

Concurso de aplicaciones "Apps Rally"

Desarrolla aplicaciones para Windows 8, Windows Azure o Windows Phone y podrías ganar Teléfonos Nokia Lumia 1020 y 820

Este concurso es promovido por Microsoft Corporation, empresa con sede en One Microsoft Way, Redmond, WA, EEUU, en lo sucesivo "Microsoft".

I. Objetivos del concurso

1. Los participantes deben desarrollar una o más aplicaciones para Windows 8, Windows Phone 8 o Windows Azure y habilitarlas a disposición del público en general para descargar desde la Windows Store, en lo sucesivo denominada "WS", o en el caso de Azure en un link público, entre el 23 de Agosto y el 7 de diciembre de 2013. No hay límite de aplicaciones por participante.
2. Participan todas las aplicaciones que han sido habilitadas en la Windows Store entre las fechas indicadas, ya sean gratuitas o con costo para ser descargadas y que además igualen o sobrepasen las 100 descargas para el caso de Windows Phone y Windows 8.
3. Las aplicaciones no tienen un formato específico y pueden estar en cualquier categoría disponible en la WS como Juegos, Fotos, Entretenimiento, Herramientas, Productividad, etc. Las aplicaciones de Azure de igual forma pueden seguir cualquier temática que no sea ofensiva al público.

II. Quienes pueden participar

1. Podrá participar en el Concurso "**Apps Rally**", en lo sucesivo denominado el "Concurso", cualquier persona física, residente de El Salvador, Costa Rica, Panamá, Bolivia, Paraguay, Ecuador, Jamaica, Trinidad & Tobago o Republica Dominicana, que sea mayor de 18 años de edad, en lo sucesivo denominado el/los "participante/s". Para participar en el Concurso no será necesaria la compra de ningún programa ni producto Microsoft.
2. Microsoft se reserva el derecho de verificar en cualquier momento que cada uno de los Participantes del Concurso cumpla con las condiciones de elegibilidad necesarias para participar en este Concurso de conformidad con el presente Reglamento del Concurso. Microsoft estará exento de cualquier obligación o responsabilidad incluyendo, sin limitarse a, la entrega de premios, contestación de reclamos o brindar justificaciones, frente a cualquier persona que haya participado o que haya pretendido participar en el Concurso que no cumpla con las condiciones de elegibilidad de conformidad con este Reglamento del Concurso.

3. No podrán participar en este Concurso personas jurídicas, los empleados de Microsoft, de sus afiliadas, subsidiarias, agencias de publicidad y promoción, ni sus cónyuges o convivientes, padres, hijos, hermanos y sus cónyuges, tíos o sobrinos por consanguinidad o afinidad, ni tampoco cualquier persona que viva en la misma casa de cualesquiera de los anteriormente nombrados. Tampoco podrán participar en este Concurso personas que laboren para alguna institución del gobierno de los países en cuestión.

III. Premio

El concurso incluye 3 categorías: Aplicación con mayor número de descargas, en lo sucesivo “categoría 1”, Aplicación de mejor calidad, en lo sucesivo “categoría 2” y Windows conquistador, en lo sucesivo “categoría 3”.

El premio para los participantes con las aplicaciones ganadoras en la categoría 1 es el siguiente:

- 1 (uno) Nokia Lumia 1020 para el primer lugar de la categoría 1
- 1 (uno) Nokia Lumia 1020 para el segundo lugar de la categoría 1
- 1 (uno) Nokia Lumia 820 para el tercer lugar de la categoría 1

El premio para los participantes con las aplicaciones ganadoras en la categoría 2 es el siguiente:

- 1 (uno) Nokia Lumia 1020 para el primer lugar de la categoría 2
- 1 (uno) Nokia Lumia 820 para el segundo lugar de la categoría 2
- 1 (uno) Nokia Lumia 820 para el tercer lugar de la categoría 2

El premio para los participantes con las aplicaciones ganadoras en la categoría 3 es el siguiente:

- 1 (uno) Nokia Lumia 1020 para el primer lugar de la categoría 3
- 1 (uno) Nokia Lumia 1020 para el segundo lugar de la categoría 3

1. NOTAS:

- i. Habrán 8 ganadores, Limite de 1 premio por ganador.
- ii. El premio consiste únicamente en el teléfono. No incluye ningún accesorio extra o que se venda por separado, garantía extendida o cualquier servicio asociado al mismo.
- iii. El Premio no podrá canjearse por dinero ni sustituirse por ninguna otra cosa. Todos los impuestos y gastos vinculados con el premio serán a exclusivo cargo del participante ganador y de sus acompañantes salvo por aquellos expresamente indicados como incluidos, de conformidad con este Reglamento. Microsoft no asumirá ninguna responsabilidad a estos fines. Microsoft no será responsable frente a los participantes ni frente a terceras personas por la falta de disponibilidad de algún premio en un momento determinado, ni por retrasos en la entrega de dichos premios ni por ningún cambio, modificación,

cancelación o postergación que realice la aerolínea y/o la empresa de crucero tal y como se indicó anteriormente en este Reglamento.

- iv. Los ganadores no podrán designar a alguien más como ganador. Si el ganador no está disponible o no desea aceptar el premio, Microsoft lo asignará a un nuevo potencial ganador.

IV. Duración: El presente Concurso será válido por un plazo comprendido desde el 23 de Agosto al 7 de diciembre de 2013, ambas fechas inclusive.

V. Proceso operativo y de evaluación

1. DESARROLLO DE APLICACIONES

- a. Los participantes deben desarrollar una o más aplicaciones para Windows 8, Windows Phone 8 y/o Windows Azure y subirlas a la Windows Store o publicarlas en un link público para el caso de Azure. Quienes no estén registrados como desarrolladores en dichas plataformas deberán hacerlo y marcar como país su país de residencia. Si el participante no está registrado como desarrollador en las plataformas indicadas anteriormente, e indicando como país su país de residencia, incluyendo solamente los mencionados en el apartado II de este documento, no podrá participar en el concurso. Todos los costos de inscripción así como cualquier cuota, honorario, “fee” o cargo vinculado con la inscripción o mantenimiento de la cuenta corre por exclusiva cuenta del Participante.
- b. Si el participante es un estudiante, podrá solicitar un código de estudiante a través del siguiente correo electrónico: apps rally@microsoft.com y registrarse con su correspondiente correo electrónico de la institución educativa la cual frecuenta como estudiante. Para más información sobre esta modalidad de inscripción como estudiante consultar en www.dreamspark.com.
- c. Los participantes aceptan y consienten la totalidad de los términos y condiciones de la WS y de Windows Azure tal y como se indican en ambos sitios web.
- d. Una vez subida correctamente la aplicación siguiendo el procedimiento establecido, la misma será revisada y analizada por la WS a efectos de verificar que la misma cumple con las normas de WS.
- e. Si la aplicación fuera rechazada por no cumplir con las normas de WS, el participante será notificado de ello mediante correo electrónico a la dirección de correo electrónica registrada por el participante. WS ni Microsoft asumirá responsabilidad alguna si para tales efectos el correo electrónico indicado por el participante tiene algún error en su dirección exacta, no se encuentra disponible, no es el correcto, o no se puede acceder por problemas técnicos o fuera del control de WS o Microsoft. Para todos los efectos de esta cláusula, la notificación hecha a los participantes se considerará como efectivamente hecha desde el momento en que la misma es enviada por medio de correo electrónico, sin obtener ningún error u obstáculo para la realización de la misma, independientemente de si el participante recibe la misma o no, por lo que WS o Microsoft no se hacen responsables por ningún tipo de interferencia o desperfecto electrónico o tecnológico que

impida la recepción adecuada de dicho correo electrónico por parte de el participante. Una vez recibida la notificación vía correo electrónico, el participante tendrá hasta la fecha de expiración del Concurso, es decir hasta el 7 de diciembre del 2013 inclusive, para que la publicación **esté aprobada y disponible en WS y cuente con 100 o más descargas**. Vencido este plazo la aplicación quedará descalificada a los efectos del presente Concurso.

f. Si la aplicación es reportada entre el 1 de diciembre y el 7 de diciembre de 2013 esta se tomara en cuenta solamente para la categoría 2.

2. INSCRIPCION DE APLICACIONES AL CONCURSO

Una vez que la aplicación esté debidamente publicada y habilitada en la WS, el participante deberá enviar un e-mail a apps rally@microsoft.com en cual deberá adjuntar:

- a. Sus datos personales incluyendo: nombre y apellidos completos, país, correo electrónico con el cual está registrado en la WS o Windows Azure y teléfonos.
- b. El link a la aplicación y el nombre de la aplicación.
- c. El link de un video de máximo 2 minutos explicando la funcionalidad de la/s aplicación/nes creada/s;
- d. Captura de pantalla mostrando que la aplicación ha igualado o superado las 100 descargas.

3. SELECCIÓN DE LA APLICACIÓN GANADORA

El ganador del concurso será notificado el 15 de Diciembre.

La selección de los ganadores de la categoría 1 y 2 se realizara de la siguiente forma:

- Los participantes deberán enviar durante la última semana del concurso, comprendida entre el 1 de diciembre al 7 de diciembre de 2013, una captura de pantalla actualizada del número de descargas de su aplicación hasta el 30 de Noviembre, se seleccionaran aquellos con mayor número de descargas y se verificara dicho número después de la selección.

Los parámetros básicos de evaluación en la categoría 2 y 3 serán:

- a. Creatividad
- b. Funcionalidad
- c. Facilidad de uso
- d. Interfaz de Usuario
- e. Contenido

Los anteriores parámetros básicos de evaluación de las aplicaciones participantes y la aplicación de los mismos quedarán a discreción, con base en la experiencia y el buen criterio, de los jueces seleccionados para conformar el tribunal, por lo que el resultado de su elección de ganador o las motivaciones del mismo, quedan a su entera discreción y no podrán ser objeto de cuestionamientos u objeciones por parte de ninguno de los participantes.

VI. Entrega de premio y exención de responsabilidad

1. El participante ganador deberá firmar un documento de aceptación y recibido del premio, en el cual acepta los términos y condiciones para utilizar el premio de conformidad con este Reglamento del Concurso, y en el que liberan expresamente a Microsoft de responsabilidades, reclamos o indemnizaciones posteriores, o derivadas de la acción u omisión de terceras partes, o bien de la implementación o ejecución o efectiva utilización del premio. De lo contrario el Participante ganador perderá todo derecho sobre su premio que será declarado desierto, y por ende para todos los efectos se tendrá por renunciado y extinto al no apersonarse a aceptar el mismo, por lo que dicho Participante no tendrá derecho a reclamo o indemnización alguna por parte de MICROSOFT.

3. La entrega de Premios estará sujeta al cumplimiento de las leyes y reglamentos nacionales y locales sobre la materia y a la verificación de las Condiciones de Elegibilidad del participante de conformidad con el presente Reglamento.

4. Microsoft entregará el premio en el estado de provecho y utilización y según las condiciones de utilización que imponga el proveedor de cada servicio respectivamente, y no se hace responsable por garantías relacionadas con los mismos, por lo que dichas garantías deberán ser reclamadas de conformidad con las leyes locales. Microsoft no asume ninguna responsabilidad que pueda surgir por el uso adecuado o no del premio entregados ni por los eventuales daños y/o perjuicios (bien sean directos o indirectos) que la utilización o no de los mismos puedan causar al participante ganador en su persona o bienes, a sus acompañantes o bien a terceras personas. El uso que cada Participante ganador haga de su premio será de su total responsabilidad, por lo que la obligación de Microsoft se reduce a la entrega de dicho premio de conformidad con las condiciones y términos de este Reglamento, y la misma finaliza con la entrega de dicho premio. Desde el momento en que el participante ganador reciba oficialmente su premio, el destino y uso que dicho participante ganador o terceras personas den a dicho premio, es de la total responsabilidad de dicho participante ganador.

5. Microsoft se reserva el derecho a no entregar el premio si considera que: a) se incumplió alguno de los requisitos establecidos para obtener el premio por parte del participante ganador o por intermedio de terceras personas; b) se incumplió alguno de los términos, requisitos y plazos aquí dispuestos; c) los datos personales del Participante ganador o de sus acompañantes son falsos o están incompletos; o d) si hubo engaño, fraude o cualquier otra maniobra ilícita o no autorizada para la obtención de la información. En caso de fraude Microsoft se reserva el derecho de actuar legalmente en contra de cualquier persona que haya cometido dicha infracción, pudiendo intentar toda clase de recursos o acciones legales o judiciales aplicables en la jurisdicción correspondiente.

8. El número mínimo de aplicaciones que deben estar publicadas en la WS o Azure al 7 de diciembre de 2013 y disponibles para descarga por parte de los usuarios es cien (100), en caso de no existir este mínimo, el concurso se declara desierto.

VII. AUTORIZACION. ACTIVIDADES PROMOCIONALES O DE MERCADEO

El participante que resulte ganador acepta y autoriza irrevocablemente a Microsoft, sus afiliadas y subsidiarias, como condición para la participación en el presente Concurso, a difundir sus datos personales, domicilios, imágenes y voces, con fines publicitarios y de mercadeo, en los medios y formas que Microsoft disponga, sin derecho a compensación alguna, durante el plazo de vigencia de este Concurso y por un periodo adicional de 6 meses posteriores a su finalización.

La misma no será vendida ni compartida con terceros en aras a proteger su privacidad. Los Participantes exoneran de toda responsabilidad a Microsoft por el uso indebido por parte de terceros de dichos datos. Mediante el registro en este programa, el Participante autoriza a Microsoft, sus afiliadas y/o subsidiarias para enviarle materiales de promoción, información sobre productos, ofertas, encuestas y otro tipo de comunicaciones de carácter informativo o educacional, bien sea mediante correo regular o electrónico.

VIII. LEY APLICABLE

Los participantes reconocen y aceptan que la ley aplicable para cualquier controversia que surja con relación a este concurso será la del estado de Washington, Estados Unidos, y renuncian a su derecho a iniciar cualquier tipo de reclamación en otra jurisdicción.

IX. PUBLICACION DE ESTE REGLAMENTO

Este Reglamento se encuentra publicado en: [http:// appsally.azurewebsites.net](http://appsally.azurewebsites.net) y podrán ser modificados sin previo aviso. Asimismo, Microsoft se reserva el derecho de terminar el presente concurso en cualquier momento y/o de cambiar el monto o valor de los premios, a su exclusivo criterio, sin que ningún Participante o ninguna tercera persona puedan reclamar compensación alguna por tales modificaciones. Microsoft no será responsable por errores tipográficos o de impresión en los materiales relacionados con el Concurso. En caso de errores en la publicación de los textos o fotos en las páginas web del Concurso, las condiciones que prevalecerán serán aquellas descritas en este Reglamento.

X. ACEPTACION

Este reglamento regirá específicamente para el mencionado Concurso, y será de acatamiento obligatorio para todos los participantes. La participación en este Concurso implica el conocimiento y aceptación de este Reglamento, así como de las decisiones que adopte Microsoft como organizador sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas. En razón de lo anterior Microsoft no aceptará ningún reclamo durante o con posterioridad al Concurso, contrario a las cláusulas que conforman el presente Reglamento.