



CONDICIONES PARTICIPACIÓN HACK DAY “WOMEN HACK THE GAME”

¡Enhorabuena! Si habéis llegado hasta aquí es porque habéis trabajado muy duro y habéis superado las dos primeras fases del proyecto.

About WoGa

"WoGa: women hack the game" es un proyecto financiado por el programa Erasmus+ bajo la convocatoria "Asociaciones estratégicas para la innovación", coordinado por la Fundación para la Transformación de La Rioja (FTR), en colaboración con otros socios europeos: ESCIENCIA en España, Future in perspective (FIP) en Irlanda, Fundatia Centrul Educational Spektrum (SEC) en Rumanía e InEuropa en Italia.

El proyecto está dirigido a la **educación escolar**, y su objetivo es **visibilizar a las mujeres científicas a través de juegos en el aula**. Presta especial atención a la participación de niñas.

¿Quiénes participarán?

Participarán los 15 grupos seleccionados, tras la evaluación del vídeo resumen presentado tras el desarrollo y superación de los desafíos previos.

Un jurado designado por la organización en cada uno de los países participantes, formado por 3 expertos relacionados con la docencia y STEM, valorarán los vídeos presentados y seleccionarán a los 15 grupos finalistas que participarán en el Hack Day, según los siguientes criterios:

- Consecución de los objetivos del proyecto Women Hack the Game
- Originalidad del proyecto
- Interés en el contenido de la propuesta presentada en términos de evidencias de los desafíos, imágenes/presentación
- Originalidad de la presentación del video (no de la propuesta) Secuencia de contenido, en el modo de presentación del contenido, en el modo de narración, el tono de voz elegido



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

¿En qué consiste el Hack Day?

Una hackathon es una especie de conferencia productiva para desarrolladores de software y hardware. Durante una hackathon se puede trabajar en proyectos, asistir a charlas o participar en duelos tecnológicos con resultados sorprendentes.

En nuestro caso, este proyecto quiere contribuir a una mejor educación científica innovadora a través de la generación de un evento de ideas o hack day en el que los estudiantes lideren la creación de un producto singular final que permita divulgar y acercar la investigación y el conocimiento de mujeres ilustres del ámbito de las STEM.

En la jornada de la realización del evento, los equipos seleccionados aportarán sus ideas previas sobre las ilustres seleccionadas y deberán trabajar de manera colaborativa para desarrollar una idea o producto que produzca un cambio para visibilizarlas y dar a conocer a las mujeres relevantes a la sociedad. Se podrá trabajar en 3 categorías diferenciadas:

- Reto 1: Creación de una App o una página web divulgativa.
- Reto 2: Elaboración de un prototipo de juego o herramienta tangible.
- Reto 3: Desarrollo de un plan de puesta en marcha de una iniciativa social o legislativa local.

A su disposición tendrán un equipo de expertos formado por figuras como coaches educativos, científicos e investigadores, diseñadores gráficos, periodistas, divulgadores, programadores, gamers...

Tras la presentación de todos los proyectos ideados, el jurado escogerá un ganador a nivel nacional.

¿Qué tienen que presentar los participantes al finalizar el día?

- Un boceto/ prototipo de su idea
- Plan de intención de trabajo contestando las siguientes preguntas:
 - ¿En qué consiste la propuesta?
 - ¿A quién está dirigida? Público adulto, infantil, general, especializado...
 - Plan de trabajo o cronograma con fechas para la elaboración y la puesta en marcha
 - ¿Cómo se va a dar a conocer esta iniciativa? Plan de comunicación

- Logo e imagen de la iniciativa
- Presupuesto estimado que necesitarías para llevarlo a cabo

¿Cómo se van a valorar los proyectos?

Criterios de evaluación

- Diseño del boceto de la iniciativa de 0 a 20 puntos
- Presentación de la información del proyecto: De 0 a 20 puntos
Cada grupo de participantes se ha encargado de dar contenido a la presentación, tanto contenido informativo (texto) como imágenes.
- Defensa ante jurado: De 0 a 30 puntos. Los participantes dispondrán de 4 minutos para hacer una breve presentación ante jurado, tiempo en el que explicarán en qué ha consistido su trabajo y la iniciativa que pretenden divulgar con el mismo. Tras el tiempo de exposición el jurado dispondrá de dos minutos escasos para hacer las preguntas que considere oportunas.
- Valoración del experto asociado del volumen del trabajo realizado por los alumnos: De 0 a 10 puntos.
- Originalidad de la iniciativa: de 0 a 20 puntos.
- Rigor científico del proyecto: Desde 0 a 20 puntos

Premios

De este Hack Day, el jurado seleccionará al grupo que según los criterios descritos anteriormente consiga una mayor puntuación.

El grupo seleccionado como ganador nacional, será evaluado posteriormente, junto a los seleccionados de Rumanía, Italia e Irlanda y se seleccionará (bajo los mismos criterios de evaluación), a un grupo de participantes. El grupo seleccionado, será el ganador en Europa del Hack Day.

Se hará una sesión de asesoramiento de 2 horas al equipo ganador para que aprendan más sobre cómo desarrollar su idea y el proceso de implementación de proyectos similares al presentado. El ganador europeo



recibirá un premio valorado en 400-600€ de material didáctico para el centro y los participantes.

Aceptación de las bases

La participación en este evento supone la plena aceptación de las presentes bases, estas podrán ser interpretadas por los miembros del jurado en aquellos aspectos no previstos en las mismas. Así mismo, la participación en el concurso le da derecho preferente al consorcio de este proyecto para el uso y publicación de los trabajos presentados.

La organización se reserva el derecho de acortar, anular, prorrogar o modificar las bases del presente concurso si las circunstancias lo exigen. Su responsabilidad no se verá comprometida por este hecho. Cualquier modificación de las presentes bases se publicará en la siguiente dirección:

<https://womenhackthegame.eu/>

Protección de datos personales

En cumplimiento de lo establecido en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016 y en la legislación vigente sobre protección de datos, le informamos que los datos que nos ha proporcionado serán tratados bajo la responsabilidad de la FTR (como entidad coordinadora del proyecto) y corresponsabilidad del resto de socios participantes con la finalidad de poder realizar este proyecto e informarle de cualesquiera otros proyectos relacionados con este o que pudieran ser de su interés.

Para la gestión de dicha solicitud podría ser posible que los organizadores cedieran sus datos a empresas colaboradoras, que únicamente utilizarán su información para realizar los servicios de apoyo para los cuales son contratados, dicha información estará sujeta a la debida confidencialidad.

Para ejercer sus derechos en España de acceso, rectificación o supresión, cancelación, oposición y limitación de tratamiento de sus datos, así como solicitar su portabilidad, mediante escrito a la siguiente dirección esciencia.LOPD@gmail.com

Mientras no nos comunique lo contrario entenderemos que sus datos no han sido modificados, que usted se compromete a notificarnos cualquier variación y que de acuerdo con el artículo 21.1 de la Ley 34/2002 de servicios





de la sociedad de la información y de comercio electrónico. Asimismo, le informamos que podrá revocar en cualquier momento el consentimiento prestado, cancelando su suscripción, enviando un e- mail a la dirección de correo electrónico esciencia.LOPD@gmail.com.

Ley aplicable y jurisdicción.

Las presentes bases se interpretarán conforme a la Ley española. Para todo lo relativo a la interpretación, cumplimiento y ejecución de las presentes bases, la Fundación para la Transformación de La Rioja, Esciencia y los participantes, con renuncia expresa a cualquier otro fuero o privilegio que pudiera corresponderles, se someten de modo formal a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Zaragoza.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union