SúperAPra que parpadean; la TV prendida, al igual que el equipo de música. Se escucha la música mezclada con el sonido de la TV.

Situaciones	Opciones y puntajes
1. SúperAPra necesita luz para empezar el juego.	- Prender la luz (resta 25) - Abrir la persiana (suma 50)
2. Ambiente ya iluminado. Entra Agustín, al living, con toalla al hombro. Dice: “Me voy a bañar”. Entra al baño. Junto a la puerta del baño vemos un reloj de pared, que avanza dos minutos por segundo, indicando cuánto tarda Agustín en bañarse. Situaciones a resolver:	
2.1. Equipo de música encendido.	- Bajar el volumen (suma 50)
2.2. TV prendida y nadie viendo	- Subir el volumen (resta 25) - Apagarla (suma 50)
2.3. PC prendida y sin uso.	- Subir el volumen (resta 25) - Apagarla (suma 50)
2.4. Celular de Agustín cargándose. A los 30 segundos de juego, anuncia batería cargada.	- Dejarla encendida (resta 25) - Dejarlo cargando (resta 25)
2.5. Agustín canta. De la puerta del baño sale vapor.	- Desenchufarlo (suma 50) - Sugerir a Agustín que no se bañe tanto tiempo (suma 50). Agustín sale de bañarse y cantan juntos.
2.6. Agustín sale de la bañera. Dice: “Tengo frío”.	- Cantar con él (resta 25). Agustín permanece detrás de la puerta, adentro del baño. - Darle abrigo (suma 50) - Encender la calefacción (resta 25)

BASES Y REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN CONCURSO “CUIDEMOS LA CIUDAD CON SÚPERAPRA”



- Escenario 2: “La Escuela. Feria de Ciencias en el patio”.

Situaciones	Opciones y puntajes
1. Hay chicos arrojando al cesto, papeles usados de una sola cara. SúperAPra queda entre ellos y el cesto.	Debe saltar / levantar los brazos para que los papeles no caigan en el cesto, sino que le vayan a los chicos de nuevo, así los reutilizan (Por cada papel que devuelve, suma 10)
2. El grupo de amigos tomó conciencia. Ahora, tienen 15 segundos para juntar la mayor cantidad de papeles posibles.	El jugador comanda a SúperAPra, viendo cómo los demás también la ayudan. Se suman puntos por papel que junta SúperAPra (suma 5 por papel que va al tacho de basura).
3. Vemos una canilla goteando permanentemente.	En cualquier momento de lo que le resta de tiempo, el jugador tiene la posibilidad de cerrar de nuevo y bien la canilla (suma 20 si lo hace)
4. Por debajo de la puerta de la sala de profesores sale humo. Situación automática: SúperAPra toma una manguera de incendio, abre la puerta, las maestras salen y ve que el humo proviene del cigarrillo. Tose.	Sugerir a las maestras que no fumen (suma 20) Rociarlas de agua (resta 20)
5. Ruido por voces de chicos, tras cualquiera de las opciones anteriores.	Levantar la mano pidiendo silencio (suma 20). Nadie hace caso. Opción: levantar las dos manos pidiendo silencio (suma 20). Gritar (resta 20). Gritar pidiendo silencio (resta 20)
6. En el patio, hay un tanque con agua. De él sale una manguera a presión con la que alguien barre.	Ofrecerle un balde. Tomar otro y ayudarlo. La persona acepta el cambio (suma 20) Tomar otra manguera y barrer con él (resta 20) Bonus: Ofrecerle también una regadera para regar la huerta escolar (suma 20 puntos más)
7. Hay una máquina que hace compost.	Hay que embocar en ella los residuos de la huerta y vemos salir el compost. Por cada tres residuos (suma 10).
8. Stand de Plástica. Vemos a SúperAPra frente a un montón de objetos en desuso: latas, botellas de plástico, cajas, papeles, rollos de papel higiénico, telas, etc., cosas aparentemente “para tirar”. Ella tiene una viñeta de pensamiento en la cual se le figura lo que desea, ej: portalápices.	Debe juntar el par de cosas en desuso que forman esa imagen, ej: lata y telas para forrarla.

NOTA: En esta pantalla deben desarrollarse al menos cuatro de las situaciones descriptas, no es necesario hacerlas a todas.

BASES Y REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN CONCURSO “CUIDEMOS LA CIUDAD CON SÚPERAPRA”



- Escenario 3: “El Supermercado”

Vemos una visión vertical del juego, como si tuviéramos una cámara en el techo. El escenario remite al videojuego “Estibador”. Ella debe ir hacia los productos “ambientalmente amigables” y llevarlos al carrito.

El carrito está fijo. Los productos amigables están rodeados de productos no amigables.

Ella debe ir, correr de lugar los productos no amigables, y llevar los amigables al carrito.

Productos que debe hallar:

- Producto con ecoetiqueta.
- Gaseosa de envase retornable.
- Huevos en plancha, no en telgopor.
- Producto en pack y no unidades.
- Detergente biodegradable.

- Pilas recargables.
- Envase grande de yogurt en lugar de muchos chicos.
- Desodorante que no afecta la capa de ozono.

Nota Importante: Ningún producto puede ser reconocible por marca o forma alegórica.

Pase de nivel: Vemos a SúperAPrA ganar fuerza, energía. Toma una bicicleta para movilizarse por la Ciudad. La vemos ir en bicicleta a una plaza.

BASES Y REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN CONCURSO “CUIDEMOS LA CIUDAD CON SÚPERAPRA”



NIVEL 2

- Escenario 1: “La Plaza / El Barrio”

Vemos llegar a SúperAPra en bicicleta. Hay chicos pintando el suelo, canteros y un monumento. Una manada de pájaros sale volando porque los chicos los molestan. Hay meseros de un restaurante colocando mesas y sillas en la plaza.

Situaciones	Opciones y puntajes
1. Chicos pintando.	<ul style="list-style-type: none">- Pintar la consigna “Cuidemos el ambiente” en un monumento (resta 20 puntos).- Pintar el monumento del color que era. (suma 20). Los chicos la imitan. <p>Tiene 15 segundos para sacar la mayor cantidad de mesas de la plaza. Si saca más de 7, suma 70 puntos extra.</p>
2. Momento bonus.	<p>Debe separar los residuos que se generan (suma 5 por residuo bien seleccionado, resta 5 por residuo mal seleccionado)</p>
3. Ve chicas haciendo picnic. Tienen dos bolsas para separar, una que dice “basura”, otra que dice “reciclables”.	<p>Patear la pelota hasta el lugar donde está una canchita (suma 20). Los chicos se trasladan hacia donde va la pelota y juegan en ese lugar.</p>
4. Chicos rompiendo plantas en un partido de fútbol.	<p>SúperAPra y las chicas del picnic, con una lona elástica, reciben los residuos que caen para que reboten y vayan a un tacho. (suma 5 por residuo salvado)</p>
5. En la vereda, vemos caer residuos desde la ventana de un edificio.	

NOTA: En esta pantalla deben desarrollarse al menos tres de las situaciones descriptas, no es necesario hacerlas a todas. La plaza debe pertenecer a la Ciudad de Buenos Aires y ser reconocible a simple vista.

BASES Y REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN CONCURSO “CUIDEMOS LA CIUDAD CON SÚPERAPRA”



- Escenario 2: “El Obelisco”

Situación

Vemos llegar a SúperAPrA en un bus eléctrico. Autos a toda velocidad pasan sin respetar el semáforo. Se escucha ruido de tráfico. Por momentos una nube de humo toma una zona de la pantalla. Carteles luminosos en plena luz del día. Gente trabajando en construcciones, dificultando el tráfico y haciendo ruido.

Opciones y puntajes

1. Por cada cartel luminoso que desconecta (suma 5).
2. Coloca paneles solares (suma 10).
3. Una esquina con ocho autos, embotellados y envueltos en humo. Conductores tosiendo. Hay una persona por auto. Se produce una nube que los envuelve. Vemos, alejado, un lugar en donde hay ocho bicicletas. SúperAPrA debe alcanzarle una bicicleta a cada conductor. Debe ir y venir. Suma 5 puntos por cada conductor que “rescate” dándole una bici. Si no rescata a algún conductor, éste queda tosiendo y se lo lleva una ambulancia. (Resta 5 puntos por cada conductor con el que esto suceda).
Escuchamos que el ruido se reduce.
4. Momento bonus: Hay vallas colocadas en medio de la calle por edificios en construcción. Tiene 20 segundos para correr la mayor cantidad de vallas posibles hasta la vereda (suma 20).
Se agiliza el tráfico. Se escuchan pájaros, campanadas.

NOTA: En esta pantalla deben desarrollarse al menos tres de las situaciones descriptas, no es necesario hacerlas a todas.

BASES Y REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN CONCURSO “CUIDEMOS LA CIUDAD CON SÚPERAPRA”



- Escenario 3: “El Riachuelo”

Situación

Visión desde arriba. SúperAPRA llega en lancha, del tipo de las que juntan basura por los efluentes del Riachuelo. Vemos cinco bocas que contaminan. Vemos el agua correr y ensuciarse con lo que fluye de esas cinco bocas. Esas bocas se conectan a tres caseríos y a tres fábricas, por medio de tubos que se entrelazan laberínticamente. Al lado de cada fábrica hay una llave de cierre.

Opciones y puntajes

1. SúperAPRA debe identificar a qué fábrica y qué caserío pertenece la boca contaminante y cerrar la válvula (suma 50 por boca que cierre)
2. Esquiva barcos hundidos, barco de prefectura, barcos que cruzan gente.
3. Levanta, con la lancha, residuos que son arrojados por la gente.

Ante cada acción descontaminante, el agua del Río, que en un principio estaba negra y estancada, corre del color amarronado que siempre fue (sedimentado).

- Final

Juego ganado: vemos a SúperAPRA recorriendo los lugares por los que estuvo, pero ahora lucen ambientalmente armónicos.



ANEXO III – Planilla de Inscripción Web

Concurso “Cuidemos la Ciudad con SúperAPra”
Planilla de Inscripción para Participación Individual

Apellido y Nombre

Fecha de nacimiento.....Nacionalidad.....

Domicilio.....Ciudad.....

Cód. Postal.....Teléfono:.....FAX:

E-mail:

Mediante la presente se deja constancia que el inscripto conoce y acepta de conformidad el reglamento del concurso: “Cuidemos la Ciudad con SúperAPra”



Concurso “Cuidemos la Ciudad con SúperAPrA”
Planilla de Inscripción para Participación Grupal

Nombre del Grupo

Integrantes:

1. Apellido y Nombre

DNI

2. Apellido y Nombre

DNI

3. Apellido y Nombre

DNI

4. Apellido y Nombre

DNI

5. Apellido y Nombre

DNI

Responsable:

Fecha de nacimiento.....Nacionalidad.....

Domicilio.....Ciudad.....

Cód. Postal.....Teléfono:.....FAX: E-mail:

.....

Mediante la presente se deja constancia que los inscriptos conocen y aceptan de conformidad el reglamento del concurso: “Cuidemos la Ciudad con SúperAPrA”

**BASES Y REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN
CONCURSO “CUIDEMOS LA CIUDAD CON SÚPERAPRA”**



ANEXO IV - Declaración Jurada Propiedad Intelectual

Por la presente, declaro y dejo constancia que:

1. Que soy el/la creador/a (tachar lo que no corresponda) original y como tal, titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre la aplicación de juego interactivo.
2. Que cedo y transfiero a los organizadores el derecho de exponer en público el producto final por mi diseñado en el marco del presente concurso, cediendo la totalidad de los derechos de autor a
3. Que cedo y transfiero a los organizadores el derecho exclusivo de reproducir la aplicación de juego interactivo seleccionada en todo tipo de publicación y/o medio que ayude a la difusión y a tomar conciencia sobre la temática ambiental.

Firma _____

Aclaración _____

DNI _____

En carácter de: _____



ANEXO V - CONVENIO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Entre la AGENCIA DE PROTECCIÓN AMBIENTAL DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES, en adelante la “Agencia”, representada por la Ing. Graciela Gerola en su carácter de Presidenta, con domicilio en Moreno 1379 4º Piso de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, por una parte, y el/la Sra., DNI:, domiciliado en, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, por la otra parte; y en adelante en conjunto denominadas como LAS PARTES, convienen en celebrar el presente Convenio (en adelante el CONVENIO) de conformidad a las cláusulas que se detallan a continuación:

Y CONSIDERANDO:

- (a) Que, la Agencia, se encuentra organizando, a través de la Unidad Funcional de Coordinación de Relaciones Institucionales, Comunicación e Información de la Agencia de Protección Ambiental de la Ciudad de Buenos Aires (en adelante la “Unidad”), acciones de concientización y educación ambiental dirigidas a los niños y niñas de la Ciudad de Buenos Aires, mediante la realización de actividades educativas consistentes, entre otras, en la puesta en marcha de talleres, campañas, publicaciones, obras de teatros, concursos.
- (b) Que, en el marco de dichas acciones ha organizado, el concurso “Cuidemos la Ciudad con SúperAPra” con el objetivo de incentivar el desarrollo de propuestas interactivas mediante nuevas herramientas que acerquen a los niños y niñas las principales temáticas ambientales de la Ciudad de Buenos Aires
- (c) Que, se convoca a un concurso de ideas para el desarrollo de software, específicamente juegos interactivos de SúperAPra según la descripción en ANEXO I, para que sean colgados de la página web del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.
- (d) Que el/la Sr./a.ha resultado ganador de dicho concurso, comprometiéndose a ceder todos los derechos de autor en su totalidad y por todo concepto a la Agencia de Protección Ambiental del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

POR ELLO,

Las Partes acuerdan suscribir el presente Convenio de Cesión de Derechos de Autor, con sujeción a las siguientes cláusulas (en adelante el “Convenio”):

Cláusula Primera: El/la Sr./a....., en el marco del Concurso ya referido ha desarrollado el software, específicamente juegos interactivos de SúperAPra según la descripción en ANEXO I, con el fin de que sean colgados de la página web del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y/o portal de la Agencia de Protección Ambiental del Gobierno de las Ciudad de Buenos Aires.

Cláusula Segunda: El/la Sr./a..... ha confeccionado dicho software con el objeto de su presentación ante este Concurso y de conformidad con las instrucciones, características, indicaciones, particularidades, peculiaridades y criterios que le han sido expuestos para tal fin por la Agencia y que pueden sintetizarse de acuerdo a lo siguiente: Videojuego de tipo “Aventura Gráfica” en 2D para web, cuyo objetivo es acercar a los niños y niñas las principales temáticas ambientales de la Ciudad de Buenos Aires.



Cláusula Tercera: La titularidad del software, una vez entregados, corresponderá a la Agencia. Asimismo, por este acto, el/la Sr./a..... cede y transfiere a favor de la Agencia, quien acepta, la totalidad de los derechos patrimoniales inherentes a la propiedad intelectual sobre el mismo. Todo ello sin perjuicio del derecho moral inherente a la autoría del software, el que corresponde al El/la Sr./a..... con arreglo a la normativa vigente.

Cláusula Cuarta: Respecto del software, el/la Sr./a..... garantiza a la Agencia que posee todos los derechos intelectuales correspondientes sobre los mismos, y que la realización por parte de la Agencia de cualquiera de los actos previstos en el presente Convenio por parte de la misma, no violará ni infringirá ningún derecho de terceros al respecto, por lo que el/la Sr./a..... asume exclusiva responsabilidad sobre el particular y mantendrá indemne en todo momento a la Agencia frente a todo reclamo, acción, demanda y/o sanción de cualquier naturaleza que la Agencia pudiere sufrir como consecuencia de la realización de tales actos.

Cláusula Quinta: De acuerdo a lo previsto en la cláusula Tercera precedente, el/la Sr./a.....cede y transfiere irrevocablemente, desde este mismo acto y de manera especial, a favor de la Agencia todos los derechos relativos a la explotación del software bajo cualquier método, forma o sistema conocido o por conocerse, como obras independientes de carácter audiovisual o cinematográfico, en caso de que pudiere interpretarse a los mismos como tales, o, en caso de que no se considerase a los mismos como tales o asimilables a tal tipo de obras, sin que le corresponda al/la Sr./a.....o a terceros ninguna remuneración ni retribución adicional por tal concepto.

Queda aclarado que lo previsto en el presente Convenio lo será sin perjuicio de los derechos morales inherentes a la autoría del software, que corresponderán naturalmente al autor.

Cláusula Sexta: Sin perjuicio de la generalidad de lo establecido en las cláusulas Tercera y Quinta precedentes, a partir de la fecha la Agencia gozará de los siguientes derechos:

- (a) Derechos de Uso: la Agencia se encuentra irrevocablemente facultada y autorizada para usar total o parcialmente el software por sí o a través de los terceros que la misma designe; y, tanto respecto del Concurso “Cuidemos la Ciudad con SúperAPra”, como así también respecto de cualquier otro proyecto o actividad que realice. Del mismo modo, la Agencia se encontrará irrevocablemente facultada para no usar dicho software.
- (b) Derechos de Reproducción y/o Comunicación y/o Difusión y/o Publicación y/o Edición: la Agencia se encuentra irrevocablemente facultada y autorizada para, por cualquier medio conocido o a conocerse, reproducir, editar, comunicar al público, divulgar, dar a conocer, publicar y representar, inclusive mediante radiodifusión y televisación por aire, por satélite o por cable, adaptar, transformar, modificar, refundir y difundir, en todos los casos total o parcialmente (y, en su caso, con las eventuales modificaciones y/o correcciones y/o transformaciones y/o adaptaciones y/o reformas que se efectúen), el software, por sí y/o a través de los terceros que la misma designe; sin limitación alguna en cuanto a número de ejemplares, y/o al tamaño de la reproducción, por cualquier medio y/o instrumento y/o en cualquier forma y/o de cualquier manera, incluyendo -de modo meramente ejemplificativo- la incorporación del software en objetos de utilidad y/o productos y/o elementos de cualquier tipo y/o soportes de cualquier naturaleza.



- (c) Derechos de Transformación y/o Adaptación: la Agencia se encuentra irrevocablemente facultada y autorizada para realizar, por sí y/o por intermedio de los terceros que la Agencia libremente designe, respecto del software, todas aquellas modificaciones y/o correcciones y/o transformaciones y/o alteraciones y/o adaptaciones y/o reformas que la Agencia, a su libre y exclusivo criterio, considere convenientes y/o necesarias, ya sea con carácter general y/o particular para determinados casos, en forma total o parcial. A tales efectos, la Agencia y/o los terceros que ella designe podrán, inclusive, efectuar los aludidos cambios en las obras mediante la introducción de nuevos caracteres y/o elementos y, en general, efectuar nuevas versiones, creaciones derivadas, extractos, etc. Del mismo modo, la Agencia y/o los terceros que ella designe quedan irrevocablemente facultados y autorizados para utilizar las obras, total o parcialmente, como criterio de base e inspiración para el desarrollo de nuevas obras -para los mismos fines previstos para el software y/o para cualesquiera otros fines-.
- (d) Derechos de Explotación y/o Aprovechamiento: la Agencia queda irrevocablemente facultada y autorizada para explotar y/o aprovechar, en forma gratuita y/u onerosa, sea en forma total y/o parcial, el software (en su caso, con las eventuales modificaciones y/o correcciones y/o transformaciones y/o adaptaciones y/o reformas que se efectúen), directamente por sí y/o por intermedio de los terceros y/o con los terceros que en todos los casos libremente designe la Agencia. Dicha explotación y/o aprovechamiento podrá tener lugar de cualquier manera, bajo cualquier forma, por cualquier medio y/o con cualesquiera fines. En tal sentido, y a modo meramente ejemplificativo, la Agencia libremente podrá otorgar licencias, permisos, concesiones y, en general, vender o ceder los derechos patrimoniales inherentes al software, con fines comerciales y/o publicitarios y/o cualesquiera otros. Sin perjuicio de la generalidad de lo establecido precedentemente, y también a título simplemente ejemplificativo, quedan incluidas en estos derechos de explotación y/o aprovechamiento la o las campañas de merchandising que desarrolle la Agencia y las consecuentes utilización, incorporación y reproducción del software y/o sus derivaciones en cualesquiera elementos.

Queda expresamente establecido que el detalle que antecede, y las descripciones efectuadas en cada caso, resultan enunciativas y no limitativas, dado que la enajenación, cesión y transferencia de las obras y de los derechos patrimoniales inherentes a la propiedad intelectual sobre ellas revisten el carácter de totales (comprendiendo por ende los derechos de disposición, publicación, ejecución, representación, exposición pública, enajenación, traducción, adaptación, reproducción, utilización, etc. de las obras). Tales derechos podrán ser ejercidos por su titular (la Agencia) en forma conjunta, separada, alternada y/o indistinta.

Sin perjuicio de las aclaraciones efectuadas en cada caso, de manera también general queda establecido que dichos derechos patrimoniales podrán ser ejercidos -en cualquiera de las formas previstas precedentemente- por la Agencia por sí y/o por intermedio de terceros y/o con terceros y/o por los terceros adquirentes, cesionarios, licenciatarios, permisionarios y/o concesionarios, sin limitación alguna en cuanto a los ámbitos temporal y/o espacial.

Cláusula Séptima: El/la Sr./a.declara y garantiza (i) que el software revestirá caracteres de originalidad y exclusividad -en particular, dado que el software ha sido diseñado en base a las necesidades, pautas y lineamientos comunicados por la Agencia; y (ii) que todos los derechos patrimoniales inherentes a la propiedad intelectual sobre el software le corresponderán a

BASES Y REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN CONCURSO “CUIDEMOS LA CIUDAD CON SÚPERAPRA”



la Agencia en forma también exclusiva, por lo que el/la Sr./a.....se compromete a no usar, ni reproducir ni publicitar ni explotar la referida obra.

En mérito a las declaraciones y garantías precedentes, y sin perjuicio de lo previsto en las cláusulas precedentes, el/la Sr./a. se obliga a mantener absolutamente indemne a la Agencia frente a cualquier reclamo, acción, demanda y/o sanción que ésta pudiere experimentar de terceros con relación al software y/o a los derechos patrimoniales inherentes a la propiedad intelectual sobre dicho software.

Cláusula Octava: Dado el origen, naturaleza, características y finalidad de la obra, la Agencia (y/o, en su caso, sus sucesores) no estará obligada a consignar en cada hipótesis de uso, reproducción, publicación, difusión, explotación y/o ejercicio de cualquier otro derecho sobre la OBRA, el nombre de su autor y/o el título de la misma.

Cláusula Novena: El/la Sr./a.....se compromete a colaborar con la Agencia, para procurar y obtener todos los registros que sean necesarios ante las autoridades para asegurar la plena titularidad de los derechos de esta última sobre el software, conforme lo pactado en el presente Convenio, lo que incluye la suscripción de todo contrato, cesión, formulario, solicitud o documento de cualquier naturaleza que sea necesario a tales efectos. En dicha documentación se dejará constancia en todos los casos que la titularidad (derechos patrimoniales) de las obras corresponde a la Agencia y que la autoría (derecho moral) corresponde al autor.

Cláusula Décima: La Agencia podrá ceder libremente a terceros el presente Contrato, total o parcialmente, así como todos o cualesquiera de los derechos y obligaciones que el mismo le confiere, a cuyo efecto el/la Sr./a. otorga autorización anticipada e irrevocable mediante el presente.

Cláusula Décimo Primera: El presente Convenio constituye el acuerdo único y total de las Partes sobre las materias reguladas en el mismo, y sustituye todo y cualquier acuerdo, arreglo, o entendimiento, escrito u oral, que pudiera haber existido entre las Partes con anterioridad a la suscripción del presente.

Cláusula Décimo Segunda: El incumplimiento de cualquiera de las PARTES de las obligaciones asumidas mediante el presente dará derecho a la contraria, previa intimación fehaciente a subsanar el incumplimiento por un plazo no menor a 15 días, a (i) rescindir el mismo y reclamar los daños y perjuicios correspondientes, o (ii) reclamar el cumplimiento del CONVENIO más los daños y perjuicios correspondientes, a opción de la PARTE cumplidora.

Cláusula Décimo Tercera: Las prestaciones derivadas del CONVENIO no implican la creación de vínculo laboral, empresarial o societario ni de asociación entre el/la Sr./a. y/o la Agencia de Protección Ambiental de la Ciudad de Buenos Aires y/o la UNIDAD, y excluye cualquier presunción de solidaridad entre ambos en el cumplimiento de sus obligaciones; no pudiendo el presente Convenio ser invocado como prueba de sociedad de hecho y/o de derecho, ni existiendo entre las Partes más relación, derechos y obligaciones que los que surgen en forma expresa de este convenio.

Cláusula Décimo Cuarta: En caso de que surgieran controversias en la interpretación y/o implementación del presente convenio, “LAS PARTES” tratarán de solucionarlas de común acuerdo. Si pese a ello, las mismas, aún subsistieran, se acuerda someter éstas a la competencia de los Tribunales en lo Contencioso Administrativo y Tributario de la Ciudad de Buenos Aires, renunciando expresamente a cualquier otro fuero o jurisdicción que pudiere corresponderles. A tal efecto constituyen sus respectivos domicilios en los enunciados en el encabezamiento del

BASES Y REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN
CONCURSO “CUIDEMOS LA CIUDAD CON SÚPERAPRA”



presente, donde serán válidas todas las notificaciones judiciales o extrajudiciales que deban cursarse, dejando expresa constancia que las notificaciones judiciales que deban ser cursadas a la Agencia de Protección Ambiental del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, deberán ser efectuadas en la calle Uruguay N° 458, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Departamento Oficios Judiciales y Cédulas, conforme a lo establecido en la Resolución N° 77/PG/2006.

En prueba de conformidad, se suscriben (.....) ejemplares de un mismo tenor y a un solo efecto en la Ciudad de Buenos Aires, el día del mes de de 2009.