



europeana
food and drink

Tercer Certamen de Innovación en abierto

Explorando el retorno social de
Europeana:

‘Re-elaborar el Patrimonio digital sobre
bebida y alimentación para crear
productos materiales’

Bases

Índice

1. Bases generales del Certamen de innovación en abierto	3
2. Bases del Tercer Certamen	4
3. Requisitos de participación	7
4. Premios	8
4.1 Premios y acto final	8
4.2 Regulaciones del premio	8
4.3 Tratamiento de datos personales	9
4.4 Declaraciones de derechos	10
5. Evaluación	10
5.1 Autoevaluación	10
5.2 Criterios de evaluación	10
5.3 Composición del jurado	12
ANEXO 1 – Política del certamen	12
1. Proyecto Europea Food and Drink	12
2. Política del Tercer Certamen	12
ANEXO 2 – Proceso de participación	15
1. Fases de la solicitud y otros datos requeridos	15
2. Metadatos y otras condiciones de disponibilidad	15

AVISO LEGAL

Las bases del III Europeaana Open Innovation Challenge se han establecido en idioma inglés. El presente texto es una mera traducción de aquellas con el fin de facilitar su conocimiento y difusión, de cuya utilización y posibles errores no nos hacemos responsables.

Las disposiciones de la versión original en idioma inglés están disponibles aquí [<http://foodanddrinkeurope.eu/wp-content/uploads/2015/09/EFD-Challenge-Three-Guidelines.pdf>], prevalecerán sobre cualquier otra y regirán en caso de conflicto o incoherencia en la interpretación.

1. Bases generales del certamen de innovación en abierto

A lo largo de 2015/2016, el Proyecto Europeaana Food and Drink divulgará una amplia gama de contenidos y aplicaciones directamente relacionadas con la bebida y la alimentación, como libros, documentos,

Las bases del III Europeaana Open Innovation Challenge se han establecido en idioma inglés. El presente texto es una mera traducción de aquellas con el fin de facilitar su conocimiento y difusión, de cuya utilización y posibles errores no nos hacemos responsables. Las disposiciones de la versión original en idioma inglés están disponibles aquí [enlace o texto], prevalecerán sobre cualquier otra y regirán en caso de conflicto o incoherencia en la interpretación.

audio-vídeos, imágenes, etc.; además de juegos en línea, apps para dispositivos móviles, exposiciones virtuales, sistemas de promoción y marketing, herramientas educativas, libros electrónicos, materiales educativos en línea, etc. Aun así, muchos contenidos sobre bebida y alimentación ya se encuentran disponibles a través de Europeaana (los contenidos y servicios digitales se presentan en el portal: <http://www.europeana.eu>). Toda la información sobre el Proyecto Europeaana Food and Drink se encuentra en <http://foodanddrinkeurope.eu>.

Las instrucciones generales del Certamen de innovación en abierto especifican los temas del concurso para los participantes y señala los criterios de exclusión de la competición. Las reclamaciones relativas a los criterios de admisión y de exclusión deben dirigirse por e-mail a: europeana-fdchallenge.iaph@juntadeandalucia.es

Las regulaciones generales son:

- Los concursos de Innovación en abierto de Europeaana Food and Drink están abiertos a cualquier organización pública, privada o sin ánimo de lucro de Europa y cualquier persona jurídica censada en uno de los 28 Estados miembro de la UE.
- Cada participante puede enviar una única propuesta por concurso.
- Las empresas que tengan oficinas o filiales en diferentes países sólo podrán participar desde uno de estos países.
- Las solicitudes deben estar escritas y remitirse en inglés.

- Los proyectos se deben remitir a través de la plataforma del concurso: <http://contest.upeurope.com>
- El evento del Certamen tendrá lugar .. El plazo se anunciará en la campaña promocional en la Web del proyecto Europea Food and Drink (<http://foodanddrinkeurope.eu/challengethree>) y en la plataforma del certamen (<http://contest.upeurope.com>)
- Los socios de Europea Food and Drink no pueden participar en los concursos.

2. Bases del Tercer Concurso

El Tercer Certamen se abre el 1 de octubre de 2015. El plazo para el envío de solicitudes será hasta el 20 de diciembre de 2015.

El tema del Tercer Certamen de innovación en abierto es “Re-elaborar del patrimonio digital sobre bebida y alimentación para crear productos materiales”.

El objetivo general del certamen (explicado en el Anexo 1) se basa en la combinación de 4 factores:

- la búsqueda de posibles alternativas para reutilizar los contenidos de Europea, la plataforma europea para el patrimonio cultural digital, por parte de las industrias creativas o los “freelance” para temas específicos;
- la promoción del **conocimiento y el valor del patrimonio sobre bebida y alimentación** (tangibles e intangibles), que puede difundirse fomentando la reutilización de las imágenes de los procesos de producción para crear nuevos objetos en diversos ámbitos como el diseño, la publicidad y el marketing, las herramientas de reproducción digital en 3D o otras técnicas de impresión tradicionales;
- el estímulo a la producción artesanal de alimentos, haciendo hincapié en la experiencia de los agentes locales interesados, y su relación con la identidad cultural;
- la creación de oportunidades y nuevos modelos de negocio para las industrias creativas y culturales europeas, fomentando además su conexión con el sector de la industria agroalimentaria tradicional.

El Tercer certamen se ha planificado y lanzado mediante la colaboración entre el Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico (IAPH – Sevilla) y La Universidad Sapienza de Roma (líder del WP4 del proyecto Europea Food and Drink). El IAPH y DigiLab Sapienza son OpenLabs de Europea Food and Drink.

El certamen consiste en una competición entre equipos de creativos en el amplio sentido: profesionales de las industrias creativas y culturales, artesanos del mundo analógico y digital, gestores culturales y profesionales del patrimonio, así como pequeños productores alimentarios. Se valorará positivamente que los equipos

cuenten con perfiles diversos y compitan en sinergia con artesanos de la alimentación.

Puede ser solicitante cualquier representante de las industrias creativas, incluidas nuevas empresas, equipos de creativos, profesionales freelance (también estudiantes), organizaciones sin ánimo de lucro, y también representantes de la pequeña industria de la bebida y la alimentación; pueden incluso utilizarlo de trampolín para contactar con empresas, galerías, bibliotecas, archivos y museos (GLAMS) o con otras redes organizativas y para ofrecer su colaboración.

Los participantes deberán enviar un producto elaborado a partir de la reutilización de los contenidos de Europeana. Los productos deberán contribuir a destacar los valores patrimoniales que inspiran este certamen (Ver Anexo 1). Los productos admitidos son:

a) Categoría 2D

Productos gráficos resultantes de la re-elaboración de las imágenes de Europeana relacionadas con la bebida y la alimentación (alimentos, objetos, lugares, utensilios,) para darles un uso educativo o comercial; p.ej.: etiquetas, envoltorios, pegatinas, logos, empaquetado del producto, impresiones en papel o en tejidos (como camisetas, toallas, delantales, cortinas ...), o en plásticos u otros materiales (bandejas, cajas, azulejos ...). Las imágenes pueden ayudar a narrar una historia, p.ej. el empaquetado puede contar la historia del producto, de la zona en que se elabora el producto, o sus tradiciones; se pueden realizar juegos educativos en diversos materiales, etc.

b) Categoría 3D

Productos materiales que reproducen o re-elaboran en 3D detalles de imágenes relacionadas con la bebida y la alimentación (p.ej. imágenes de arte o arqueología, artes aplicadas, objetos de la vida rural, lugares, alimentos ...), para uso educativo y comercial. Por ejemplo: un detalle re-elaborado de un cuadro puede reutilizarse para un producto artesanal, incluso bajo demanda, destinado a comercializarse (a las librerías de los museos o a la librería online de galerías, archivos, bibliotecas y museos), o al diseño de alimentos, e incluso ser utilizado como reproducción en exposiciones.

Los participantes tienen que reutilizar y re-elaborar los contenidos de Europeana de un modo creativo y en relación con los aspectos tangibles e intangibles del contexto cultural. Por ejemplo, vasos, utensilios, alimentos o botellas de vino, imágenes de detalles extraídos de reproducciones digitales de obras de arte, pueden ser re-editadas y utilizadas para empaquetar, para juegos educativos, o incluso para nuevas líneas de producción real.

Se admite la re-elaboración creativa de imágenes, siempre que respeten los derechos de copyright. Si los materiales son de dominio público, o bien cuentan con una licencia cultural de libre acceso (como la licencias Creative Commons CC

BY y CC BY-SA, y las marcadas como CC0), la re-utilización es gratuita. Se ruega que se confirmen las condiciones de las licencias en:

<http://creativecommons.org>

<http://www.europeana.eu/portal/rights/terms-and-policies.html>

Además, el motor de búsqueda de Europeana ofrece una manera rápida de comprobar los contenidos que están licenciados como Creative Commons y con Licencias de Dominio Público:

http://www.europeana.eu/portal/usingeuropeana_search.html

A continuación presentamos un ejemplo de uso:

- a) Buscar un ítem (ej. “Michelangelo”)
- b) Refinar la búsqueda
- c) Puedes también filtrar tus resultados en base a:
 - Tipo de formato – te mostrará sólo objetos del formato multimedia seleccionado (imágenes, texto, vídeo, sonido ó 3D)
 - Por idioma – se mostrarán sólo los objetos con descripciones en el idioma seleccionado, ej. El idioma de la institución que indexa el objeto en Europeana.
 - Por fecha: se mostrarán sólo los objetos que del período histórico seleccionado.
 - Por país – se mostrarán únicamente objetos del país seleccionado, ej. El país de la institución que indexa el objeto en Europeana.
 - Por copyright – se mostrarán los objetos etiquetados con la etiqueta de copyright seleccionada. Esta etiqueta de copyright indica cómo puedes reutilizar el objeto digital, incluyendo la vista previa.
 - Por proveedor – se mostrarán sólo los objetos de las instituciones seleccionadas.
- d) Seleccionar “Por copyright”
- e) Selecciona imágenes con el copyright permitido para el concurso: Free Domain; CCBY, CC BY-SA y CC0
- f) Elige la imagen que quieras para reutilizarla.

Si en el proceso de producción se re-elaboran o pueden tener que re-elaborarse materiales protegidos por copyright, es responsabilidad del solicitante regular de forma adecuada la re-utilización de dichos materiales.

En cualquiera de los casos, el participante debe declarar la fuente de la que procede la imagen y especificar el tipo de licencia que la protege.

El **Anexo 2** explica el proceso de solicitud a través de la plataforma del concurso.

La producción enviada debe estar documentada mediante un vídeo que los competidores subirán a la plataforma <http://contest.upeurope.com>. El vídeo debe describir el producto y explicar las fases de su elaboración.

Los vídeos deberán cumplir los siguientes requisitos:

- duración máxima: 11 minutos;
- estar realizado en inglés o subtulado en inglés, en caso de haberse realizado en otro idioma.
- respetar las condiciones de las licencias (ver Anexo 2)

Para conocer el conjunto de datos de Europeana, los participantes pueden consultar el portal Europeana: <http://europeana.eu/portal/api-introduction.html>.

Para los métodos de re-utilización de contenidos digitales de Europeana, los participantes pueden consultar: <http://europeana.eu/portal/api-introduction.html> así como <http://labs.europeana.eu>.

¡Consultar el **Anexo 2** para más detalles sobre los requisitos!

La carga en Europeana de los vídeos la llevará a cabo el OpenLab “Heritage” del IAPH, socio del Proyecto Europeana Food and Drink. Para ello, los competidores deberán enviar la información solicitada sobre los vídeos cargados de forma obligatoria con su solicitud. Los vídeos estarán disponibles en la plataforma Europeana bajo licencia Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 (consultar Anexo 2 y confirmar en <http://creativecommons.org>).

3. Requisitos de participación

En “Requisitos de participación” se define información de obligado cumplimiento y otras tareas que deben realizar las partes implicadas y los participantes (ver **Anexo 2**).

Los participantes deben especificar la categoría del producto que se remite:

a) Categoría 2D

Productos gráficos resultantes de la re-elaboración de las imágenes de Europeana relacionadas con la bebida y la alimentación (alimentos, objetos, lugares, utensilios,) para darles un uso educativo o comercial; p.ej.: etiquetas, envoltorios, pegatinas, logos, empaquetado del producto, impresiones en papel o en tejidos, en plásticos u otros materiales.

b) Categoría 3D

Productos materiales que reproducen o re-elaboran en 3D detalles de imágenes relacionadas con la bebida y la alimentación (p.ej. imágenes de arte o arqueología, artes aplicadas, objetos de la vida rural, lugares, alimentos ...), para uso educativo y comercial.

Asimismo, deben remitir un breve texto especificando cada uno de los siguientes puntos:

Tabla 1: Descripción de la solicitud

Características del proyecto	Descripción
Visión	Explicación con un máximo de 1000 caracteres (incluyendo los espacios) la estrategia de producción y marketing que justifica la creación del producto remitido.
Producto	Descripción del producto (max 1500 caracteres).
Producción	Formas de producción, costes y tiempo empleado (max 500 caracteres).
Impacto social	Impacto social esperado (max 700 car.)
Audiencia	Los participantes deben indicar el público objetivo potencial (max 500 car.). El vídeo puede tener un propósito comercial. Los participantes también pueden especificar si el producto se reutilizará para la promoción de un territorio, de una industria o de un GLAM (galería, biblioteca, archivo, museo).
Breve perfil del participante	Competencia del participante en relación a la elaboración del producto remitido (max 300 car.)

4. Premios

4.1 Premios y acto final

Los mejores productos se presentarán en el Acto de entrega de premios del Certamen, que tendrá lugar el 29 de enero de 2016, en Sevilla.

Cada uno de los dos proyectos ganadores – uno para la categoría a) y otro para la categoría b) – recibirán 2.000,00 € en efectivo, financiados por el Proyecto Europea Food and Drink. Es posible que contribuya algún nuevo patrocinador.

Asimismo, los mejores productos se difundirán por parte de los socios del proyecto Europea Food and Drink, así como a través de otros medios y de las redes de comunicación.

Los Openlabs “Cultura” (Roma) y “Patrimonio” (Sevilla) podrán decidir los proyectos merecen ser “incubados” (en relación a la re-elaboración de contenidos de Europea y a ser asesorados, probados y recibir crowdfunding).

4.2 Regulaciones del premio

El jurado seleccionará los productos ganadores y los mejores productos a su entera y absoluta discreción. Los participantes responsables del producto ganador y del

mejor producto serán informados e invitados al Acto de entrega de premios del Certamen.

El proceso de evaluación de los proyectos se completará en 20 días a partir del final del plazo de entrega.

Los premios en efectivo están sujetos a impuestos.

Tanto en la fase de valoración como en la evaluación del proyecto, los miembros del jurado actuarán de buena fe, respetarán la privacidad de la información y aplicarán las buenas prácticas profesionales. Los miembros del jurado no serán responsables de ningún conflicto sobre la originalidad y la autoría del trabajo, partes de éste o limitaciones a terceras partes. Asimismo, no firmarán ningún acuerdo de confidencialidad.

Toda la documentación remitida por los participantes que tomen parte en el concurso pertenece a los autores, que pueden protegerla conforme a la ley.

El envío al certamen implica la aceptación completa e incondicional de todos los términos y condiciones generales de este certamen por parte de los participantes.

4.3 Procesamiento de datos personales

Los datos personales serán procesados a través de una plataforma de concursos (upeurope.com), propiedad de la empresa UP s.r.l., legalmente registrada en Italia. La Ley italiana regula la protección de los individuos y otras entidades en relación al procesamiento de datos personales.

Posteriormente, el IAPH incorporará esos datos al registro de datos personales del IAPH, bajo la legislación española. De acuerdo con las disposiciones de la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de datos de carácter personal, que regula el derecho a la información de la recogida de datos, la participación de los solicitantes en el certamen constituye el consentimiento para incluir sus datos personales en el registro propiedad del IAPH, cuyo propósito es gestionar solicitudes para los servicios que ofrece el Centro de Documentación y Estudios. El IAPH informa del derecho de acceso, cancelación, rectificación u oposición a través de escrito a la Jefa del Centro de Documentación y Estudios del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico.

Los responsables del desafío (IAPH y Sapienza) por el presente declaran lo siguiente:

- La remisión de los datos se solicita por parte de los responsables para cumplir con sus obligaciones oficiales y para participar en el Certamen de Innovación en Abierto del proyecto Europeana Food and Drink.
- El procesamiento de datos personales puede realizarse con o sin medios electrónicos.
- La remisión de los datos personales es un requisito indispensable y la negativa a suministrarlos conllevará la exclusión de la certamen.

Los participantes también deberán declarar que el contenido y la elaboración de su producto es una obra original realizada por él/ella misma y que no afecta de ninguna forma a los derechos de otros, incluidos aquellos relativos a la seguridad de los datos personales; por tanto, Europeana Food and Drink y sus sucesores están en cualquier caso exentos de toda responsabilidad civil, administrativa o criminal y serán declarados exentos de toda responsabilidad ante cualquier reclamación o demanda por parte de terceros.

4.4 Declaración de derechos

Toda la información de la declaración de derechos de Europeana está disponible en <http://pro.europeana.eu/share-your-data/rights-statement-guidelines>.

Otra información sobre el marco normativo de Europeana está disponible en http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20Licensing%20Framework.pdf

El licenciante también debe declarar que el contenido y la organización del vídeo son trabajos originales suyos y no comprometen en nada los derechos de terceros, incluidos aquellos relativos a la seguridad de datos personales; por tanto, Europeana Food and Drink está en cualquier caso exenta de toda responsabilidad civil, administrativa o criminal ante cualquier reclamación o demanda por parte de terceros.

5. Evaluación

5.1 Auto-valoración

Se permitirá únicamente la participación de los proyectos que cumplan los siguientes requerimientos específicos:

- Cada participante podrá enviar un solo proyecto por Certamen.
- Las empresas con oficinas o filiales en diferentes países podrán participar sólo desde un país.
- Las solicitudes deberán redactarse y remitirse en inglés.
- Los participantes deben enviar los productos y toda la documentación e información contextual requerida a través de la plataforma en línea seleccionada para el Certamen (ver <http://contest.upeurope.com>).
- El envío se debe realizar antes del fin del plazo.
- Los socios del proyecto Europeana Food and Drink no pueden remitir ningún producto de vídeo.

El jurado comprobará que se cumplen todos los requisitos. En los casos en que no se cumplan, los proyectos quedarán excluidos de la competición.

5.2 Criterios de evaluación

La evaluación se realizará sobre la base de unos criterios seleccionados que a continuación se especifican. Antes de iniciar el proceso de evaluación, el jurado puede definir con más detalle la ponderación específica de cada criterio.

El jurado asignará una puntuación máxima de 60 puntos por:

- **Coherencia** con los objetivos del concurso: el producto debe ser coherente con los objetivos y políticas expuestos en las bases del certamen (concretamente en el Anexo 1).
- **Compatibilidad**: el producto se ajusta a los valores y necesidades del público objetivo descrito en el texto del autor.
- **Creatividad**: el producto se ha realizado con un concepto y diseño bien concebidos y creativos.
- **Calidad estética**: el producto es original en su forma y su contenido, ofrece una buena calidad desde el punto de vista estético y técnico.

El jurado asignará una puntuación máxima de 60 puntos por:

- **Extensibilidad**: el producto puede lograr un efecto multiplicador y fomentar nuevos productos e innovaciones.
- **Eficacia comunicativa**: el producto debe ser reconocible y resultar atractivo.
- **Usabilidad**: el producto debe ser fácil de utilizar y comprender.
- **Re-utilizable**: el concepto del producto es sencillo de re-utilizar.

El jurado asignará una puntuación máxima de 60 puntos por:

- **Participación de la comunidad**: el producto generará formas de participación para el entorno social.
- **Impacto cultural**: el producto jugará un papel educativo y animará a la gente a entrar en contacto con contenidos digitales sobre patrimonio cultural.
- **Beneficios en el mercado**: se espera que el producto sea re-utilizado con un propósito comercial y de negocio.

El jurado asignará una puntuación máxima de 60 puntos por:

- **Competencia**: equilibrio entre las habilidades de los participantes y la calidad del producto (ejemplo: competencia profesional pero mala calidad de vídeo = baja puntuación; competencia profesional y buena calidad = puntuación media; sin competencia profesional pero buena calidad = alta puntuación).
- **Viabilidad**: el producto está elaborado con tecnologías y materiales disponibles a un coste razonable.
- **Costes**: equilibrio entre los costes y la calidad del producto (ejemplo: costes altos pero mala calidad = baja puntuación; alto coste pero buena calidad: puntuación media; bajo coste pero buena calidad = puntuación alta).

- **Solvencia:** la relación entre inversión de tiempo y/o dinero y calidad y utilidad del producto es razonable.

5.3 Composición del Jurado

El jurado que seleccionará y evaluará los productos recibidos estará compuesto por un experto interno y 4 externos. Los socios del proyecto Europeana Food and Drink podrían actuar como expertos internos. Los expertos externos deben ser:

- Representantes del sector con una competencia específica en línea con los objetivos del Certamen.
- Expertos profesionales sobre bebida y alimentación y el patrimonio cultural relacionado.
- Expertos de empresas o de redes de empresas creativas.
- Expertos de GLAMs.

El responsable de la Unidad del proyecto Europeana Food and Drink en el IAPH, de acuerdo con el responsable del Paquete de trabajo 4 (Universidad Sapienza, de Roma), nombrará a los miembros del jurado inmediatamente después de terminar el plazo de envío.

ANEXO 1 – Política del certamen

1. Proyecto Europeana Food and Drink

Europeana, la plataforma europea para el patrimonio cultural digital (<http://www.europeana.eu>) lleva trabajando desde 2008 para agregar, preservar y mejorar los contenidos culturales digitales de los 28 países miembros de la UE (libros, manuscritos, periódicos y revistas, fotos, contenidos web y audiovisuales, reproducciones digitales de contenidos de museos, etc). Los contenidos de Europeana están fácilmente disponibles para los usuarios (<http://vimeo.com/36752317>), como Open Data y bajo licencias Creative Common (<http://pro.europeana.eu/get-involved/europeana-ipr/europeana-licensing-framework>).

Los contenidos digitales están metadatados para que sean identificables y se puedan encontrar tanto como elementos individuales como en el contexto de exposiciones virtuales o portales temáticos (por ejemplo el portal Europeana Fashion dedicado a la moda y al mundo de la alta costura, <http://www.europeanafashion.eu/portal/home.html>).

El proyecto Europeana Food and Drink (lanzado en 2014 en el marco del Programa de Apoyo a la Innovación en Tecnologías de la Información (ICT Policy Support Programme) persigue la creación de sinergias y colaboraciones entre instituciones culturales (museos, archivos, bibliotecas, universidades, etc.) y empresas creativas con un enfoque especial hacia la cadena agroalimentaria, la promoción territorial y el tema de la bebida y alimentación. 28 socios de 16 países europeos trabajan juntos para lograr que los contenidos relacionados con la alimentación y la bebida, como documentos, textos, libros de cocina, impresiones, obras de arte, imágenes y audiovisuales, estén disponibles

on-line. De esta forma es posible destacar distintos productos y su aplicación en la gastronomía, las costumbres alimenticias, la agricultura tradicional e innovadora, los sistemas de transformación y distribución así como festividades y rituales relacionados con comidas o producciones especiales. Además, el proyecto busca experimentar con iniciativas que conecten a las empresas con los activos de Europeana para generar conocimiento y nuevo valor añadido.

Los socios del proyecto están alimentando Europeana con nuevos contenidos digitalizados que se refieren a la alimentación, mejorando de esta forma los contenidos disponibles on-line. Con objeto de facilitar la colaboración entre empresas e instituciones culturales se crearán dos Open Lab, uno en Roma, en el DigiLab Center de la Universidad de la Sapienza y otro en Sevilla, en el Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico. Los Open Labs de Europeana Food and Drink lanzarán tres “desafíos”, dirigidos a las industrias creativas para el desarrollo de productos y aplicaciones (por ejemplo, relatos audiovisuales, serious games, aplicaciones móviles, exposiciones virtuales, sistemas de promoción y marketing, herramientas educativas, etc.) reutilizando los contenidos de Europeana (ya disponibles y/o implementados por los socios).

2. Política que inspira el Tercer Certamen

Las normas del concurso pretenden favorecer:

- la búsqueda de posibles alternativas para reutilizar Europeana por parte de las industrias creativas o los “freelance” para temas específicos
- la promoción del **conocimiento y el valor del patrimonio sobre bebida y alimentación** (tangibles e intangibles), que puede difundirse fomentando la reutilización de las imágenes de los procesos de producción para crear nuevos objetos en diversos ámbitos como el diseño, la publicidad y el marketing, las herramientas de reproducción digital en 3D o otras técnicas de impresión tradicionales
- el estímulo a la producción artesanal de alimentos, haciendo hincapié en la experiencia de los agentes locales interesados, y su relación con la identidad cultural
- la creación de oportunidades y nuevos modelos de negocio para las industrias creativas y culturales europeas, fomentando además su conexión con el sector de la industria agroalimentaria tradicional

Los dos concursos anteriores del proyecto Europeana Food and Drink promovieron mecanismos narrativos que pudieran conectar los contenidos de bebida y alimentación con la producción sostenible, las especificidades regionales y la promoción del patrimonio natural, material e inmaterial. Además, las historias que

relacionaban un territorio con la comida y bebida debían abordar otros problemas globales, como la promoción de la biodiversidad, la apuesta por modelos de desarrollo sostenibles y la forma de evitar una explotación salvaje del medio ambiente. Este tercer concurso mantiene la misma inspiración cultural, en tanto y cuanto se pretende poner en relación al patrimonio de la alimentación con la producción agroalimentaria y las industrias creativas a través de la creación de objetos físicos a partir de objetos digitales disponibles en Europeana. Esto puede hacerse de varias formas y, muy en particular, a través de la creación de productos por parte de “creadores” y artesanos, tanto tradicionales como digitales.

La inspiración del concurso está basada en la sinergia entre cuatro tipos de actores:

- las grandes bibliotecas digitales que ponen a disposición contenidos multimedia y desarrollan servicios para usuarios (Factor 1). Potencialmente podrían constituir un factor relevante de crecimiento con respecto a otros tres tipos de socios directos o indirectos:
- la Industria Creativa (Factor 2), y profesionales creativos en muchos campos, como el diseño, el 3D, la impresión, la artesanía, la gamification, el diseño de alimentos y otros...;
- el mundo del Patrimonio Cultural (Factor 3): incluyendo conocimiento, competencias y actividades, incluso comerciales, relacionadas con la cultura tangible e intangible, las tradiciones, la artesanía, etc.;
- áreas productivas específicas (Factor 4), como la de alimentación y bebidas o el turismo.

La sinergia entre Europeana y/o grandes Bibliotecas Digitales (Factor 1) y la Industria Creativa (Factor 2) permite incrementar las oportunidades de mejorar y difundir los contenidos y de reutilizarlos para nuevas producciones creativas comerciales o no comerciales. Además la cooperación entre el factor 1 y el 2 contribuye a desarrollar servicios tanto para las actividades relacionadas con el Patrimonio Cultural (Factor 3) como para aquellas relacionadas con sectores productivos específicos (Factor 4), en mutua interacción. Esto parece particularmente adecuado en el amplio campo de las producciones relacionadas con comida y bebida, como la agricultura sostenible, la industria alimentaria, la producción artesana, el empaquetado, el diseño de objetos relacionados con la alimentación y el propio diseño de alimentos y bebidas.

Al igual que los anteriores concursos, pero de manera diferente, esta tercera edición pretende diseñar un método racionalizado y experimental para crear sinergias entre las cuatro tipologías de actores mencionadas. La creación de nuevos productos reutilizando contenidos de Europeana (Factor 1) estimulará el interés de las industrias creativas y de otras industrias en la cadena de la alimentación (Factor 2 y 4) por la gran Biblioteca Digital europea. Todo ello en relación con los productos educativos, productos para librerías (Factor 3), un otros, en particular en el terreno del diseño, empaquetado de productos de alimentación y diseño de alimentos (Factor 4).

Aquellos que compitan en este Tercer certamen están invitados a reelaborar los contenidos de Europeana a través de nuevos procesos de producción. Además,

aquellos videos que presenten y expliquen un nuevo producto y su método de producción serán subidos a Europeana (con este fin se ha diseñado un procedimiento para facilitar la carga directa de los metadatos por parte de los participantes a través de un interfaz amigable - Anexo 2). De esta forma se estará creando una red de relaciones y colaboración mutua en el contexto de Europeana que implicará a galerías, museos, archivos y bibliotecas que posean contenidos tradicionales o bien generados por los usuarios. Este valor potencial también podrá ser explotado por las industrias creativas, empresas de sectores concretos como el turismo, la industria agroalimentaria o los propios artesanos.

ANEXO 2 – Procedimiento de participación

Las instrucciones para cumplimentar los formularios de participación se encuentran en la Plataforma del Concurso (<http://contest.upeurope.com>).

Toda la información que se solicita podrá ser tenida en consideración por el jurado para su evaluación.

1. Fases de la solicitud y datos requeridos

Los participantes deberán facilitar datos y textos en cuatro pasos (explicados e más adelante en cada sección). El video de presentación del producto y la imagen previa solo podrán ser cargados si los cuatro pasos requeridos se han seguido en su totalidad.

En la primera sección (**general**) los participantes deberán especificar el título, descripción y categoría de su producto (categoría a o b):

a) Categoría 2D

Productos gráficos resultantes de la reelaboración de las imágenes de Europeana relacionadas con la bebida y la alimentación (alimentos, objetos, lugares, utensilios,) para darles un uso educativo o comercial; p.ej.: etiquetas, envoltorios, pegatinas, logos, empaquetado del producto, impresiones en papel o en tejidos o en plásticos u otros materiales.

b) Categoría 3D

Productos materiales que reproducen o re-elaboran en 3D detalles de imágenes relacionadas con la bebida y la alimentación (p.ej. imágenes de arte o arqueología, artes aplicadas, objetos de la vida rural, lugares, alimentos ...), para uso educativo y comercial.

En la segunda sección (**objeto**) los participantes deben facilitar:

- una breve descripción del proceso de producción, incluidos el tiempo y los recursos empleados (máx 500 caracteres)

- una descripción completa del producto (máx 1500)
- referencias a la reutilización de contenidos de Europeana (ver más adelante), indicando siempre las fuentes y los enlaces hacia los contenidos.
- Referencias a la posible reutilización de otros contenidos digitales no incluidos en Europeana (ver más adelante), indicando siempre las fuentes y los enlaces hacia los contenidos.
- Los metadatos relacionados con el video (ver más adelante).

En la tercera sección (**proyecto**) los participantes deben explicar brevemente algunos aspectos “estratégicos” que caractericen el diseño y producción del producto (ver normas generales):

- Estrategias de producción (visión) (máx 1000)
- Público objetivo al que va destinado el producto (máx 500)
- Impacto social esperado (máx 700)

En la cuarta sección (**equipo/identidad**) los participantes facilitarán sus datos personales y un breve perfil con sus competencias y experiencia (máx 300 caracteres).

2. Metadatos del vídeo y otras condiciones para su disponibilidad

Por lo que se refiere al video presentado para mostrar y explicar el producto y el proceso de producción, parte de la información proporcionada por los participantes a través de la plataforma será convertida automáticamente en metadatos según el formato establecido por el Modelo de Datos para Europeana (ver <http://pro.europeana.eu/share-yout-data/data-guidelines/edm-documentation>).

Los metadatos se considerarán de dominio público y se garantizará el acceso a los videos a través de Europeana.

Los metadatos son:

Título	
Descripción	máx 300 caracteres, espacios incluidos
Vista previa	Imagen o cubierta del video

Tema del video	El participante debe responder a cuatro preguntas: ¿Quién? ¿Quién es el personaje principal del video? (Por ejemplo: “el inventor del producto”; o 'John Smith, el inventor del producto'; o; 'John Smith, un artesano digital y James Brown, un diseñador’) ¿Cuándo? ¿Cuándo ocurre? (Ejemplo: '2015') ¿Qué? ¿Cuál es el tema del video? (Ejemplo: 'trabajar con detalles de Murillo') ¿Dónde? ¿Dónde se desarrolla? (Ejemplos: España, Andalucía; o 'España, Andalucía, Málaga’)
Duración	(en minutos y segundos)
Fecha	(fecha de finalización del video)
Formato	(Solo se admite formato MP4)
Idioma	
Autor/es	Se admite tanto al propio participante como a otros co-autores e incluso organizaciones
Poseedor de los derechos	Normalmente será el participante, aunque se admiten co-autores u organizaciones
Derechos	El poseedor de los derechos declarará lo siguiente tras haber leído las condiciones: - Que el video presentado es totalmente original (si hubiera partes del mismo no originales es necesario indicar la fuente y garantizar que dichos contenidos son de libre uso o poseen una licencia Creative Commons CC BY-SA 3.0 o CC BY 4.0) - Que autoriza a Europeana a licenciar el video bajo Creative Commons CC BY 4.0 o bajo Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0.

Los participantes tienen la obligación de declarar el origen de su trabajo a partir de contenidos de Europeana y de especificar las condiciones de la licencia. En caso de realizar una falsa declaración sobre las fuentes empleadas o sobre las licencias todas las responsabilidades legales que se deriven recaerán sobre el propio participante.

Los videos se pondrán a disposición de Europeana. El socio del proyecto encargado de transferir los metadatos a Europeana utilizará automáticamente CC BY 4.0 para el modelo de datos de Europeana. Esta operación será posible una vez que el participante suscriba una autorización expresa, leyendo y aceptando

los términos y condiciones y marcando la casilla correspondiente en la plataforma (“Declaro que el contenido y la realización del video son trabajos míos originales y que no afectan de ninguna manera a los derechos de terceros, incluyendo aquellos relacionados con la seguridad de los datos personales; por consiguiente, Europeaana Food and Drink y sus sucesores están exentos de cualquier responsabilidad civil, administrativa o penal y no serán considerados responsables de ninguna reclamación o demanda promovida por terceros”).

Por último, los participantes autorizan a Europeaana a licenciar su video bajo Creative Commons CC BY 4.0, lo que permite su reutilización, o bajo Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0, que no permite su reutilización. Con respecto a lo anterior, el Marco de Autorizaciones de Europeaana (**Europeana Licensing Framework**), descargable a través de <http://pro.europeana.eu/get-involved/europeana-ipr/europeana-licensing-framework>, pág. 15 y pág. 17, recoge lo siguiente: “Cuando el proveedor de datos es también el propietario de los derechos y quiere que el objeto digital pueda ser reutilizable (o ha sido autorizado por el poseedor de los derechos para hacerlo) el proveedor de datos puede solicitar una licencia Creative Commons” ... “Europeana acepta todas las versiones de estas licencias incluidas aquellas bajo jurisdicciones específicas”. Para la atribución de licencias internacionales 4.0. Creative Commons (CC BY 4.0) se puede consultar <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

En resumen, la licencia permite:

- Compartir – copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.
- Adaptar - remezclar, transformar y reelaborar el material con cualquier finalidad, incluso comercial.

Condiciones:

El licenciatarario no puede revocar estos permisos mientras las condiciones se sigan respetando.

Debe reconocer adecuadamente la licencia, proporcionando un enlace e indicando cualquier cambio que hubiera que realizar. Debe hacerlo de manera razonable, sin que se sugiera que el licenciatarario le respalda a usted o al uso que hace.

No puede aplicar medidas tecnológicas o legales que establezcan restricciones para otros a la hora de hacer aquello que permite la licencia.

No tiene que cumplir con la licencia en el caso de elementos de dominio público o cuando su uso está permitido por una excepción o limitación aplicable.

No se dan garantías. La licencia puede no otorgarle todos los permisos necesarios para el uso que usted tiene pensado. Por ejemplo, hay otro tipo de derechos como los relativos a la publicidad, la privacidad o derechos morales que pueden limitar la manera en la que use el material.

La licencia CC BY-NC-ND 4.0 permite únicamente compartir el material, con las siguientes condiciones:

No se autorizan productos derivados. Si se modifica el material remezclándolo o transformándolo, este ya no podrá ser distribuido.

No se autoriza el material para usos comerciales.