

BASES DEL CONCURS

“mSchools Student Awards – Scratch Challenge 2018-2019”

1. OBJECTIU DEL CONCURS

L'objectiu del concurs **“mSchools Student Awards - Scratch Challenge 2018-2019”** (en endavant, el Concurs) és fomentar entre els docents i alumnes l'aprenentatge de la programació com a eina d'integració de les tecnologies a l'aula, mitjançant el desenvolupament de projectes en llenguatge Scratch.

Els docents i alumnes participants (en endavant, els participants) han de presentar un projecte desenvolupat amb Scratch que ha de basar-se en el repte plantejat per a aquesta edició que és **“Els invents que ajuden a les persones”** i que s'especifica a l'apartat 3 d'aquestes bases.

2. PARTICIPANTS

La convocatòria està oberta als docents i alumnes de cicle mig i superior de primària (3r, 4t, 5è i 6è) i de 1r i 2n d'ESO dels centres educatius de Catalunya **que hagin implementat els materials moduls de Scratch Challenge** de manera parcial o total.

2.1 Categories de concursants

S'estableixen tres (3) categories de participació al Concurs, corresponents als nivells educatius:

- Cicle mitjà de primària (3r i 4t)
- Cicle superior de primària (5è i 6è)
- ESO: 1r i 2n

2.2 Equips participants

Els alumnes han d'estar organitzats en grups d'un mínim de dos (2) i màxim quatre (4) components. En cas de grups de més alumnes, cal tenir en compte que la participació al Concurs i els premis són en referència a un grup de màxim quatre (4) alumnes.

Dins de cada categoria els centres podran presentar al Concurs fins a dos projectes per línia i nivell que participin en la proposta Scratch Challenge. Per exemple, si el centre té dues línies i dos nivells participant-hi, podrà presentar fins a 8 projectes, encara que siguin de la mateixa classe.

3. TEMÀTICA DEL REpte

Els participants han de presentar un projecte desenvolupat amb Scratch que ha de basar-se en el repte d'aquesta convocatòria que és **“Els invents que ajuden a les persones”**.

Aquesta idea general pot tenir diferents interpretacions, per exemple:

- il·lustrar un invent, o una millora d'un invent, que resolgui alguna necessitat de les persones;
- fer una simulació del funcionament d'algun invent existent;
- a partir d'un conte o d'una història, inventar un objecte màgic o una fórmula màgica que ajudi a resoldre el conte o a canviar-ne el final; i
- fer un joc de preguntes i respostes al voltant d'invents propers o de les dones inventores.

No es contempla que el projecte vagi acompanyat de cap tipus d'element extern, tipus Makey-makey, Lego o similars.

4. CALENDARI

4.1 Desenvolupament del repte

Els grups participants desenvoluparan el repte plantejat en aquest Concurs als respectius centres escolars entre setembre de 2018 i maig de 2019.

4.2 Període d'inscripció i lliurament del projectes

El període d'inscripció i de lliurament de projectes s'inicia el 23 d'abril de 2019 i finalitza el 14 de maig de 2019 a les 14:00 hores.

4.3 Comunicació dels projectes finalistes

La notificació dels projectes finalistes serà comunicada abans del divendres 24 de maig de 2019 als centres corresponents.

4.4 Fase final i selecció dels guanyadors (Student Awards)

Els equips finalistes seran convocats per a participar a la fase final del repte i lliurament de premis del Concurs que es realitzarà a la jornada dels mSchool Student Awards que tindrà lloc el matí del dissabte 8 de juny de 2019 al recinte d'activitats de La Farga de L'Hospitalet.

5. INSCRIPCIÓ I PRESENTACIÓ DELS PROJECTES

5.1 Formulari d'Inscripció al Concurs i lliurament del projectes

La inscripció al Concurs es formalitzarà mitjançant el [formulari d'inscripció](#) que s'habilitarà en el moment en que s'obri el període d'inscripció.

La inscripció de projectes al Concurs l'hauran de fer els docents en nom de llurs alumnes. No obstant l'anterior, els drets derivats de la presentació dels projectes seran de titularitat dels seus creadors.

Els docents seran responsables de donar a conèixer i explicar les instruccions i condicions del Concurs als alumnes.

5.2. Forma i contingut de presentació del projecte

La presentació del projecte s'haurà de realitzar tenint en compte les normes següents:

- Cada projecte haurà de presentar-se en una inscripció independent.
- El **fitxer** del projecte participant s'arxivarà en una carpeta de **Drive d'accés públic** per tal que el jurat pugui valorar-lo. Caldrà indicar en el formulari l'adreça d'aquesta carpeta i assegurar-se que el **permís d'accés és obert**.
- El nom del fitxer i de la carpeta han de fer referència al centre de la forma següent: Nomdelcentre_Númeroequip. Exemple: Escola Eixample_Equip1 (en cas de presentar només un equip s'indicarà Equip1).
- El projecte pot ser qualsevol tipus de proposta, tenint en compte la temàtica del repte del Concurs i que estigui feta íntegra i exclusivament amb l'Scratch, sense cap hardware afegit (Lego Wedo, Makey-makey...).
- El projecte pot estar fet amb les versions 1.4 o 2.0 o 3.0 de l'Scratch.
- A la carpeta Drive cal adjuntar el Certificat de la direcció del conforme el centre està realitzant algun dels mòduls de Scratch. El model de certificació es pot consultar al següent [enllaç](#).

5.3 Condicions que ha de complir el projecte

- El projecte ha d'estar fet íntegrament pels participants sense intervenció directa del docent;
- El projecte ha de ser una creació original i inèdita;
- El projecte que no s'ajusti a la temàtica del Concurs i a les condicions de presentació, o bé, no respecti els drets d'imatge, de sons, d'explotació i de propietat intel·lectual, quedarà exclòs del Concurs.
- En cas de reclamació d'un tercer, GSMA es reserva el dret de retirar el projecte del Concurs.

6. FASE SELECTIVA: PROCÉS DE SELECCIÓ DELS PROJECTES FINALISTES

6.1 Criteris de valoració per a la selecció dels projectes finalistes

Es constituirà un jurat (en endavant, el Jurat) que iniciarà el procés de valoració dels projectes un cop esgotat el termini de lliurament indicat a l'apartat 4.2. No es valoraran modificacions ni materials lliurats amb posterioritat a l'expressat termini.

Els criteris de valoració per a la selecció dels finalistes seran els següents:

	Excel·lent	Bé	Correcte	Millorable
Claredat de la història	El projecte està relacionat amb els invents. Lliga l'argumentari i els diferents conceptes amb precisió.	El projecte està relacionat amb els invents. Lliga l'argumentari i els diferents conceptes, però li manca precisió.	El projecte només utilitza la temàtica dels invents de forma poc concreta. Omet conceptes que poden ser importants per lligar tot l'argumentari de la narració.	El projecte no està relacionat amb la temàtica dels invents. Fa un ús limitat dels conceptes per entendre l'argumentari de la narració i confia només en el sentit comú de l'usuari.
Facilitat d'ús	La navegabilitat sempre està perfectament resolta i el grau d'interacció és adequat a les necessitats de l'aplicació. No hi ha cap punt on hi pugui haver algun dubte de què cal fer.	Malgrat la navegabilitat està molt ben resolta, de vegades hi ha algun moment on no està clar que ha de fer l'usuari o bé que la interactivitat amb l'usuari és insuficient o excessiva.	La navegabilitat està ben resolta però la interacció amb l'usuari és insuficient o excessiva per les característiques de l'aplicació. Hi ha moments on l'usuari dubta de quin és el seu paper en la narració.	La navegabilitat és molt millorable. Hi ha molts punts on l'usuari no pot continuar la lògica de la narració. La interacció amb l'usuari és mínima.
Claredat del codi emprat	El projecte fa evident una excel·lent comprensió dels blocs i blocs personalitzats de l'Scratch. Les seqüències de programació són	El projecte mostra una correcta comprensió del funcionament dels blocs de l'Scratch, sense arribar a utilitzar blocs personalitzats.	El projecte mostra només certa comprensió de l'organització dels blocs de l'Scratch i de com estan relacionats. Les seqüències de	El projecte fa evident poca comprensió dels blocs de l'Scratch i de les seves relacions. Les seqüències de programació no

	lògiques i estan ben organitzades. Fa servir noms significatius per identificar els objectes, els missatges i les variables. Ha introduït comentaris en el codi.	Les seqüències de programació són força lògiques i estan força ben organitzades. Alguns objectes, missatges i/o variables tenen noms significatius que fan el codi més comprensible però altres tenen noms genèrics o per defecte.	programació estan poc organitzades i tenen una lògica discutible. Els objectes i/o els missatges tenen noms genèrics com ara "Objecte 1" o bé noms tipus "Ball" que tenen assignat per defecte a la galeria.	tenen cap tipus d'organització lògica. Els objectes tenen noms genèrics com ara "Objecte 1" o bé noms tipus "Ball" que tenen assignat per defecte a la galeria.
Idoneïtat del codi emprat	Utilitza la comunicació per missatges, les estructures de control condicionals i/o iteratives de forma adequada a les necessitats del codi. Encapsula el codi en blocs personalitzats. Utilitza les variables i les llistes allà on són necessàries.	Utilitza la comunicació entre objectes i les estructures de control condicionals i/o iteratives de forma natural i en fa combinacions simples. Utilitza variables de forma puntual (per exemple, el marcador d'un joc), però no en altres situacions on podrien ser útils. No fa servir llistes.	Fa un ús limitat de la comunicació entre objectes i de les estructures de control condicionals i/o iteratives, però no les combina o no queda clar que les utilitzi allà on sigui més adequat. No utilitza llistes ni variables.	El codi és seqüencial. No fa cap ús de les estructures de control condicionals i/o iteratives; no fa servir missatges ni cap mecanisme de comunicació entre objectes; no utilitza llistes ni variables.
Valor social del projecte	El projecte contempla des de bon principi, i durant tota la narració, un vessant social, mediambiental o d'igualtat de gènere totalment integrat en el fil de la història.	El projecte dóna visibilitat tot sovint a diferents aspectes socials, mediambientals o d'igualtat de gènere relacionats amb la narració.	El projecte fa, durant la narració, alguna referència ocasional a algun aspecte d'abast social, mediambiental o d'igualtat de gènere.	El projecte no fa cap referència a cap aspecte d'abast social, mediambiental o d'igualtat de gènere.
Estètica del	Els elements gràfics són adequats i	Els elements gràfics no sempre són els	Els elements gràfics no ajuden a	Els elements gràfics són poc

projecte	s'utilitzen per fer connexions visuals que contribueixen a la comprensió de la narració. Les diferències de mida, tipografia i color s'utilitzen de forma coherent.	més adequats i de vegades no faciliten la comprensió de la narració. Hi ha alguna variació entre mides, tipografies i colors que no acaba de ser coherent.	establir les relacions visuals per seguir la narració. Les variacions tipogràfiques i entre mides i colors de vegades fan que es perdi qualitat en la visibilitat o la llegibilitat.	adequats i dificulten la comprensió de la narració. Els colors són molt cridaners o s'abusa de les variacions tipogràfiques, el que dificulta o impossibilita la visibilitat o la llegibilitat.
----------	---	--	--	---

6.2 Nombre de projectes finalistes

Fruit d'aquesta valoració, el Jurat seleccionarà un màxim de:

- **Quinze (15)** projectes en la categoria de cicle mig de primària (3r, 4t)
- **Quinze (15)** projectes en la categoria de cicle superior de primària (5è, 6è)
- **Quinze (15)** projectes en la categoria d'ESO (1r, 2n)

Aquestes quantitats podran variar en funció de la quantitat i la qualitat dels projectes inscrits en cada categoria.

Abans del divendres 24 de maig de 2019 el Departament d'Ensenyament comunicarà la decisió adoptada sobre la tria de projectes finalistes. Els centres corresponents rebran la notificació, juntament amb les instruccions detallades que hauran de seguir per tal d'assistir a la jornada dels mSchools Student Awards, per al desenvolupament de la fase final i del lliurament de premis. La notificació serà enviada a l'adreça de correu electrònic indicada en el formulari d'inscripció.

7. FASE FINAL: DESENVOLUPAMENT DEL REpte FINAL I PROCÉS DE SELECCIÓ DELS PROJECTES GUANYADORS

7.1 Desenvolupament del repte final

Els equips finalistes participaran el dissabte 8 de juny als mSchools Student Awards, jornada que acull els projectes finalistes de les diferents iniciatives del programa mSchools.

En aquesta jornada els equips finalistes de cada categoria hauran de resoldre un nou repte que se'ls plantejarà aquell mateix dia i que desenvoluparan en una zona específica per a aquesta finalitat. Les condicions per a resoldre el nou repte seran:

- El temps per a resoldre el repte serà aproximadament de 2 hores.
- El repte, les instruccions i els criteris de valoració seran comunicats als equips finalistes el mateix dia de la jornada, abans de començar el repte.
- L'ordinador per al desenvolupament del repte serà proporcionat a cada equip per part de GSMA.

7.2 Nombre de guanyadors

Fruit de la valoració del Jurat de la fase final en sortiran seleccionats els següents guanyadors:

- **Dos (2) equips** en la categoria de cicle mig de Primària.
- **Dos (2) equips** en la categoria de cicle superior de Primària.
- **Dos (2) equips** en la categoria d'ESO.

8. PREMIS

La comunicació dels guanyadors i lliurament de premis tindrà lloc al final de la jornada dels mSchools Student Awards.

Els premis als equips guanyadors als millors projectes es publicaran en una Annex a aquestes bases prèviament a la jornada.

Addicionalment es podran repartir altres premis per part dels patrocinadors de mSchools.

Els premis als equips guanyadors als millors projectes són en referència a l'equip inscrit a l'hora de participar al Concurs.

CONDICIONS GENERALS

El programa **mSchools** és una iniciativa impulsada per **Mobile World Capital Barcelona** en col·laboració amb la **Generalitat de Catalunya**, l'**Ajuntament de Barcelona** i **GSMA**, amb l'objectiu d'ajudar a alumnes i docents a integrar les tecnologies mòbils a l'aula, el qual permet obrir noves vies d'ensenyament i aprenentatge que milloren el rendiment i l'ocupabilitat.

Organització i entitats col·laboradores

GSMA, amb domicili a Roc Boronat 117, 3^a planta, 08018 Barcelona, a través del programa "mSchools", és l'entitat convocant del Concurs (en endavant, GSMA).

En la convocatòria, organització i gestió del Concurs, GSMA compta amb la col·laboració del Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya i de la Fundació Barcelona

Mobile World Capital Foundation (en endavant, referides conjuntament com les entitats col·laboradores).

Publicació dels resultats

La llista de guanyadors podrà ser publicada als portals corporatius i canals digitals de GSMA així com als portals educatius del Departament d'Ensenyament.

El Jurat

El Jurat referit en els apartats 6 i 7 serà designat per GSMA i per les entitats col·laboradores i estarà format per professionals del món de les tecnologies, de l'educació i de la programació.

El Jurat seleccionarà els finalistes i guanyadors valorant els criteris i processos esmentats als apartats 6 i 7, respectivament.

El Jurat podrà declarar desert algun premi i/o proposar alguna menció especial. La seva decisió serà inapel·lable.

Promoció

En el marc de la promoció i la comunicació, els participants autoritzen, a títol gratuït, a GSMA i a les entitats col·laboradores a publicar el nom, cognoms i la fotografia institucional dels guanyadors, així com els materials dels projectes seleccionats en tots els suports i en tots els canals (premsa, televisió, Internet) tant en l'àmbit nacional com internacional.

Difusió

GSMA i les entitats col·laboradores queden autoritzades pels participants, a títol gratuït, a poder difondre la selecció de finalistes i de guanyadors, l'atorgament dels premis als projectes, juntament amb la identitat i imatge dels alumnes, dels docents i dels centres, als portals corporatius i canals digitals de GSMA i de les entitats col·laboradores.

Tot participant declara ser propietari del conjunt de drets de reproducció, representació i difusió del seu projecte i/o garanteix haver obtingut les autoritzacions necessàries per a la difusió que estableixen aquestes bases. GSMA recorda als participants que la utilització d'obres musicals preexistents, si són susceptibles de drets, requereix l'autorització dels qui en són propietaris o bé emprar una font de creació pròpia, o sota una llicència Creative Commons que permeti aquest ús.

Tot participant eximeix de responsabilitat a GSMA i a les entitats col·laboradores de tota reclamació que pogués sorgir dels projectes presentats, i es farà responsable de totes les reclamacions que poguessin ser formulades.

Reserva de modificació o anul·lació

GSMA es reserva el dret de prorrogar, modificar o anul·lar el Concurs, o part dels seus apartats, categories o modalitats, si les circumstàncies ho exigeixen o en cas de força major.

Alguns aspectes addicionals que s'afegissin a aquestes bases poden ser publicats durant el termini del Concurs i seran considerats com a annex al present document.

Protecció de dades

Totes les dades personals obtingudes a partir d'iniciatives realitzades dins el programa mSchools són gestionades per GSMA. Els participants poden consultar la política de privacitat de dades de mSchools en aquest enllaç:

<http://mschools.mobileworldcapital.com/ca/politica-de-confidencialitat/>

Autorització per a l'ús de la imatge

Els participants donen el seu consentiment per tal que GSMA i les entitats col·laboradores puguin exercir els següents drets respecte la seva imatge:

- El dret de reproducció, total o parcial, de forma directa o per compte de tercers, de la seva imatge, entesa com la representació gràfica de la figura humana o de qualsevol dels elements que componen la personalitat (ex. nom, veu, "àlies", cara, etc.), fent ús de qualsevol tècnica o suport d'enregistrament que permeti que la representació sigui visible o susceptible d'ésser reconeguda.
- El dret de comunicació pública, total o parcial, de la seva imatge, inclosos la representació escènica, l'execució pública, la projecció, l'exposició o exhibició pública, la transmissió i retransmissió per radiodifusió, satèl·lit, cable o procediment anàleg, la posada a disposició interactiva (internet), portals corporatius, intranets o qualsevol altra modalitat de comunicació.
- El dret de transformació, que inclou el dret de traducció, adaptació i subtitulat de tot o part de les declaracions dels participants, cas de ser reproduïdes i comunicades públicament.

Adicionalment, els centres hauran de comptar amb l'autorització de les famílies i/o tutors per a la utilització de la imatge dels alumnes menors d'edat en aquest Concurs, tal com estableixen totes les lleis i normes aplicables, així com per presentar els projectes en aquest Concurs en nom dels alumnes.

El centres participants es faran dipositaris de les autoritzacions signades en la durada i temps requerits per les lleis i regulacions aplicables.

Propietat intel·lectual de les produccions

Qualsevol dret de propietat intel·lectual relacionat amb els projectes presentats seguirà sent de propietat dels inventors o de tercers, en cas que s'utilitzi la propietat intel·lectual de

terceres parts. GSMA i les entitats col·laboradores fan renúncia expressa a qualsevol dret o responsabilitat en relació amb o derivada de les presentacions i projectes.

Responsabilitat

GSMA i les entitats col·laboradores no assumeixen cap tipus de responsabilitat en cas de reclamació per disconformitat amb les decisions del Jurat i la selecció de projectes guardonats.

GSMA i les entitats col·laboradores no es fan responsables de les disfuncions que puguin tenir els projectes, o els serveis de proveïdors externs, ni de les incidències tècniques o materials que puguin trobar-se els participants a l'hora de publicar els seus treballs.

GSMA i les entitats col·laboradores no es fan responsables de continguts que atemptin contra els drets de tercers, d'acord a l'establert en les lleis i normatives vigents, incloent però no limitat al Reial Decret Legislatiu 1/1996, de 12 d'abril, pel qual s'aprova el text refós de la Llei de Propietat Intel·lectual, regularitzant, aclarint i harmonitzant les disposicions legals vigents sobre la matèria. En cas de reclamació judicial sobre aquest tipus de continguts, GSMA i/o els participants retiraran el contingut objecte de la disputa.

Acceptació de les Bases

El fet de participar en aquest Concurs implica el coneixement i l'acceptació per part del participant de les presents bases en la seva integritat. Qualsevol incompliment donarà lloc a la desqualificació del participant i, per tant, a que aquest no pugui ser seleccionat com a finalista, guanyador o rebre una menció, ni a rebre cap dels premis establerts en aquestes bases.