

Deutsche Telekom Interactive TV Award 2011

Teilnahmebedingungen

Profi-Wettbewerb

Deine Idee für das Fernsehen von Morgen

Das Fernsehen der Zukunft ist immer so, wie wir es gerade wollen. Es hilft uns im Alltag und es passiert gemeinsam mit den Menschen, die für uns zählen. Der Interactive TV Award der Deutschen Telekom will, dass diese Vision Schritt für Schritt wirklicher wird. Hier im Wettbewerb kannst du mit deiner Idee dazu beitragen und Preisgelder gewinnen.

Entwickler oder kreativer Kopf?

Dein Profi-Herz schlägt für interaktives Fernsehen? Dann bist du hier richtig.

Als wettbewerbsfreudiger Entwickler kannst du in der Kategorie „Entwickler“ eine Anwendung vorschlagen, die auch den Praxistest auf der Plattformumgebung unseres Fernseh-Angebots Entertain bestehen würde. Die technische Grundlage in dieser Kategorie ist das Microsoft Mediaroom Presentation Framework (MPF).

Zusätzlich gibt es die Kategorie „Freestyle“. Hier punktest du mit einer ausgearbeiteten Idee, die vor allem durch ihre Kreativität besticht. In den vergangenen Runden hatten wir zum Beispiel Beiträge von Usability-Designern, TV-Startups oder Autoren. Denke das Fernsehen von Morgen – und lass die Technik Technik sein!

Am Deutsche Telekom Interactive TV Award 2011 kannst du als ambitionierte Einzelperson ebenso teilnehmen wie Unternehmen oder Institutionen – und zwar unabhängig aus welchem Land. Der Interactive TV Award bietet dir die Gelegenheit, ganz unmittelbar das Fernsehen der Zukunft voranzubringen und dabei selbst zu gewinnen: Erfahrung, Preise, Reputation.

Mehrfach gewinnen.

Du profitierst auf vielerlei Art: von der Aufmerksamkeit der Fachwelt, von der Präsentation vor einer hochkarätigen Jury und – wenn's gut läuft – von Preisen im Gesamtwert von 135.000 Euro. Wenn du ein gutes Konzept vorlegst, bleibst du mit uns im Gespräch. Egal, ob du am Ende gewinnst.

„Die neuen Ideen und Konzepte fließen in die Weiterentwicklung von Entertain ein“ erklärt der Schirmherr des Interactive TV Awards 2011, Dr. Christian P. Illek, Geschäftsführer Marketing Telekom Deutschland. „Und der Wettbewerb ist das Eingangstor für eine Kooperation mit der Telekom – auch jenseits des Preisgewinns. Viele der Vorjahresteilnehmer haben wir zu Gesprächen eingeladen. Insofern kann ich nur alle Entwickler herzlich ermutigen, uns ihre Visionen für ein interaktives Fernseherlebnis mit Entertain zu präsentieren.“

Die enorme Reichweite des IPTV-Angebots der Deutschen Telekom AG verdeutlicht die Chancen, an denen du teilhaben kannst: Entertain hat in Deutschland aktuell bereits über 1.000.000 Zuschauer und ist potenziell in 17 Millionen Haushalten erreichbar.

Die erste Runde für die Einsendung von Ideen beginnt im August 2010. Vorher kannst du dich auf der Internetseite zum Interactive TV Award (<http://www.interactive-tv-award.de>) über alle Details zum Wettbewerb 2011 informieren.

Fernsehen, wie wir leben.

2011 möchten wir Konzepte prämiieren, die zeigen, welche Rolle das Fernsehen in unserem vernetzten Alltag spielen wird. „Connected Life & Work“ ist die Vision, für die die Deutsche Telekom in ihrem Markt den Takt vorgibt. Im Wettbewerb wollen wir unter dem Motto „Fernsehen, wie wir leben“ sehen, welche Antworten das Fernsehen von Morgen dazu bereithält.

Das sind die Fragen, auf die du Antworten finden kannst: Wie sieht das Fernsehen aus, das zu deinem Leben passt? Kannst du es mitgestalten? Begleitet es dich, wohin du gehst? Triffst du über das Fernsehen Leute, die dir etwas bedeuten? Wie unterstützt dich Fernsehen in deinem Alltag? Und nicht zuletzt: Wie bleibt Fernsehen einfach – bei aller Vielfalt?

Wirf dein Können in die Arena.

Dein Kopf arbeitet schon? Dann zeig uns, was du kannst. Wir freuen uns, wenn du teilnimmst. Mach mit beim Fernsehen der Zukunft - und gewinne mit beim Deutsche Telekom Interactive TV Award 2011.

1 Ansatz und Ziele des Wettbewerbs

Die Medienlandschaft der Zukunft wird anders aussehen, ebenso wie die IT-Technik, auf der sie beruht. Die Deutsche Telekom AG möchte beides weiterentwickeln – und dieser Wettbewerb soll dazu beitragen.

Der Deutsche Telekom Interactive TV Award 2011 gibt Profis die Möglichkeit, neue Ideen und Konzepte im Bereich des interaktiven Fernsehens zu entwickeln und bewerten zu lassen. Als Teilnehmer sind ambitionierte Einzelpersonen ebenso gefragt wie Unternehmen und Institutionen aus der IT- und Medienbranche. Sie erhalten die Chance, Umsetzungserfahrungen auf einer der größten europäischen IPTV-Plattformen zu sammeln.

Für die Deutsche Telekom AG ihrerseits ist dieser Wettbewerb ein Mittel, auf neue Ideen und Lösungen aufmerksam zu werden. Der Wettbewerb ist offen und bietet Teilnehmern maximale Freiheiten. Gleichwohl steht dahinter die Idee, Anwendungen für die IPTV-Plattform der Deutschen Telekom AG zu suchen, die für den Massenmarkt tauglich sind. Die Deutsche Telekom AG möchte mit dem Wettbewerb die enge Zusammenarbeit Ihrer Spezialisten mit der engagierten Expertengemeinde voranbringen.

Gleichzeitig soll die Kommunikation des Wettbewerbs das öffentliche Bewusstsein für die großen Entwicklungschancen des interaktiven Fernsehens fördern.

2 Wettbewerbsaufgabe

Die Wettbewerbsaufgabe besteht darin, neue Ideen und Konzepte für Anwendungen zu entwickeln, die im Rahmen des interaktiven Fernsehens eingesetzt werden können. „Connected Life and Work“ ist das Motto des Interactive TV Awards 2011. Der Innovationswettbewerb stellt Fernsehen damit in einen Zusammenhang, der über Unterhaltung in unseren Wohnzimmern hinausweist. Denn das moderne TV aus der Datenleitung - kurz IPTV - fügt sich ein in unseren Lebens- und Arbeitsalltag und bereichert ihn. Um neue Formen digitaler Unterhaltung geht es dabei ebenso wie um Kommunikation und Dienste, die unser Leben leichter machen. Weitere Informationen zur thematischen Ausgestaltung des Wettbewerbs finden Sie unter <http://www.interactive-tv-award.de>. Die Wettbewerbsaufgabe ist bewusst offen gehalten, um den Teilnehmern einen möglichst großen Freiraum für neue Ideen zu belassen.

Um einen großen Teilnehmerkreis anzusprechen, wird der Award auch in 2011 wieder in zwei Preiskategorien ausgelobt:

- in der sogenannten „Entwickler“-Kategorie
- und in der sogenannten „Freestyle“-Kategorie

Die Kategorien unterscheiden sich in der Bearbeitungstiefe. Während es in der Kategorie „Freestyle“ allein um die kreative Idee und deren Visualisierung geht, muss in der Kategorie „Entwickler“ neben der Idee auch die Möglichkeit ihrer Realisierung aufgezeigt werden. Die technische Grundlage des eingereichten Konzepts bildet dabei das Microsoft Mediaroom Presentation Framework (MPF).

Es steht den Teilnehmern frei, beliebig viele Beiträge in beiden Kategorien einzureichen.

3 Wettbewerbsverfahren

Die Auswahl der Preisträger des Deutsche Telekom Interactive TV Awards 2011 erfolgt in beiden Kategorien im Rahmen eines zweistufigen Wettbewerbs als offenes qualitatives Auswahlverfahren.

3.1 Wettbewerbsphasen

Je Preiskategorie finden die folgenden zwei Wettbewerbsphasen statt:

In der ersten Wettbewerbsphase (**Qualifikationsrunde**) entwickeln die Teilnehmer neue Ideen zu Anwendungen im Bereich interaktives TV für den deutschen Markt, die durch aussagekräftige Konzeptskizzen detailliert zu beschreiben sind. Die Unterlagen müssen bis spätestens **15. Oktober 2010** auf dem Open Development Portal der Deutschen Telekom AG (dem „Developer Garden“) hochgeladen werden. Für den Upload steht dort ein Eingabeformular zur Verfügung. In dem außerdem für den Interactive TV Award 2011 eingerichteten Fachforum (www.developergarden.com/itva) wird Teilnehmern zusätzlich ein 2-seitiges Formular („Template“) zur Verfügung gestellt. Es soll Einreichern dabei helfen, ihre Konzeptidee kurz und in einheitlich strukturierter Weise zusammenzufassen. Das Einreichen des ausgefüllten Templates ist obligatorisch für die Teilnahme am Wettbewerb.

Die Unterlagen sind bearbeitungsfähig und in deutscher oder englischer Sprache im A4 Format einzureichen. Die Dokumente werden nicht zurückgegeben.

Folgender **inhaltlicher Aufbau der eingereichten Unterlagen ist** zu beachten:

Pflichtangaben (vorgegebenes Template):

- Kurzbeschreibung des Konzepts
- Benennung des Projektansprechpartners sowie gegebenenfalls des Vertreters mit Kontaktdaten
- Kurze Eigen- oder Firmenpräsentation (Kompetenzen, Referenzen, gegebenenfalls auch Tätigkeitsgebiete, Mitarbeiterzahl, Umsatz, Gesellschaftsform etc.)
- Vorteile des Konzepts („Reason Why“)
- Detailbeschreibung des Konzepts (Geschäftsidee, Use Cases, Geschäftsmodell etc.)
- Erste Visualisierungen („screenshots“), Bilder, Skizzen die der Erklärung des Konzepts dienlich sind

Optionale Angaben:

Zusätzlich zu dem vorgegebenen und ausgefüllten Formular steht es allen Teilnehmern frei, weitere Unterlagen zur Beschreibung und Erklärung des Konzepts einzureichen (maximal 20 Seiten A4). Diese Unterlagen müssen ebenfalls über das zur Verfügung gestellte Eingabeformular hochgeladen werden.

Nach Ablauf der Bewerbungsfrist für die Qualifikationsrunde werden alle Bewerbungen von einem Prüfungsgremium gesichtet und bewertet, das aus Experten der Deutschen Telekom AG besteht. Aus den Bewerbungen werden die überzeugendsten Konzepte für die Teilnahme an der zweiten Wettbewerbsphase (**Finalrunde**) ausgewählt. Die Auswahl erfolgt anhand der Wettbewerbsziele sowie nach den unter Ziffer 3.4 aufgeführten Kriterien. Der Bewertungsmodus bleibt dem Prüfungsgremium vorbehalten.

Aus den „Freestyle“-Bewerbungen werden drei, aus den Bewerbungen der „Entwickler“-Kategorie fünf Finalisten ausgewählt, die an der jeweiligen Finalrunde teilnehmen dürfen.

Die drei „Freestyle“-Teilnehmer haben im Rahmen des „Freestyle“-Finales die Aufgabe, ihre Konzepte zu visualisieren und vorzustellen. Die Wahl eines geeigneten Mediums ist jedem Teilnehmer selbst überlassen (z.B. Video, Powerpoint, Bilder, Flash etc.).

Die fünf Qualifikationsrundsieger der „Entwickler“-Kategorie erhalten im Rahmen des Finales die Gelegenheit, mit Hilfe des so genannten Microsoft Mediaroom Presentation Frameworks (MPF) ihre Ideen zu entwickeln und vorzustellen.

Das Microsoft Mediaroom Presentation Framework ist ein wichtiger Bestandteil des heutigen IPTV-Systems, welches von der Deutschen Telekom AG eingesetzt wird. Mit Hilfe des MPF können neue Applikationen sehr einfach auf dem Fernseher umgesetzt werden. Die Funktionalitäten des MPF sind in dem Dokument „Beschreibung MPF“ beschrieben, welches im Fachforum des Interactive TV Awards auf dem Developer Garden (www.developergarden.com/itva) frei zur Verfügung steht.

Das Microsoft Mediaroom Presentation Framework besteht aus Hard- und Softwarekomponenten und wird den Teilnehmern von Microsoft Corporation unentgeltlich zur Verfügung gestellt. Einzelheiten der Überlassung werden in einer gesonderten Vereinbarung zwischen Microsoft Corporation und den „Entwickler“-Finalisten geregelt.

Die „Entwickler“-Finalisten erklären sich dazu bereit, an allen erforderlichen Schulungen und Projektbesprechungen teilzunehmen. Diese Veranstaltungen finden voraussichtlich in Darmstadt (Deutschland) statt. Die jeweiligen Termine werden den Teilnehmern rechtzeitig im Vorfeld bekannt gegeben.

Im Rahmen der Finalrunde haben die Teilnehmer beider Kategorien die Aufgabe, der Experten-Jury in einer Präsentation ihre Ergebnisse vorzustellen. Die Teilnehmer verpflichten sich, an diesen Präsentationen teilzunehmen.

Die Bewertung der Ergebnisse mit der daraus resultierenden Auswahl der Gewinner erfolgt durch die Jury anhand der Wettbewerbsziele und gemäß den unter Ziffer 3.4 aufgeführten Kriterien.

3.2 Zeitplan

2. August 2010:	Wettbewerbsstart
3. September 2010:	Entwicklertreffen auf der Internationalen Funkausstellung, Berlin
15. Oktober 2010:	Einsendeschluss für alle Bewerbungen des Profi-Wettbewerbs
Ende Oktober 2010:	Kür der Finalisten für die Finalrunde durch ein Prüfungsgremium der Deutschen Telekom AG
Anfang November 2010:	Abschluss der ersten Wettbewerbsphase (Qualifikationsrunde) mit Bekanntgabe der 3 Finalisten in der Kategorie „Freestyle“ und der 5 Finalisten in der Kategorie „Entwickler“. Start der zweiten Wettbewerbsphase (Finalrunde). Der konkrete Termin wird rechtzeitig vorher bekannt gegeben.
Anfang Februar 2011:	Abgabetermin für die Finalrundenergebnisse. Der konkrete Termin wird rechtzeitig vorher bekannt gegeben.
Mitte Februar 2011:	Präsentationen der Entwicklungsergebnisse vor der Jury. Die konkreten Termine werden rechtzeitig vorher bekannt gegeben.
Anfang März 2011:	Bekanntgabe des Gewinners in der Kategorie „Freestyle“ und desjenigen in der Kategorie „Entwickler“.

3.3 Teilnahmevoraussetzungen

Teilnahmeberechtigung: Zum Wettbewerb eingeladen sind alle Einzelpersonen, die das 18. Lebensjahr bereits vollendet haben, Unternehmen und Institutionen, die unsere Begeisterung für die Chancen des interaktiven Fernsehens teilen und Spaß an der Entwicklung und Umsetzung innovativer Ideen und kreativer Konzepte für den IPTV-Markt haben.

Einsendeschluss: Die Teilnehmer werden gebeten, ihre Konzeptskizzen (zu Inhalt und Struktur der Unterlagen siehe Ziffer 3.1) elektronisch auf der Website www.developergarden.com/itva einzustellen. Dabei ist das auf der Website bereitgestellte Eingabeformular zu verwenden. Die Unterlagen müssen der Deutschen Telekom AG bearbeitungsfähig und vollständig bis spätestens zum **15.10.2010** zugehen. Der Eingang der Unterlagen wird den Teilnehmern bestätigt.

Teilnahmeverantwortliche: Jedes teilnehmende Unternehmen muss einen vertretungsberechtigten Hauptverantwortlichen für die Bewerbung sowie einen Stellvertreter als Ansprechpartner benennen (natürliche Personen).

Ausschluss: Mitarbeiter der Deutschen Telekom AG sowie von Unternehmen, die mit der Deutschen Telekom AG im Sinne von § 15 AktG verbunden sind, dürfen aus Gründen der Chancengleichheit nicht an dem Deutsche Telekom Interactive TV Award 2011 teilnehmen.

Kostenerstattung: Die im Zusammenhang mit der Bewerbung oder Wettbewerbsteilnahme entstehenden Aufwendungen und Kosten sind von den Teilnehmern selbst zu tragen. Es besteht kein Anspruch auf Kostenübernahme durch die Deutsche Telekom AG.

3.4 Bewertungs- und Auswahlkriterien

Um jedem Teilnehmer die gleiche Chance zu geben, durch eigene Leistung zu überzeugen, wird der Deutsche Telekom Interactive TV Award 2011 als offenes qualitatives Auswahlverfahren durchgeführt, in dem die Auswahlentscheidungen anhand objektiver Kriterien durch sachkundige und neutrale Gremien auf beiden Stufen (Prüfungsgremium der Deutschen Telekom AG und Experten-Jury) fair getroffen werden.

Aus den Teilnehmern des Finales wählt die Experten-Jury in beiden Kategorien diejenige Idee aus, deren Gesamtbewertung über beide Wettbewerbsphasen hinweg am ehesten den Zielen und Kriterien des Wettbewerbs entspricht. Der Bewertungsmodus bleibt der Jury vorbehalten.

Die Beurteilung der Ideen orientiert sich in der „Freestyle“-Kategorie vorrangig an der Kreativität der Idee und des Konzepts, während es in der „Entwickler“-Kategorie neben der Kreativität auch auf die technische Einbeziehung des Microsoft Mediaroom Presentation Framework ankommt. Die Auswahlkriterien sind im Einzelnen je nach Kategorie folgende:

3.4.1 Kategorie „Freestyle“

Bei der Bewertung und der Auswahl der „Freestyle“-Ideen und Konzepte stehen folgende Kriterien im Vordergrund:

- Kreativität der Idee und des Konzepts
- Gestalterische Qualität der Visualisierung
- Form und Qualität der Präsentation
- Gesamteindruck und Nachhaltigkeit

Ferner sind die Besonderheiten des deutschen Medienmarktes und -rechtes zu berücksichtigen.

Die Kreativität wird anhand der folgenden Indikatoren bemessen:

- Problemsensitivität (Erkennen von Produktlücken / Erkennen, wo Bedarf nach innovativen Lösungen bestehen könnte)
- Originalität im Sinne von Neuartigkeit
- Flexibilität (Entwicklung neuer Problemlösungsansätze)
- Elaboration (Anpassung der Idee an die Realität)
- Konzeptionelles Niveau

3.4.2 Kategorie „Entwickler“

Bei der Bewertung und der Auswahl der „Entwickler“-Ideen und Konzepte liegt der Fokus in der ersten Runde auf folgenden Bewertungskriterien:

- Kreativität der Idee und des Konzepts
- Form und Qualität der Präsentation
- Gesamteindruck und Nachhaltigkeit

Ferner sind die Besonderheiten des deutschen Medienmarktes und -rechtes zu berücksichtigen.

Die Kreativität wird anhand der folgenden Indikatoren bemessen:

- Problemsensitivität (Erkennen von Produktlücken / Erkennen, wo Bedarf nach innovativen Lösungen bestehen könnte)
- Originalität im Sinne von Neuartigkeit
- Flexibilität (Entwicklung neuer Problemlösungsansätze)
- Elaboration (Anpassung der Idee an die Realität)
- Konzeptionelles Niveau

Der Fokus in der finalen Runde des Awards liegt auf folgenden Bewertungskriterien:

- Technische Realisierung auf Basis von MPF
- Technischer Lösungsansatz
- Usability (z.B. Einfachheit der Bedienung)
- Kundennutzen (z.B. Besonderheit des Konzepts)

3.5 Jury

Die Jury setzt sich aus fachkundigen Experten unterschiedlicher gesellschaftlicher Bereiche (Medienindustrie, universitärer Bereich, Vertreter der Fachpresse oder ähnliche Provenienz) sowie aus sachkundigen Entscheidungsträgern der Deutschen Telekom AG und Microsoft Corporation zusammen. Hierdurch wird eine objektive und fachlich kompetente Bewertung der eingereichten Anwendungen und Ideen gewährleistet. Der Auswahlprozess erfolgt in jeder einzelnen Phase anhand von objektiven Gesichtspunkten, die durch die Ziele und Kriterien des Wettbewerbs bestimmt werden.

Jury-Mitglieder, die Mitarbeiter eines teilnehmenden Unternehmens oder Mitarbeiter eines im Sinne von § 15 AktG mit dem teilnehmenden Unternehmen verbundenen Unternehmens sind, dürfen aus Gründen der Chancengleichheit die von diesem Unternehmen eingereichte Idee nicht bewerten.

3.6 Wettbewerbsprämien

Die Deutsche Telekom AG stellt für den Wettbewerb Geldprämien in Höhe von insgesamt 135.000 Euro zur Verfügung.

Diese Summe wird wie folgt auf die unterschiedlichen Wettbewerbsphasen aufgeteilt:

- Die drei Gewinner der „Freestyle“-Qualifikationsrunde erhalten je 5.000 Euro.
- Die fünf Gewinner der „Entwickler“-Qualifikationsrunde erhalten je 10.000 Euro.
- Der Gewinner des „Freestyle“-Finales erhält 20.000 Euro (zusätzlich zur Qualifikationsrundenprämie).
- Die Prämien der „Entwickler“-Gewinner teilen sich wie folgt auf: 1. Platz 30.000 Euro, 2. Platz 15.000 Euro, 3. Platz 5.000 Euro (zusätzlich zur Qualifikationsrundenprämie).

Die aufgeführten Geldprämien verstehen sich einschließlich gegebenenfalls anfallender Umsatzsteuer (USt).

Die Qualifikationsrundenprämien werden zu Beginn der Finalrunde ausgezahlt, die Finalrundenprämien werden nach Bekanntgabe der Gewinner ausgezahlt. Bei der Prämierung kann nur ein Vorschlag beziehungsweise eine Projektidee je Teilnehmer Berücksichtigung finden.

Die Auszahlung der Prämien erfolgt auf der Grundlage einer Rechnung des Gewinners über die ihm zustehende Prämie gemäß obiger Auflistungen. Sofern der Gewinner ein in Deutschland ansässiger Unternehmer und als solcher zum Ausweis von Umsatzsteuern berechtigt ist, ist er verpflichtet, eine ordnungsgemäße Rechnung gemäß § 14 UStG zu erteilen. Die Rechnung ist an folgende Anschrift zu richten:

Deutsche Telekom AG
Products & Innovation
Friedrich-Ebert-Allee 140
53113 Bonn

Die Deutsche Telekom AG überweist daraufhin das Preisgeld auf das in der Rechnung genannte Konto.

4 Realisierung des Siegerprojekts

Über die Wettbewerbsprämien hinaus ist vorgesehen, die Idee des Siegerprojekts oder der Siegerprojekte umzusetzen, und zwar vollständig oder zumindest in den Teilen, die eine Marktrealisierung aus wirtschaftlichen Erwägungen erfolgversprechend erscheinen lassen. Der Sieger ist damit einverstanden, dass seine Entwicklungsarbeit bei Bedarf ausführlichen Markt-, Konzept- und/oder Produkttests unterzogen werden kann, deren Umfang von der Deutschen Telekom AG bestimmt werden.

5 Leistungsvorbehalte

Etwaige im Rahmen des Wettbewerbs zugesagte oder in Aussicht gestellte Zuschüsse und Fördermaßnahmen der Deutschen Telekom AG stehen unter dem Vorbehalt gesetzlicher Bestimmungen – insbesondere regulatorischer, wettbewerbs- und vergaberechtlicher Art – sowie gegebenenfalls erforderlicher behördlicher Genehmigungen. Zudem behält sich die Deutsche Telekom AG das Recht vor, den Wettbewerb einzuschränken oder abzubrechen, sofern aus ihrer Sicht die Ziele des Wettbewerbs 2011 nicht oder nur unzureichend erreicht werden können. Ein Anspruch auf

Erstattung der den Teilnehmern im Zusammenhang mit der Bewerbung entstandenen Aufwendungen oder Kosten besteht auch in diesem Fall nicht.

Die Überlassung des sogenannten Microsoft Mediaroom Presentation Framework an die Teilnehmer der „Entwickler“-Finalrunde setzt den Abschluss einer entsprechenden Überlassungsvereinbarung zwischen den jeweiligen Teilnehmern und Microsoft Corporation voraus.

6 Geistiges Eigentum, Nutzungsrechte

Die Deutsche Telekom AG behält sich für Informationen, die an die Wettbewerbsteilnehmer übermittelt werden, alle Rechte einschließlich des Rechts zur Anmeldung von gewerblichen Schutzrechten vor. Nutzungsrechte hieran bestehen nur im Rahmen und zum Zwecke der Teilnahme am Wettbewerb.

Die Wettbewerbsteilnehmer sind damit einverstanden, dass ihre Ideen und Projektergebnisse gegebenenfalls einem Konzepttest unter Mitwirkung von Probanden oder vergleichbaren Tests unterzogen werden.

Die Teilnehmer, die das Finale erreicht haben, verpflichten sich, etwaige Rechte an ihren Ideen sowie Projektergebnissen oder Teilergebnissen zunächst ausschließlich der Deutschen Telekom AG zum Erwerb oder zur uneingeschränkten Nutzung anzubieten. Sofern seitens der Deutschen Telekom AG Interesse besteht, werden die Einzelheiten im Rahmen einer partnerschaftlichen Kooperationsvereinbarung geregelt, die auch eine faire Vergütung nach marktüblichen Konditionen unter Berücksichtigung der bereits als Prämien ausgeschütteten Geldbeträge beinhaltet. Eine eigene Nutzung der Rechte durch diese Teilnehmer ist in diesem Fall nur mit Zustimmung der Deutschen Telekom AG möglich.

Die Wettbewerbsteilnehmer sind verpflichtet, in den Bewerbungsunterlagen nach bestem Wissen und Gewissen im Rahmen des Zumutbaren offenzulegen, ob in die Bewerbung Beiträge eingeflossen sind, an denen Rechte des Teilnehmers oder Rechte Dritter bestehen.

Die Nutzungsrechte an den Ergebnissen von Markt-, Konzept- und/oder Produkttests sowie an vergleichbaren Erkenntnissen, die die Deutsche Telekom AG im Rahmen des Wettbewerbs bei der Analyse der Wettbewerbsbeiträge aufgrund eigener Tätigkeit erworben hat, stehen ausschließlich der Deutschen Telekom AG und dem jeweiligen Teilnehmer zu.

7 Datenschutz

Die Daten der Wettbewerbsteilnehmer werden für die Dauer der Durchführung des Wettbewerbs gespeichert. Alle Teilnehmer erklären sich mit der Nutzung dieser Daten zu Projektzwecken unter Beachtung der geltenden Datenschutzbestimmungen einverstanden.

8 Vertraulichkeit und Haftung

Alle Informationen, die die Teilnehmer im Rahmen des Wettbewerbs von der Deutschen Telekom AG erhalten, dienen lediglich den Zwecken des Wettbewerbs. Jegliche Haftung für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der Informationen ist ausgeschlossen.

Die Wettbewerbsteilnehmer verpflichten sich, alle von der Deutschen Telekom AG erhaltenen Informationen geheim zu halten, sie Dritten nicht zugänglich zu machen und sie ausschließlich für Zwecke des Wettbewerbs zu verwenden. Dritte sind alle Personen, die nicht Teilnehmer der jewei-

ligen Bewerbung sind. Die Vertraulichkeitsverpflichtung endet 5 Jahre nach Abschluss des Wettbewerbs. Die Einzelheiten regelt eine Vertraulichkeitsvereinbarung, die von jedem Teilnehmer zu unterzeichnen ist.

Darüber hinaus verpflichten sich die Wettbewerbsteilnehmer, die das Finale erreicht haben, ihre Ideen sowie Projektergebnisse oder Teilergebnisse bis zum Abschluss des Wettbewerbs geheim zu halten, sie ausschließlich für Zwecke des Wettbewerbs zu verwenden und sie auch nur denjenigen ihrer Mitarbeiter zugänglich zu machen, die diese Kenntnisse für Zwecke des Wettbewerbs benötigen. Die Wettbewerbsteilnehmer werden sämtliche Mitarbeiter, die zum berechtigten Personal gehören, für die Dauer des Wettbewerbs zur Geheimhaltung der Ideen sowie der Projektergebnisse oder Teilergebnisse verpflichten.

Sämtliche Pressemeldungen, öffentliche Verlautbarungen und Maßnahmen der Werbung oder Öffentlichkeitsarbeit, die von einem Teilnehmer mit Bezug auf diese Vereinbarung bzw. den Wettbewerb herausgegeben werden, bedürfen vor ihrer Veröffentlichung der Freigabe durch die Deutsche Telekom AG.

Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, im Rahmen von Werbe- und Kommunikationsmaßnahmen der Deutschen Telekom AG und Microsoft Corporation als Teilnehmer des Interactive TV Awards 2011 – nach Abschluss des Wettbewerbs auch unter Beschreibung ihrer Projektidee – namentlich benannt zu werden.

9 Änderung der Teilnahmebedingungen

Zumutbare Änderungen dieser Teilnahmebedingungen bleiben vorbehalten.

10 Schriftform

Mündliche Nebenabreden bestehen nicht. Änderungen und Ergänzungen dieser Teilnahmebedingungen bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform. Dies gilt auch für einen Verzicht auf das Schriftformerfordernis.

11 Salvatorische Klausel

Sollten wider Erwarten eine oder mehrere Regelungen dieser Teilnahmebedingungen ganz oder teilweise nicht rechtswirksam oder nicht durchführbar sein oder ihre Wirksamkeit oder Durchführbarkeit später verlieren, so berührt dies die Gültigkeit der Teilnahmebedingungen im Übrigen nicht. In diesem Falle gilt als vereinbart, dass die unwirksame oder undurchführbare Bestimmung durch diejenige wirksam ersetzt wird, die – soweit rechtlich möglich – dem ursprünglich Gewollten am nächsten kommt.

12 Rechtswahl und Gerichtsstand

Für diese Teilnahmebedingungen gilt ausschließlich Deutsches Recht. Der Gerichtsstand ist Bonn.

13 Rechtswegausschluss für Auswahlentscheidungen

Die Wettbewerbsteilnehmer haben mit der Abgabe der Bewerbung keinen Rechtsanspruch auf Prämierung. Die Entscheidungen des Prüfungsgremiums der Deutschen Telekom AG und der Experten-Jury sind nicht anfechtbar. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

14 Verbindlichkeit

Mit der Einreichung der Bewerbungsunterlagen erklären sich die Teilnehmer mit den Teilnahmebedingungen einverstanden. Diese sind Bestandteil der Bewerbung.