**BASES REGULADORAS DE STEAM SARE**

[1. STEAM Sare. Contexto. 2](#_Toc33692748)

[2. Objeto. 3](#_Toc33692750)

[3. Vigencia. 3](#_Toc33692751)

[4. Miembros de STEAM Sare. 3](#_Toc33692752)

[4.1. Entidad coordinadora. 3](#_Toc33692753)

[4.2. Entidades dinamizadoras. 4](#_Toc33692754)

[4.3. Entidades participantes: centros educativos y agentes socioeconómicos. 6](#_Toc33692755)

[5. Adhesión a STEAM Sare. Pérdida de la condición de miembro de STEAM Sare. 8](#_Toc33692756)

[5.1. Adhesión a STEAM Sare. 8](#_Toc33692757)

[5.2. Pérdida de la condición de miembro de STEAM Sare. 8](#_Toc33692758)

[6. Dinámica de funcionamiento de STEAM Sare. 10](#_Toc33692759)

[6.1. Diseño de las actividades mediante la realización de pruebas piloto y su incorporación al catálogo de actividades. 10](#_Toc33692760)

[6.2. Asignación de actividades, planificación y ejecución. 11](#_Toc33692761)

[7. Protección de datos personales. 12](#_Toc33692762)

[8. Propiedad intelectual e industrial. 14](#_Toc33692763)

[9. Publicidad y difusión de STEAM Sare. 15](#_Toc33692785)

[10. Responsabilidad. 16](#_Toc33692786)

[11. Órgano Operativo y Comité de Dirección. 17](#_Toc33692787)

[11.1. Órgano Operativo. 17](#_Toc33692788)

[11.2. Comité de Dirección. 18](#_Toc33692789)

[12. Modificaciones de las Bases. 18](#_Toc33692790)

[13. Extinción de STEAM Sare. 19](#_Toc33692791)

[14. Naturaleza y jurisdicción. 19](#_Toc33692792)

**BASES REGULADORAS DE STEAM SARE**

1. **STEAM Sare. Contexto.**

La capacitación en ciencia y tecnología es un elemento clave para el desarrollo económico y social. Por ello, países y regiones que, como Euskadi, están apostando por la innovación, están introduciendo en sus agendas estrategias de Educación STEAM (acrónimo que corresponde a las iniciales de las palabras en inglés Science, Technology, Engineering, Arts and Maths).

La Educación STEAM es un nuevo modelo de aprendizaje basado en la enseñanza de las cinco disciplinas de manera integrada, con un enfoque interdisciplinar y aplicado, que ayuda a desarrollar estas habilidades y a preparar a la juventud para un mercado de trabajo que demanda no sólo mayor conocimiento en ciencia y tecnología, sino, además, la capacidad de utilizarlo con sentido, contexto y creatividad.

En dicho contexto, el Gobierno Vasco pretende impulsar proyectos en Educación STEAM mediante la implantación de STEAM Sare, una red o sistema de actuación colaborativa, que carece de personalidad jurídica, para:

* Ofrecer a los y las jóvenes una imagen realista, positiva y diversa de las materias y profesiones STEM.
* Inspirar vocaciones y aspiraciones profesionales en el ámbito STEM.

El Departamento de Educación del Gobierno Vasco es el promotor de STEAM Sare e Innobasque, la Agencia Vasca de la Innovación, será quien se encargue de su despliegue operativo.

Con el fin de alcanzar los referidos objetivos, en el marco de STEAM Sare, centros educativos y agentes socioeconómicos desarrollan conjuntamente actividades de educación STEAM (por ejemplo, visitas a empresas, talleres didácticos sobre retos tecnológicos, etc.) dirigidas a estudiantes de materias científico-tecnológicas de ESO y Bachillerato.

1. **Objeto**.

El objeto de las presentes Bases es establecer los términos y condiciones que regirán STEAM Sare.

1. **Vigencia**.

Las presentes Bases entrarán en vigor el 1 de septiembre de 2020 y tendrán carácter indefinido en tanto en cuanto se mantengan sus condiciones esenciales.

1. **Miembros de STEAM Sare**.

STEAM Sare está formada por las entidades que a continuación se indican.

* 1. **Entidad coordinadora**.

Innobasque, la Agencia Vasca de la Innovación, es la entidad coordinadora de STEAM Sare (en adelante, Innobasque), quien asume el compromiso de realizar las actuaciones que, sin ánimo exhaustivo y a título meramente enunciativo, se indican a continuación:

Diseñar el despliegue operativo de la red STEAM Sare de acuerdo a las pautas indicadas por el Departamento de Educación del Gobierno Vasco y en colaboración con las entidades dinamizadoras.

Coordinar STEAM Sare y el conjunto de los miembros que la conforman. Especialmente, coordinar las acciones desarrolladas por las entidades dinamizadoras.

Captar a entidades dinamizadoras, para su adhesión a STEAM Sare.

Desarrollar acciones de difusión y comunicación de STEAM Sare.

Elaborar, con medios propios o contando con profesionales ajenos, y poner a disposición de los miembros de STEAM Sare la información y demás recursos materiales necesarios que se consideren de interés para el desarrollo del proyecto.

Facilitar a los miembros de STEAM Sare las herramientas necesarias para realizar las tareas de forma adecuada, como por ejemplo el marco metodológico con actividades tipo (consistente en escaletas para cada actividad; guion para la fase de preparación docente y profesional; pautas para el trabajo previo y posterior para docentes; guía con pautas y dinámicas de interacción para profesionales STEM).

Elaborar, con la información suministrada por las entidades dinamizadoras, el catálogo de actividades consistente en la relación de agentes socioeconómicos que participan en STEAM Sare y las actividades concretas que dichos agentes ofrecen desarrollar a los centros educativos.

Organizar talleres para entidades dinamizadoras sobre temáticas concretas de educación STEAM.

Gestionar el presupuesto de STEAM Sare.

Asimismo, podrá realizar las funciones previstas en la Base 4.2 siguiente para las entidades dinamizadoras.

* 1. **Entidades dinamizadoras**.

Las entidades dinamizadoras serán entidades sin ánimo de lucro, con experiencia en educación STEAM y cercanía con agentes socioeconómicos y centros educativos de su entorno. Para que una entidad pueda adherirse a STEAM Sare como dinamizadora deberá formalizar previamente una relación jurídica con Innobasque en la que se regulen los derechos y obligaciones derivados de su eventual adhesión a STEAM Sare.

Las entidades dinamizadoras asumirán el compromiso de realizar las actuaciones que, sin ánimo exhaustivo y a título meramente enunciativo, se indican a continuación:

1. Participar en las acciones de diseño de la red que realice Innobasque.

A tal efecto, las entidades dinamizadoras trasladarán a Innobasque información y conocimiento de las actividades en Educación STEAM que realizan o van a realizar para enriquecer el diseño de STEAM Sare, si cabe.

1. Captar colegios y agentes socioeconómicos y gestionar su adhesión a STEAM Sare.
2. Suministrar información obtenida en el desarrollo de las pruebas piloto de las actividades a Innobasque para que ésta elabore el correspondiente catálogo de actividades.
3. Desarrollar acciones de difusión y comunicación de STEAM Sare.

A tal efecto, las entidades dinamizadoras utilizarán los soportes de comunicación de forma adecuada para la difusión de la iniciativa, haciendo un uso correcto de los materiales y de la presencia de logos, según indicaciones de Innobasque, y mencionarán al Departamento de Educación del Gobierno Vasco y a Innobasque cada vez que hagan difusión de STEAM Sare, en cualquier soporte de comunicación.

1. Gestionar la interrelación entre colegios y agentes socioeconómicos.
2. Evaluar y realizar un seguimiento de las acciones llevadas a cabo para su puesta en común con Innobasque y el resto de las entidades dinamizadoras.
3. Elaborar y entregar a Innobasque anualmente una memoria justificativa de las actividades realizadas en el marco de STEAM Sare en el periodo en cuestión.

Para la realización de las referidas actuaciones, las entidades dinamizadoras adscribirán medios humanos con experiencia y cualificación adecuadas.

Las entidades dinamizadoras suscribirán la correspondiente declaración de adhesión a STEAM Sare (conforme al Anexo 1), una vez formalizada la correspondiente relación jurídica con Innobasque.

Transcurrida la vigencia consignada en la referida relación jurídica, cada entidad dinamizadora podrá seguir formando parte de STEAM Sare con arreglo a las presentes Bases, en tanto en cuanto no renuncie a ello de acuerdo con la Base 5.2.c).

* 1. **Entidades participantes: centros educativos y agentes socioeconómicos**.

Las entidades participantes serán, de un lado, los centros educativos de Secundaria con estudiantes de materias científico-tecnológicas y, de otro lado, empresas y otros agentes con profesionales STEM (en adelante, conjuntamente, agentes socioeconómicos) que se adhieran a STEAM Sare, para tomar parte activa en las actividades que se realicen en el marco de ésta.

A tal efecto, las entidades participantes que se adhieran a STEAM Sare asumirán el compromiso de realizar las actuaciones que, sin ánimo exhaustivo y a título meramente enunciativo, se indican a continuación:

1. Participar en acciones formativas impartidas por Innobasque y las entidades dinamizadoras.
2. Participar, en su caso, en el diseño de las actividades mediante la realización de pruebas piloto indicadas en la Base 6.1.
3. Participar en las actividades que se desarrollen en el marco de STEAM Sare.

A tal efecto:

* + - * Los centros educativos y agentes socioeconómicos observarán y darán debido cumplimiento a las disposiciones en materia de protección a la infancia y la adolescencia que les sea de aplicación en cada momento de conformidad con la legislación vigente.

En particular y sin perjuicio de cualesquiera otras, dichas entidades deberán obtener y conservar, respecto los profesionales a su cargo que intervengan en las actividades de educación STEAM, las correspondientes certificaciones negativa del Registro Central de Delincuentes Sexuales que acrediten, conforme a lo establecido en la legislación vigente, que éstos no han sido condenados por sentencia firme por delito alguno contra la libertad e indemnidad sexual.

* + - * Los agentes socioeconómicos deberán adoptar las medidas que, en materia de seguridad, salud y otros ámbitos fueran, en su caso, necesarias para el desarrollo de las actividades que se desarrollen en el marco de STEAM Sare.
			* Los centros educativos y los agentes socioeconómicos deberán velar por el cumplimiento del código de conducta (Anexo 2) por parte de los docentes y profesionales que adscriban a la ejecución de las concretas actividades.

A tal fin, los centros educativos y los agentes socioeconómicos se responsabilizarán de eventuales incumplimientos del código de conducta (Anexo 2) por parte de los docentes y profesionales que adscriban a la ejecución de las concretas actividades. La entidad coordinadora, ni los agentes dinamizadores, no serán, en ningún caso, responsables de eventuales incumplimientos del código de conducta por parte de los referidos docentes y profesionales.

1. Desarrollar acciones de difusión y comunicación de STEAM Sare de conformidad con la Base 9.

Las entidades participantes suscribirán la correspondiente declaración de adhesión a STEAM Sare (conforme al Anexo 1). Las asignaciones que se realicen, de acuerdo con la Base 6.2, de determinado centro educativo a determinado agente socioeconómico para la ejecución de actividades concretas, se publicarán en la web [www.steam.eus](http://www.steam.eus), junto con la información sobre las concretas actividades a desarrollar.

1. **Adhesión a STEAM Sare. Pérdida de la condición de miembro de STEAM Sare.**
	1. **Adhesión a STEAM Sare.**

La adhesión de las entidades dinamizadoras a STEAM Sare se mantendrá durante el plazo establecido en la relación jurídica formalizada con Innobasque.

La adhesión de las entidades participantes a STEAM Sare se producirá en la fecha de suscripción de la correspondiente declaración de adhesión y se extenderá durante el plazo indicado en dicha declaración de adhesión. Dicho plazo no podrá ser inferior a tres años a contar desde la fecha de adhesión.

La declaración de adhesión de las entidades dinamizadoras y de las entidades participantes se cumplimentará conforme al Anexo 1 y se remitirá a Innobasque mediante correo electrónico.

* 1. **Pérdida de la condición de miembro de STEAM Sare.**

Los miembros de STEAM Sare perderán dicha condición en los siguientes supuestos:

1. Cuando, conforme a la Base 13, se extinga la propia STEAM Sare.
2. Cuando transcurra el plazo de adhesión consignado en la declaración de adhesión correspondiente.
3. Cuando la entidad dinamizadora o entidad participante en cuestión renuncie a seguir formando parte de STEAM Sare de acuerdo con lo indicado a continuación.
	* + - Las entidades dinamizadoras podrán renunciar, de forma unilateral y a la finalización del periodo correspondiente previsto en la relación jurídica formalizada, a seguir formando parte de STEAM Sare. Dicha renuncia deberá comunicarse por escrito a Innobasque con una antelación mínima de tres meses a la finalización del periodo en curso, surtiendo efectos el primer día del periodo siguiente.
			- Las entidades participantes podrán renunciar, de forma unilateral y en cualquier momento durante la vigencia de las presentes Bases (excepto en el caso de que hayan adquirido compromisos que en ese momento estén vigentes), a seguir formando parte de STEAM Sare. Dicha renuncia deberá comunicarse por escrito a Innobasque, surtiendo efectos desde el momento en que ésta reciba dicha comunicación de renuncia o ejecute totalmente sus compromisos.

La renuncia de un miembro de STEAM Sare a formar parte de la misma tendrá efectos únicamente en relación con él, permaneciendo vigente en todos sus términos en lo que se refiere al resto de miembros.

1. Cuando, ante una modificación de las Bases acordada conforme a la Base 12, la entidad dinamizadora o entidad participante en cuestión comunique a Innobasque su renuncia a seguir formando parte de STEAM Sare.
2. Cuando el Comité de Dirección acuerdeexcluir a determinada entidad dinamizadora o entidad participante de STEAM Sare:

Dicha exclusión se acordará en los siguientes casos:

* + - * Cuando transcurrido un tiempo, la entidad no haya desarrollado ninguna actividad de Educación STEAM
			* Cuando la entidad incumpla o no cumpla plenamente los compromisos asumidos en virtud de su adhesión a STEAM Sare o cuando se genere conflicto de intereses entre la entidad en cuestión y la propia STEAM Sare.
			* Cuando la entidad sea declarada en concurso de acreedores.
			* Cuando la entidad, por acción u omisión, actúe de forma perjudicial para los intereses, el nombre y la reputación de STEAM Sare.
			* En caso de fuerza mayor.
1. **Dinámica de funcionamiento de STEAM Sare.**

Dentro de la dinámica de funcionamiento de STEAM Sare, se distinguen dos fases:

* 1. **Diseño de las actividades mediante la realización de pruebas piloto y su incorporación al catálogo de actividades.**

El diseño de las actividades se llevará a cabo conforme a los siguientes hitos:

Los centros educativos identificarán sus necesidades en educación STEAM, es decir, las asignaturas y/o contenidos que les interesaría trabajar.

Las entidades dinamizadoras trasladarán las referidas necesidades en educación STEAM de los centros educativos a los agentes socioeconómicos.

Los agentes socioeconómicos analizarán las referidas necesidades en educación STEAM de los centros educativos e identificarán los ámbitos en los que tendrían conocimiento y medios humanos y materiales para desarrollar la actividad, identificando los profesionales concretos que participarían en la misma.

En base a la referida información obtenida de los centros educativos y los agentes socioeconómicos, las entidades dinamizadoras asignarán un centro educativo a un agente socioeconómico para realizar una prueba piloto de determinada actividad.

Innobasque facilitará a las entidades participantes guías y herramientas que les permitirán diseñar las actividades y realizar las pruebas piloto correspondientes; como mínimo, pondrá a disposición de las entidades participantes el marco metodológico con actividades tipo.

Dicho marco metodológico con actividades tipo, cuya versión actualizada estará permanentemente publicada en la web de STEAM Sare será orientativo y no vinculante para los centros educativos y los agentes socioeconómicos y, por extensión, los docentes y los profesionales STEM.

Si el resultado de la prueba piloto es positivo, la actividad en cuestión se incorporará al catálogo de actividades.

La operativa descrita se llevará a cabo en relación con cada nueva actividad que se plantee, antes de su incorporación al catálogo de actividades.

* 1. **Asignación de actividades, planificación y ejecución.**
1. Al inicio de cada curso escolar, se recogerán la oferta de actividades de los agentes socioeconómicos y serán publicadas en la web [www.steam.eus](http://www.steam.eus), junto con la información sobre las concretas actividades a desarrollar.
2. Los centros educativos seleccionarán las actividades ofertadas por los agentes socioeconómicos que mejor se ajustan a sus necesidades, y las desarrollarán. Podrán contar con el asesoramiento de los agentes dinamizadores.
3. Finalizadas las actividades, los agentes socioeconómicos y centros educativos evaluarán las actividades realizadas y pondrán en común con los agentes dinamizadores correspondientes el resultado de dicha evaluación.
4. **Protección de datos personales**.

Los tratamientos de datos personales que se realicen en el marco de STEAM Sare se entenderán realizados, de forma conjunta y en régimen de corresponsabilidad, por todos los miembros que, en cada momento, formen parte de STEAM Sare.

La referida relación de corresponsabilidad en el tratamiento de datos personales y cada uno de los tratamientos de datos personales que los corresponsables realicen en el marco de la misma se regirán, en primer lugar, por las previsiones aplicables de (i) el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (en lo sucesivo, “RGPD”); (ii) la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (en lo sucesivo, “LOPD-GDD”); y (iii) el resto de normativa nacional o de la Unión Europea aplicable en la materia.

Con carácter adicional se establecen las siguientes previsiones particulares fijadas en cumplimiento de lo establecido en el artículo 26 del RGPD:

1. El tratamiento de los datos personales tendrá como únicas finalidades (i) el desarrollo, ejecución y difusión de actividades que se programen en el marco de STEAM Sare; y (ii) la gestión de la participación de los interesados en dichas actividades.
2. Únicamente serán objeto de tratamiento aquellos datos personales estrictamente necesarios para el cumplimiento de las antedichas finalidades, utilizándose a tal fin exclusivamente los medios de tratamiento de datos (automatizados o no) necesarios para ello.
3. El tratamiento de los datos personales de los interesados tendrá como bases de legitimación el consentimiento, correspondiendo a cada miembro STEAM Sare que mantenga relación directa con dichos interesados, la obtención y acreditación de dicho consentimiento de conformidad con lo previsto en el RGPD, en la LOPD-GDD y en la letra d) siguiente.
4. Cada uno de los miembros STEAM Sare, en calidad de corresponsable, garantizará el cumplimiento de las obligaciones legales aplicables al tratamiento de datos personales que lleve a cabo en el marco de la red y, en particular:
	* + - Dará debido cumplimiento a las obligaciones de información y obtención del consentimiento de los interesados, de conformidad con lo previsto en el RGPD y la LOPD-GDD.
			- Se abstendrá de realizar cualquier cesión de datos personales de los interesados al margen de las previsiones contenidas en la presente Cláusula, salvo que dicha cesión resulte de una obligación legal.
			- No realizará transferencias internacionales de los datos personales objeto de tratamiento, salvo que exista obligación al respecto en virtud del Derecho de la Unión o de la legislación española.
			- Pondrá en conocimiento del resto de miembros de STEAM Sare las violaciones de seguridad de los datos personales a su cargo de las que tengan conocimiento, incluyendo toda la información relevante para la documentación y comunicación de la incidencia. A estos efectos, cuando un miembro de STEAM Sare tenga conocimiento de una violación de seguridad, lo comunicará a Innobasque sin dilación indebida y, en todo caso, en un plazo máximo de 24 horas, encargándose dicha entidad de coordinar su gestión y las comunicaciones que, en su caso, deban realizarse a las Autoridades de Control competentes y/o a los afectados.
			- Aplicará las medidas técnicas y organizativas adecuadas para garantizar la confidencialidad, integridad y disponibilidad de los datos que obren en su poder, en atención a la concreta actividad de tratamiento que realice y a los riesgos para los derechos y libertades de los interesados a los que dicho tratamiento esté expuesto.
5. Las solicitudes de ejercicio de derechos en materia de protección de datos por parte de los interesados serán gestionadas de forma coordinada, a través de la siguiente dirección de correo electrónico lopd@innobasque.eus, gestionado por Innobasque, que tendrá atribuidas las funciones de coordinación, tramitación y contestación de dichas solicitudes en representación de todos los corresponsables.
6. Los corresponsables establecerán entre si un canal de comunicación permanente para cuestiones referentes a la materia de protección de datos. A estos efectos, la interlocución entre ellos será asumida por el Delegado de Protección de Datos de cada uno de los corresponsables, cuando lo hubiera, designándose en caso contrario un responsable interno a los efectos de dicha comunicación.
7. Finalmente, en el momento en el que cualquiera de los miembros de la red abandone, por cualquier causa, STEAM Sare, éste deberá (i) cesar en el tratamiento de los datos personales que viniese realizando conforme a lo previsto en la presentes Bases; (ii) entregar a Innobasque una copia de los datos personales de los interesados que obren en su poder; y (iii) eliminar cualesquiera copias de estos que mantenga en sus sistemas y recursos.
8. **Propiedad intelectual e industrial**.

Será responsabilidad de cada uno de los miembros de STEAM Sare garantizar que cualesquiera documentos, materiales, activos y/o recursos de otra índole que ponga a disposición de STEAM Sare y de los restantes miembros, no infringen cualesquiera derechos de propiedad intelectual y/e industrial, y se encuentran libres de compromisos y gravámenes de cualquier especie que impidan su referida puesta a disposición, asumiendo, por tanto, la responsabilidad ante eventuales reclamaciones que cualesquiera terceros pudieran formular en dicho sentido.

Asimismo, cuando fuera necesario, el miembro de STEAM Sare que hubiera aportado a la red dichos documentos, materiales, activos y/o recursos de otra índole, estará obligado a otorgar u obtener de fuentes autorizadas y a favor de los restantes miembros de la red, con carácter gratuito, no exclusivo e intransferible, derechos de uso y explotación sobre dichos elementos en términos tales que permitan a los restantes miembros de STEAM Sare su utilización en todo el ámbito territorial de actuación de STEAM Sare y por el plazo de tiempo máximo legalmente permitido. Dichos derechos se entenderán, en todo caso, limitados al uso de los documentos, materiales, activos y/o recursos de otra índole aportados en el marco de las actividades desarrolladas a través de STEAM Sare.

Por último, atendido lo previsto en las Bases 4.1 y 4.2 en relación a las acciones de difusión y comunicación de STEAM Sare y sus actividades que desarrollen Innobasque y/o las entidades dinamizadoras, al adherirse a la red, cada uno de los miembros de STEAM Sare otorga a éstos una licencia de uso no exclusiva, gratuita e intransferible sobre los logotipos, marcas y nombres comerciales de su titularidad para su utilización en las referidas acciones de difusión y comunicación. En todo caso, la referida licencia se entenderá limitada (i) al plazo de permanencia en STEAM Sare del miembro que la otorga; y (i) a la utilización de tales activos en la difusión y comunicación de STEAM Sare, sin que quepa cualquier otro uso comercial adicional de los mismos.

1. **Publicidad y difusión de STEAM Sare.**

Sin perjuicio de lo expresamente establecido en las Bases 4.1 y 4.2 en relación a las acciones de difusión y comunicación de STEAM Sare y sus actividades que desarrollen Innobasque y/o las entidades dinamizadoras, los restantes miembros de STEAM Sare podrán publicitar y difundir su pertenencia a STEAM Sare y/o la realización de actividades en el marco de ésta utilizando a tal fin los logotipos, marcas y nombres comerciales asociados a STEAM Sare. En todo caso cada miembro de STEAM Sare deberá garantizar que los soportes de comunicación utilizados a tal fin y el uso de los activos antedichos no contravenga la moral, la Ley y el orden público, ni menoscabe en forma alguna el buen nombre y/o la imagen de STEAM Sare y/o cualquiera de sus miembros, debiendo respetar en todo caso las indicaciones de Innobasque al respecto.

En todo caso, cualquier difusión o publicación que un miembro de STEAM Sare pretenda realizar en relación a una actividad programada y/o ejecutada en el marco de STEAM Sare, en cualquier soporte, deberá indicar que STEAM Sare es promovida por el Departamento de Educación del Gobierno Vasco y coordinada por Innobasque.

Cuando se pretenda registrar la intervención de los/las participantes en las actividades de educación STEAM en soporte fotográfico y/o audiovisual para su posterior uso en la difusión de éstas, será necesario solicitar a éstos y/o a sus y/o sus padres/tutores el correspondiente consentimiento previo, expreso y por escrito, informando debidamente del uso que se hará de dichas imágenes y del tratamiento de datos personales que dicha actuación implicará.

Si cualquiera de los/las participantes se negase a aparecer en dicho material fotográfico y/o audiovisual, deberá respetarse dicha decisión sin que ello suponga menoscabo alguno a su intervención en la actividad. Del mismo modo deberá procederse cuando, siendo necesario, no contase con la autorización de los padres/tutores del participante.

En todo caso, la referida autorización se entenderá concedida con carácter gratuito, sin que sea posible contraprestación económica o patrimonial alguna por su concesión, y tendrá el carácter de revocable en cualquier momento. Si cualquiera de los miembros de STEAM Sare conociesen la revocación de una de dichas autorizaciones, deberá proceder de conformidad con la legalidad vigente, cesando en el uso de dicha imagen e informando de dicha circunstancia al resto de miembros de STEAM Sare que hubieran tenido acceso a las imágenes en cuestión.

1. **Responsabilidad**.

Las relaciones entre los miembros de STEAM Sare se corresponderán con las propias de personas independientes la una de la otra y frente a terceros, por lo que (i) no podrán ser calificadas, en ningún caso, como relación laboral, de mandante-mandatario, agencia, asociación o como una empresa en participación; y (ii) los actos u omisiones de un miembro de STEAM Sare no podrán dar lugar a vínculos de cualquier índole que obliguen a los restantes miembros frente a terceros.

Atendido lo antedicho, cada uno de los miembros STEAM Sare será responsable del cumplimiento de las obligaciones inherentes al funcionamiento y explotación de su respectiva actividad, tanto en el orden legal, laboral, fiscal, administrativo y financiero, así como frente a terceros, comprometiéndose cada miembro STEAM Sare a mantener indemne los restantes miembros y a sus Administradores, Gerentes y empleados, ante cualquier tipo de demanda, reclamación, procedimientos o responsabilidades, por sus actos u omisiones.

1. **Órgano Operativo y Comité de Dirección.**

En el marco de STEAM Sare, se constituirán dos órganos: el Órgano Operativo y el Comité de Dirección.

* 1. **Órgano Operativo.**

El Órgano Operativo se encargará de velar por el cumplimiento de las presentes Bases por los miembros de STEAM Sare; gestionar STEAM Sare; aprobar las asignaciones realizadas por las entidades dinamizadoras entre agentes socioeconómicos y centros educativos para la ejecución de actividad/es concreta/s conforme a la Base 6.2.a); analizar y evaluar la dinámica de funcionamiento de STEAM Sare y el resultado de las actividades; evaluar la actuación de los miembros de STEAM Sare y el cumplimiento de los compromisos asumidos por éstos; así como proponer al Comité de Dirección la exclusión de determinada/s entidad/es participante/s de acuerdo con la Base 5.2 y modificaciones de las presentes Bases.

El Órgano Operativo estará integrado por miembros designados por Innobasque entre las entidades dinamizadoras y entidades participantes. No obstante lo anterior, en función de la especificidad de los temas a tratar por dicho Órgano, podrán incorporarse a la misma, con voz pero sin voto, expertos y profesionales especializados en la materia de que se trate.

* 1. **Comité de Dirección.**

El Comité de Dirección se encargará de definir las líneas estratégicas de STEAM Sare, en base a la política de educación vigente en cada momento; así como de acordar, en su caso, la exclusión de determinada/s entidad/es dinamizadora/s y/o entidad/es participante/s de acuerdo con la Base 5.2 y eventuales modificaciones de las presentes Bases.

El Comité de Dirección estará integrado por miembros designados por el Departamento de Educación del Gobierno Vasco e Innobasque. No obstante lo anterior, en función de la especificidad de los temas a tratar por dicho Comité, podrán incorporarse a la misma, con voz pero sin voto, expertos y profesionales especializados en la materia de que se trate.

1. **Modificaciones de las Bases**.

Innobasque podrá modificar las presentes Bases, de forma justificada y sin perjuicio de las relaciones jurídicas y acuerdos que se encuentren en vigor, en los siguientes supuestos:

1. Modificación de la estrategia STEAM Euskadi que requiera la adaptación de STEAM Sare.
2. Incorporación de una nueva tipología de miembro de STEAM Sare.
3. Modificación de las funciones atribuidas a miembros de STEAM Sare.
4. Modificaciones, en general, en la dinámica de funcionamiento de STEAM Sare.

Dichas modificaciones serán comunicadas a todos los miembros de STEAM Sare, mediante notificación escrita remitida a cada uno de ellos al medio designado en la declaración de adhesión, los términos y condiciones concretos de la modificación en cuestión y las razones que hayan motivado la misma.

Se entenderá que los miembros de STEAM Sare aceptan la modificación de las Bases correspondiente si, en el plazo de un mes desde la recepción de la antedicha notificación, no comunican por escrito a Innobasque su renuncia a seguir siendo miembro de STEAM Sare.

El/los miembro/s de STEAM Sare que comunique/n su renuncia a seguir siendo miembro/s en el plazo de un mes desde la recepción de la antedicha notificación, perderá/n dicha condición.

1. **Extinción de STEAM Sare**.

Serán causas de extinción de STEAM Sare las siguientes:

La imposibilidad de que STEAM Sare funcione en los términos y condiciones contenidos en las presentes Bases.

El acuerdo común de todos los miembros de STEAM Sare.

La decisión del Departamento de Educación del Gobierno Vasco de que Innobasque no siga siendo entidad coordinadora de STEAM Sare.

1. **Naturaleza y jurisdicción**.

Las presentes Bases se regirán e interpretarán conforme a Derecho Privado español.

Para cualquier controversia, duda o cuestión que pudiera surgir como consecuencia de la interpretación, aplicación o ejecución de las presentes Bases, así como de los actos derivados de las mismas, las entidades adheridas, con renuncia a su propio fuero, si lo tuvieran, se someten a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de Bilbao.