

## BASES DEL CONCURS “mSchools Student Awards - Scratch Challenge 2017-2018”

### Article 1. Objectiu

L'objectiu del concurs “mSchools Student Awards - Scratch Challenge 2017-2018” (en endavant, el Concurs) és fomentar a docents i alumnes en l'aprenentatge de la programació com a eina d'integració de les tecnologies a l'aula, mitjançant el desenvolupament de projectes a través del llenguatge Scratch, i premiar-ne les propostes més reeixides.

Els centres participants han de presentar un projecte desenvolupat amb Scratch que ha de basar-se en el repte plantejat per a aquesta edició que és “De grans serem ...” i que s'especifica en l'article 4.4. d'aquestes bases.

### Article 2. Organització

La Fundació Barcelona Mobile World Capital Foundation, amb domicili a Roc Boronat 117, 3<sup>a</sup> planta, 08018 Barcelona, a través del programa “mSchools”, és l'entitat convocant del Concurs. D'ara endavant, serà anomenada l'Organitzador.

### Article 3. Entitats col·laboradores

En la convocatòria, organització i gestió del Concurs, l'Organitzador compta amb la col·laboració del Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya i de GSMA Ltd (en endavant, referides conjuntament com les entitats col·laboradores).

### Article 4. Participació

#### 4.1. 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 modulars de Scratch Challenge de manera parcial o total.

Els alumnes han d'estar organitzats en grups d'un mínim de dos (2) i un màxim de quatre (4) components. En cas de grups de més alumnes, cal tenir en compte que els premis referenciats a l'apartat 4.10. sempre són en referència a un grup de quatre (4) alumnes.

La presentació de projectes a la convocatòria 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 alumnes en el nom dels quals el centre corresponent hagi presentat el projecte.

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

Dins de cada categoria els centres podran presentar, com a màxim, un nombre total de projectes que no superi la xifra resultant de multiplicar per dos (2) cada nivell que tinguin desenvolupant la proposta de Scratch. Per exemple, si tenen alumnes de tres nivells desenvolupant la proposta, podran presentar fins a sis projectes en total.

Els docents es comprometen a respectar la legislació i reglamentació aplicables als projectes presentats (Drets d'imatge, Llei de Propietat Intel·lectual, etc.).

L'Organitzador i les entitats col·laboradores declinen tota responsabilitat en cas que els centres no respectin aquest marc legal i/o les condicions previstes en aquestes bases, l'acceptació de les quals s'entendrà acceptada pels centres des del moment en què cursin inscripcions al Concurs.

## 4.2. Període d'inscripció

La inscripció al Concurs s'inicia el 16 d'abril de 2018 a les 12:00 hores i finalitza el 13 de maig de 2018 a les 12:00 hores.

## 4.3. Formulari

La inscripció al Concurs es formalitzarà mitjançant el formulari de participació enllaçat al lloc web de la Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya - XTEC, que es publicarà en el moment en que s'obri el període d'inscripció.

Els participants indicaran en el formulari d'inscripció **l'enllaç a la carpeta Drive d'accés públic** per tal que el jurat pugui valorar-lo, amb el contingut del fitxer del projecte segons especificat en l'article 4.5.

Cada projecte que presenti un docent haurà de realitzar-se amb una inscripció independent.

#### 4.4. Categories de concursants

S'estableixen dues (2) categories de participació al concurs, corresponents als nivells educatius:

- Categoria de Cicle Mig i Superior de Primària (3r, 4t, 5è i 6è)
- Categoria d'ESO (1r i 2n)

#### 4.5. Característiques dels projectes

Els docents i alumnes participants han de presentar un projecte desenvolupat amb Scratch que ha de basar-se en el repte d'aquesta convocatòria que és **"De grans serem ..."**.

Aquesta idea general pot tenir diferents interpretacions, per exemple:

- Un joc de reptes centrat en una professió en concret.
- Una història on es trii una professió i es desenvolupi segons la tria feta.
- Un joc de preguntes i respostes al voltant de les diferents professions.
- Un joc de relacions entre professions i personatges coneguts
- ...

#### 4.6. Condicions de participació i de presentació dels projectes

Els centres participants han de tenir en compte les normes següents:

- El projecte pot ser qualsevol tipus de proposta, tenint en compte el repte proposat i que estigui feta íntegra i exclusivament amb Scratch, sense cap hardware afegit (Lego Wedo, Makey-makey...).
- El projecte pot estar fet amb les versions 1.4 o 2.0 de l' Scratch. En qualsevol cas caldrà enviar el fitxer .sb o .sb2 del projecte participant que estarà guardat a 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 ha d'estar fet íntegrament pels participants sense intervenció directa del docent.
- Dins de cada categoria els centres podran presentar, com a màxim, un nombre total de projectes que no superi la xifra resultant de multiplicar per dos (2) cada nivell que tinguin desenvolupant la proposta de Scratch. Per exemple, si tenen alumnes de tres nivells desenvolupant la proposta, podran presentar fins a sis projectes en total.
- Cada projecte haurà de presentar-se en una inscripció independent.
- Presentar 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](#). Aquest certificat caldrà enviar-lo per correu electrònic a l'adreça: [mschools@xtec.cat](mailto:mschools@xtec.cat) indicant a l'assumpte: Certificat Scratch i el nom del centre.

La informació dels projectes haurà de respectar la legislació i reglamentació aplicables en matèria de protecció de dades de caràcter personal, propietat intel·lectual i ús d'imatge. La participació en el concurs comporta la declaració per tot participant de ser

propietari del conjunt de drets d'exploració dels projectes (comunicació pública, reproducció, distribució i transformació) i la garantia d'haver obtingut les autoritzacions necessàries per a la difusió de dels projectes que estableixen aquestes bases.

L'Organitzador recorda que la utilització d'obres musicals, sons, imatges o clips de vídeo preexistents en elements concrets dels projectes, si són susceptibles de drets, requereixen 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 centre participant exigeix l'Organitzador i les entitats col·laboradores de la responsabilitat derivada de la difusió de les obres musicals, sons, imatges o clips de vídeo inclosos en les propostes.

Els projectes que no s'ajustin a la temàtica de la convocatòria i a les condicions de presentació, o bé, no respectin els drets d'imatge, de sons i la propietat intel·lectual, no podran participar en el concurs.

#### **4.7. Lliurament dels projectes**

El període de lliurament dels projectes coincideix amb el període d'inscripció i finalitzarà, per tant, el 13 de maig de 2018 a les 12 hores.

El lliurament s'haurà de fer mitjançant la inclusió dels fitxers i de **l'enllaç a la carpeta Drive d'accés públic** que indica l'article 4.6.

#### **4.8. Fase selectiva: Procés de tria de projectes finalistes**

Es constituirà un jurat de la final (en endavant, el Jurat) que iniciarà el procés de valoració dels projectes un cop esgotat el termini de lliurament indicat a l'article 4.7. No es valoraran modificacions ni materials lliurats amb posterioritat a l'expressat termini.

El Jurat valorarà tots els projectes lliurats en cada categoria, i en seleccionarà uns finalistes. La quantitat de finalistes a seleccionar d'entre els projectes lliurats en cada categoria serà publicada en un Annex a aquestes bases.

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

|                         | Excel·lent  | Bé  | Correcte  | Millorable   |
|-------------------------|---|---|---|--|
| Estètica del projecte   | Els elements gràfics són adequats i 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. | Els elements gràfics no sempre són els 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. | Els elements gràfics no ajuden a 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. | Els elements gràfics són poc 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. |
| Facilitat d'ús          | La navegabilitat sempre està perfectament resolta. 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.   | La navegabilitat està força ben resolta. Tot i així hi ha molts 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.  |
| Claredat de la història | El projecte està relacionat amb les professions. Lliga l'argumentari  | El projecte està relacionat amb les professions. Lliga  | El projecte només utilitza la temàtica de les professions de  | El projecte no està relacionat amb la temàtica de les  |

|                           |   |  |   |   |
|---------------------------|---|--|---|---|
|                           | i els diferents conceptes amb precisió.   | l'argumentari i els diferents conceptes, però li manca precisió.   | forma poc concreta. Omet conceptes que poden ser importants per lligar tot l'argumentari de la narració.  | professions. Fa un ús limitat dels conceptes per entendre l'argumentari de la narració i confia només en el sentit comú de l'usuari.  |
| Claredat del codi emprat  | El projecte fa evident una excel·lent comprensió dels blocs i procediments de l'Scratch. Les seqüències de programació són lògiques i estan ben organitzades. Utilitza de forma correcta les estructures condicional i iterativa. | El projecte mostra una correcta comprensió del funcionament dels blocs de l'Scratch, sense arribar a utilitzar procediments. Les seqüències de programació són força lògiques i estan força ben organitzades. Utilitza força bé les estructures condicional i iterativa. | El projecte mostra només certa comprensió de l'organització dels blocs de l'Scratch i de com estan relacionats. Les seqüències de programació estan poc organitzats i tenen una lògica discutible. Utilitza de forma deficient les estructures condicional i iterativa. | El projecte fa evident poca comprensió dels blocs de l'Scratch i de les seves relacions. Les seqüències de programació no tenen cap tipus d'organització lògica. Utilitza de forma errònia les estructures condicional i iterativa. |
| Valor social del projecte | El projecte contempla des de bon principi, i durant tota la narració, un vessant social i d'igualtat de gènere totalment integrat en el fil de  | El projecte dóna visibilitat tot sovint a diferents aspectes socials o d'igualtat de gènere relacionats amb la narració.   | El projecte fa, durant la narració, alguna referència ocasional a algun aspecte d'abast social o d'igualtat de gènere.  | El projecte no fa en cap moment, cap referència a cap aspecte d'abast social ni d'igualtat de gènere.   |

|                                    |   |   |   |   |
|------------------------------------|---|---|---|---|
|                                    | la història.  |   |   |   |
| Interacció entre usuari i programa | El projecte contempla que l'usuari pot prendre decisions molt sovint dins de l'acció per arribar als objectius plantejats | El projecte contempla que l'usuari pot prendre decisions en pocs moments dins de l'acció per arribar als objectius plantejats | El projecte contempla que l'usuari només pot prendre decisions en comptades ocasions, el camí és pràcticament únic. | El projecte no contempla que l'usuari pugui prendre decisions dins de l'acció, hi ha un camí únic |

El Departament d'Ensenyament comunicarà la decisió adoptada sobre la tria de projectes finalistes als centres corresponents. Els centres finalistes rebran la notificació, juntament amb les instruccions que hauran de seguir per tal d'assistir a la jornada de desenvolupament de la fase final, mitjançant un correu electrònic enviat a l'adreça indicada en el formulari d'inscripció, a fi i efecte que es puguin preparar.

La data de notificació als centres finalistes serà publicada en un Annex a aquestes bases.

#### 4.9. Fase Final

Els equips finalistes seran convocats a la jornada dels "mSchool Student Awards" per a participar en la fase final del repte i al lliurament de premis del Concurs. La seu i la data exacta s'anunciarà amb antelació a l'esdeveniment.

En aquesta jornada els equips finalistes de cada categoria hauran de resoldre un nou repte que se'ls plantejarà aquell mateix dia de la jornada i l'hauran de desenvolupar 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 desenvolupament.



- Un cop conegudes les instruccions del repte a resoldre i els criteris de valoració, els alumnes de cada equip finalista podran realitzar una reunió d'estratègia amb el seu docent acompanyant sense l'ordinador al davant.

#### **4.9.1 Procés de selecció del projectes guanyadors:**

Per a la tria dels guanyadors, el Jurat valorarà els programes desenvolupats per cada categoria de concursants a la fase final, segons els criteris de valoració que els hauran estat exposats el mateix dia de la jornada.

Fruit d'aquesta valoració el Jurat escollirà uns guanyadors per a cada categoria. El nombre de guanyadors per categoria serà publicat en un Annex a aquestes bases.

#### **4.10. Premis**

Els premis als guanyadors s'anunciaran prèviament a la jornada.

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

#### **4.11. Acte de lliurament de premis**

Els premis del concurs seran lliurats en el marc del certamen dels "mSchools Student Awards". La seu i data s'anunciarà amb antelació a l'esdeveniment.

#### **Article 5. Publicació dels resultats**

La llista de guanyadors serà publicada als portals corporatius i canals digitals de l'Organitzador i als portals educatius del Departament d'Ensenyament.

#### **Article 6. El Jurat**

El Jurat referit en els articles 4.8 i 4.9.1 serà designat per l'Organitzador i per les entitats col·laboradores i estarà format per professionals del món de les tecnologies mòbils, de l'ensenyament, el disseny digital i de la programació.

El Jurat seleccionarà els finalistes i guanyadors valorant els criteris i processos esmentats als apartats 4.8 i 4.9.1, respectivament.

La seva decisió serà inapel·lable.

## Article 7. Promoció

En el marc de la promoció i la comunicació, els Participants autoritzen, a títol gratuït, l'Organitzador 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.

## Article 8. Difusió

L'Organitzador 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 de l'Organitzador i les entitats col·laboradores, i en els seus canals digitals.

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. L'Organitzador recorda que la utilització d'obres musicals preexistents en un vídeo, 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 l'Organitzador i a les entitats col·laboradores de tota acció relativa a la vídeo difusió, i serà responsable de totes les reclamacions que poguessin ser formulades per aquest motiu.

## Article 9. Reserva de modificació o anul·lació

L'Organitzador es reserva el dret de prorrogar, modificar o anul·lar el Concurs, o part dels seus articles, 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 la durada del Concurs i seran considerats com a annex al present document.

## Article 10. Protecció de dades

En compliment del que preveu l'art.5 de la Llei Orgànica 15/1999, de 13 de desembre de protecció de dades de caràcter personal, els participants són coneixedors de que les dades personals que proporcionen s'incorporaran i es tractaran segons s'indica a continuació:

Fundació Barcelona Mobile World Capital Foundation

Fitxer: Comunitat mSchools

Responsable del fitxer.: Direcció de mSchools

Finalitat: difusió d'experiències educatives.

Exercici de drets ARCO (accés, rectificació, cancel·lació i oposició): e-mail a [mschools@mobileworldcapital.com](mailto:mschools@mobileworldcapital.com), dirigit a la Coordinació del Programa mSchools.

## Article 11. Autorització per a l'ús de la imatge

Els participants donen el seu consentiment per tal que l'Organitzador 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 (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.

En tot allò relacionat amb el tractament de les dades a què es refereix aquesta clàusula caldrà restar a allò previst a la clàusula anterior.

Addicionalment, 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 marca la normativa vigent, així com per presentar els projectes en aquesta convocatòria en nom dels alumnes.

El centre participant es farà dipositori de les autoritzacions signades en la durada i temps establert.

## **Article 12. Propietat intel·lectual de les produccions**

Qualsevol dret de propietat intel·lectual relacionat amb els projectes presentats i les aplicacions seguirà sent de propietat dels inventors. L'Organitzador i les entitats col·laboradores fan renúncia expressa a qualsevol dret o responsabilitat en relació amb o derivada de les presentacions i aplicacions.

## **Article 13. Responsabilitat**

L'Organitzador 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.

L'Organitzador i les entitats col·laboradores no es fan responsables de les disfuncions que puguin tenir les aplicacions, 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.

L'Organitzador i les entitats col·laboradores en cap cas podran ser considerats responsables de continguts que atemptin contra els drets de tercers, d'acord com marca la Llei de Propietat Intel·lectual 23/2006. En cas de reclamació judicial sobre



aquest tipus de continguts, l'Organitzador i/o el participant retiraran el contingut objecte de la disputa.

#### **Article 14. Acceptació de les Bases**

El fet de participar en aquest Concurs implica el coneixement i acceptació 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, o rebre cap dels premis establerts a les bases.

Una iniciativa de:



En col·laboració amb:

