BASES DEL CONCURS mSchools AWARDS 2027

1. Objectiu

Els **mSchools Awards 2027** volen reconèixer i impulsar propostes educatives d'aula innovadores que utilitzin recursos i tecnologies digitals emergents per contribuir a millorar l'educació i afrontar reptes socials que, des del vessant de l'humanisme digital, combinin el millor de les persones i les tecnologies per generar un canvi positiu. Aquests premis busquen afavorir pràctiques que promoguin un ús ètic, responsable i saludable de la tecnologia per potenciar l'aprenentatge, la inclusió i el benestar de la comunitat educativa i la societat en general.

2. Temàtica

Busquem projectes que utilitzin recursos i tecnologies digitals emergents per aportar solucions a reptes socials i educatius, amb un enfocament col·laboratiu i transformador. Els projectes han d'abordar qualsevol dels següents eixos:

1. **Benestar emocional i social**: Estratègies per a un abordatge positiu.
2. **Art i creativitat**: L'art com a eina de cohesió.
3. **Ciutadania democràtica i consciència global**: Reptes socials i ambientals.
4. **Llengua, cultura i diversitat**: La pluralitat com a riquesa.
5. **Educació mediàtica**: Alfabetització i mirada crítica.
6. **Equitat i inclusió**: Un món per a tothom.

3. Participants

Poden participar tots els centres educatius de Catalunya que imparteixen segon cicle d'educació infantil, educació bàsica, batxillerat, formació professional, centres de justícia juvenil, centres d'ensenyament de règim especial, centres de formació d'adults i escoles oficials d'Idiomes.

Els projectes han de ser col·laboratius i realitzats per equips d'alumnes amb un mínim de **tres** membres.

4. Inscripció i Fases

La inscripció l'hauran de fer els docents responsables de les propostes educatives.

Es constituirà un jurat (d'ara endavant, el Jurat), designat per GSMA i per les entitats col·laboradores, que serà el responsable de dur a terme el procés de valoració dels projectes que formaran part de la mostra final, d'acord amb els criteris de valoració que es detallaran en un annex d'aquestes bases. No es valoraran modificacions ni materials lliurats amb posterioritat als terminis establerts.

4.1 Fase d'inscripció:

Les inscripcions de les propostes i els materials a lliurar corresponents es podran fer des de l'11 de gener de 2027 fins al 30 d'abril de 2027.

4.2 Fase de selecció:

Un cop tancada la fase d'inscripció, la selecció de les propostes finalistes, que seran exposades a la jornada final dels mSchools Awards, es farà per part del Jurat, basant-se en els criteris de valoració que es publicaran properament en un annex d'annex d'aquestes bases. L'organització comunicarà el resultat de la selecció, com a tard, el 20 de maig de 2027 a tots els docents que han presentat propostes.

4.3 Fase final:

La fase final es realitzarà en el marc de la jornada final dels mSchools Awards, i constarà de l'exposició i presentació al públic de les propostes finalistes, el reconeixement a les bones pràctiques seleccionades per part del Jurat i el lliurament de premis.

La data, el detall del contingut i el format d'aquesta jornada es comunicaran prèviament a la data d'inici d'inscripció en un annex a aquestes bases.

L'organització es posarà en contacte amb els docents que han presentat les propostes seleccionades com a finalistes per donar detalls de cara a organitzar la mostra de la jornada final als mSchools Awards.

La jornada final està prevista per a un dissabte a primers de juny de 2027. La participació presencial dels equips finalistes és imprescindible per mantenir la condició de finalista i optar als premis i al reconeixement com a bona pràctica . Cada equip haurà d'estar representat per un mínim d'un alumne que hagi participat en el projecte durant el curs.

4.4 Procés d'inscripció:

La inscripció dels projectes es realitzarà a la pàgina web https://mschools.com. En aquesta web es podran consultar les instruccions per a la inscripció.

5. Característiques de les Propostes

5.1 Les propostes han de:

● Estar vinculades a un dels **eixos temàtics** següents:

○ Benestar emocional i social, Art i creativitat, Ciutadania democràtica i consciència global, Llengua, cultura i diversitat, Educació Mediàtica i Equitat i inclusió.

● Integrar algun dels **recursos i tecnologies digitals** següents:

○ Scratch, plataformes de georeferenciació educativa, robòtica i programació, plaques programables, realitat augmentada i virtual, IA, fabricació digital i creació maker, produccions audiovisuals, apps per dispositius mòbils, o altres tecnologies emergents.

● Haver estat implementades a l'aula en aquest curs o en cursos anteriors.

● No haver estat premiades en edicions anteriors dels mSchools Awards.

5.2 Desenvolupament dels Eixos Temàtics

Les propostes hauran d'abordar un repte social relacionat amb un dels sis eixos temàtics, utilitzant algun dels recursos digitals disponibles. A continuació, es detallen exemples per cada eix per inspirar i guiar les iniciatives:

Benestar emocional i social

● Afavorir que els infants, adolescents i joves puguin prendre consciència de les pròpies emocions i de les dels altres.
● Dur a terme actuacions per tenir cura del benestar emocional de la comunitat educativa.
● Fomentar la comunicació no violenta, l'escolta activa i l'empatia.
● Desenvolupar propostes que promoguin l'ús saludable de les tecnologies afavorint el benestar digital i la salut mental.
● Desenvolupar propostes que fomentin la convivència escolar i/o tinguin en compte aspectes de prevenció enfront determinats conflictes o riscos.

Art i creativitat per a la cohesió, integració i transformació

● Dur a terme experiències estètiques de l'àmbit artístic que esdevinguin transformadores.
● Fomentar propostes comunitàries a partir de l'art.
● Desenvolupar projectes que parteixin de l'art com a eina per a aprendre, cohesionar i/o transformar alguna realitat.
● Fomentar la diversitat d'expressió i la reflexió crítica a través de l'art.

Ciutadania democràtica i consciència global

● Dur a terme projectes d'entorn que impliquin intervencions i actuacions reals o activitats d'aprenentatge servei partint d'accions de consciència ambiental i sostenibilitat.
● Promoure activitats per donar a conèixer entitats locals i ONG del territori i el seu marc d'actuació, pel foment de la sostenibilitat social, econòmica i ecològica basant-se en valors de justícia social i global.
● Visibilitzar les diferents identitats culturals com a factor positiu i de riquesa cultural.

● Impulsar el treball sobre els drets humans i, en especial, els drets dels infants i dels valors que se'n desprenen.
● Desenvolupar projectes que treballin la competència global.

Llengua, cultura i diversitat

● Potenciar l'enfocament comunicatiu de l'aprenentatge de les llengües curriculars del centre per adequar-lo a les necessitats comunicatives d'un alumnat que viu en una societat multilingüe.
● Impulsar activitats d'aula que reconeixen i fan visibles les llengües familiars de l'alumnat, fomentant la competència en comunicació lingüística i de la competència plurilingüe.
● Fomentar la biblioteca escolar com un recurs necessari per garantir la qualitat de l'educació lingüística i el foment del gust per la lectura.
● Desenvolupar accions per fer valer el patrimoni material i immaterial de l'entorn proper.
● Treballar les aportacions de les diverses llengües i cultures existents a l'aula a la cultura universal des de diferents àrees o matèries i vetllar per evitar els biaixos culturals.

Educació mediàtica

● Dur a terme propostes que tenen en compte l'anàlisi de continguts i el consum crític de la informació i/o apliquen l'ètica en la producció i difusió d'informació.
● Elaborar projectes de creació de continguts propis vinculats a l'alfabetització mediàtica.
● Desenvolupar propostes per fomentar habilitats crítiques per navegar pel món digital i que promoguin una ciutadania digital activa i responsable.
● Contribuir en la formació i conscienciació de l'alumnat pel que fa a la identitat, privacitat i seguretat digital.

Equitat i inclusió

● Promoure propostes que incentivin l'accés a l'educació per a tothom.
● Dur a terme propostes que incorporin el Disseny Universal d'Aprenentatge i la personalització dels aprenentatges.

● Desenvolupar projectes amb la finalitat d'incentivar les mateixes oportunitats educatives per a tothom independentment d'origen, gènere o classe social.
● Sensibilitzar la comunitat educativa al voltant de la inclusió i l'equitat a través de propostes d'aula.

5.3 Desenvolupament dels Recursos Digitals

Els projectes poden integrar diferents tecnologies digitals per donar resposta als reptes plantejats en els eixos temàtics. A continuació, es detallen els tipus de recursos i tecnologies digitals acceptades.

5.3.1 Aplicacions per a dispositius mòbils

● **Objectiu**: Desenvolupar aplicacions per a dispositius mòbils que donin resposta a **necessitats o reptes reals de l'entorn**, on l'alumnat identifiqui una situació a millorar i en dissenyi una solució. El repte triat s'ha de poder abordar, totalment o parcialment, mitjançant la programació d'una app.

● **Recomanació**: Com a punt de partida, podeu fer servir els materials didàctics d'App Inventor de l'espai de Pensament computacional del Departament d'Educació i Formació Professional, que us ajudaran a acompanyar l'alumnat en el desenvolupament de les seves apps.

● **En coherència amb les diverses orientacions del Departament d'Educació i Formació Professional per a una Digitalització Responsable,** si el projecte es desenvolupa al segon cicle d'infantil o a l'educació bàsica, caldrà especificar que el funcionament de l'aplicació (sempre que sigui per a telèfons intel·ligents) es pot comprovar fent ús de simuladors, evitant així l'ús directe de dispositius mòbils a l'aula.
En el cas dels estudis postobligatoris de cicles formatius de grau mitjà i batxillerat, es permet el seu ús només amb finalitat pedagògica i segons les indicacions del professorat.

5.3.2 ScratchJr i Scratch

● **Objectiu**: Crear un projecte amb els entorns de programació ScratchJr o Scratch (història interactiva, animació, simulació, joc de preguntes, etc.) que abordi un dels eixos temàtics, amb una narrativa clara i adaptada a l'edat de l'alumnat.

● **Recomanació:** podeu consultar els materials didàctics sobre ScratchJr i Scratch de l'espai de Pensament computacional del Departament d'Educació i Formació Professional.

5.3.3 Plataformes de georeferenciació educativa

● **Objectiu**: Crear projectes amb continguts georeferenciats centrats en un territori proper i utilitzant diferents formats multimèdia (text, àudio, vídeo, models 3D, etc.).

● **Recomanació**: Per conèixer propostes inspiradores podeu consultar aquest webinar del Departament d'Educació i Formació Professional.

5.3.4 Plaques programables

● **Objectiu**: Fomentar l'aprenentatge del pensament computacional amb plaques programables (Arduino, micro: bit, ED1 o similars) per desenvolupar solucions innovadores.

- Els projectes poden anar acompanyats d'elements complementaris (sensors i actuadors externs, maquetes, estructures de suport...) i expansions per a les plaques (shields). Poden anar acompanyats d'una estructura fabricada per l'alumnat amb elements que no estiguin predissenyats per aquesta finalitat. En cap cas s'acceptaran projectes elaborats amb kits constructius o peces prefabricades.
- Es poden fer servir entorns de programació mitjançant blocs o mitjançant codi (Makecode, Microblocks, ArduinoBlocks, Arduino IDE...) amb els llenguatges de programació Python, JavaScript o C.

● **Recomanació**: Els materials didàctics d'Explora amb la micro:bit estan disponibles per a projectes amb aquesta placa. També podeu fer servir les guies ràpides per a la placa micro:bit i els exemples d'activitats recollits al Catàleg d'activitats de robòtica a l'espai de Pensament computacional del Departament d'Educació i Formació Professional.

5.3.5 Realitat Virtual i Realitat Augmentada

● **Objectiu**: Integrar la Realitat Virtual i Augmentada per recrear experiències d'aprenentatge enriquides que combinin elements del món real i digital.

5.3.6 Produccions Audiovisuals

● **Objectiu**: Promoure el desenvolupament de les competències comunicatives i audiovisuals de l'alumnat mitjançant la creació i publicació de produccions pròpies en format escrit, sonor o audiovisual elaborades des dels centres educatius.

● **Recomanació**: Podeu aprofundir en el coneixement del procés audiovisual i consultar els diferents videotutorials que recull el projecte FOCUS. També podeu consultar l'espai d'Alfabetització Mediàtica i Informacional (AMI), que ofereix recursos, materials i orientacions per treballar el pensament crític, la verificació de la informació i la creació i publicació de continguts digitals a l'aula.

5.3.7 Intel·ligència artificial

● **Objectiu**: Desenvolupar projectes que integrin IA per enriquir els processos d'aprenentatge o per explorar aspectes ètics i crítics de la IA.
Crear projectes en què l'alumnat utilitzi o desenvolupi solucions amb intel·ligència artificial per abordar un repte social o educatiu vinculat als eixos de la convocatòria. S'hi admeten, per exemple, sistemes de classificació d'imatges o sons, assistents interactius, aplicacions que incorporin IA o investigacions que analitzin els seus errors, biaixos i efectes sobre les persones. La proposta haurà de mostrar una aportació pròpia de l'alumnat i explicar quina funció té la IA en el projecte. L'ús puntual d'IA per redactar textos, generar imatges o preparar la presentació no serà suficient, per si sol, per presentar-se en aquesta categoria.

La incorporació de la IA haurà de respondre a una finalitat pedagògica concreta i estar adaptada a l'edat de l'alumnat. El professorat serà responsable de seleccionar les eines, definir com s'utilitzaran i acompanyar el procés.

● **Recomanació**:

○ És responsabilitat de cada centre educatiu assegurar que es respecten tots els requisits legals en matèria de protecció, privadesa i ús en relació amb les dades de l'alumnat. Podeu consultar el document publicat pel Departament d'Educació i Formació Professional dedicat a Orientacions i recomanacions per a l'ús de la intel·ligència artificial als centres educatius.

○ A primària i amb alumnat de secundària menor de 14 anys, la interacció amb serveis d'IA de propòsit general es canalitzarà a través del docent. L'alumnat podrà proposar preguntes, explorar les respostes i discutir-ne els resultats. L'ús directe quedarà reservat a solucions concebudes per a l'àmbit educatiu que ofereixin les garanties requerides per a aquesta franja d'edat.
○ A secundària, a partir dels 14 anys, l'alumnat podrà utilitzar directament les eines amb acompanyament docent, respectant les condicions d'accés de cada servei. Si una plataforma fixa una edat superior, caldrà respectar-la. El centre s'encarregarà d'informar les famílies i de recollir les autoritzacions que corresponguin.

5.3.8 Fabricació digital i creació maker

● **Objectiu**: Integrar tècniques de creació manual i fabricació digital (ex. impressió 3D) per fomentar competències pràctiques en l'alumnat.

● **Recomanació**: Per conèixer propostes inspiradores podeu consultar exemples de projectes existents del projecte FAIG.

5.3.9 Robòtica i programació

● **Objectiu**: Crear projectes que utilitzin equipaments de robòtica i programació per donar resposta als reptes plantejats en els eixos temàtics. Els equipaments poden ser robots amb polsadors (Bluebot, BeeBot, TaleBot, mTiny o similars) robots compactes (CodeyRocky, Dash, Edison o similars) i robots constructius (LEGO Spike Essential, LEGO Spike Prime, mBot2 , CuteBot o similars)

● **Recomanació**: Per inspiració, podeu fer servir els exemples d'activitats recollits al Catàleg d'activitats de robòtica a l'espai de Pensament computacional del Departament d'Educació i Formació Professional.

5.3.10 Altres tecnologies

● **Objectiu**: Emprar tecnologies, com ara la IoT, Big Data o altres tecnologies emergents, per resoldre algun dels reptes de la convocatòria.

6. Entregables

El professorat responsable del projecte ha de **completar el formulari d'inscripció i adjuntar-hi els materials a lliurar**, com ara l'enllaç al producte final, la situació d'aprenentatge, el vídeo explicatiu, entre d'altres, i ha de vetllar perquè compleixin els requisits establerts.

El contingut de cada material, així com les recomanacions sobre la protecció de dades, la privacitat i els drets d'imatge de l'alumnat, es publicaran en un annex d'aquestes bases abans de l'11 de gener de 2027. Les especificacions de format del producte final segons el recurs digital utilitzat es detallen en el següent apartat.

6.1 Consideracions específiques segons el Recurs Digital

Cada recurs digital descrit a l'apartat 5.3 té requisits addicionals específics que el professorat haurà de tenir en compte per presentar la proposta. Cal recordar que en tots els casos els enllaços han de ser públics i accessibles per a tothom.

6.1.1 Aplicacions per a dispositius mòbils

Format del producte final:

● Enllaç a l'aplicació desenvolupada (formats com .aia d'App Inventor, Kodular, Thunkable, etc.).

En el cas que s'hagi desenvolupat un projecte al voltant dels materials de la proposta didàctica d'**App Education**, també s'inclourà:

● Un espai web promocional de l'app fet per l'alumnat que inclogui:
  ○ El model de negoci i l'estratègia de màrqueting fet per l'alumnat
  ○ El vídeo promocional de durada màxima d'1 minut

6.1.2 ScratchJr i Scratch

Format del producte final:
○ Projectes de ScratchJr: fitxer en format .sjr.
○ Projectes de Scratch: fitxer en format .sb3.

6.1.3 Plataformes de georeferenciació educativa

Format del producte final:

○ Enllaç públic a l'escenari creat a la plataforma de georeferenciació educativa. La proposta ha d'estar elaborada com un projecte interactiu amb punts d'interès geolocalitzats, incloent-hi d'informació i recursos multimèdia associats a cada punt.
○ Els continguts han d'estar publicats en català. Es valorarà positivament enriquir la proposta fent ús d'altres llengües.

6.1.4 Plaques programables

Format del producte final:

○ El fitxer del programa. En funció de l'entorn de programació emprat, aquest fitxer s'haurà de lliurar en un format determinat:
- Els projectes de micro:bit hauran d'estar en format ".hex" (Makecode) o ".ubp" (Microblocks)
- El projectes d'Arduino hauran d'estar en format ".abp" (ArduinoBlocks) o ".ino" (Arduino IDE)
- Els projectes fets amb plaques ED1 hauran d'estar en format ".ubp" (Microblocks)

També s'acceptaran arxius en format ".zip", si és necessari que incloguin llibreries, imatges i sons addicionals.

6.1.5 Realitat Virtual i Realitat Augmentada

Format del producte final:

● Enllaç de visualització del producte final.

6.1.6 Produccions Audiovisuals

Format del producte final:

● Enllaç de visualització del producte final. En el cas que aquest producte sigui un vídeo, aquest s'haurà de penjar públicament al canal de YouTube del centre. És responsabilitat del centre que tot l'alumnat que aparegui en el vídeo compti amb l'autorització dels drets d'imatge.

6.1.7 Intel·ligència artificial

Format del producte final:

● Enllaç de visualització del producte final.

6.1.8 Fabricació digital i creació maker

Format del producte final:

● Fitxer o enllaç del disseny del producte: en format STL per als dissenys 3D i en format SVG o DXF per als dissenys 2D.

● Es valoraran els productes elaborats amb dissenys propis. En cas de fer servir models ja existents d'altres autors, caldrà especificar-ne l'autoria.

6.1.9 Robòtica i Programació

Format del producte final:

● Enllaç amb l'arxiu que contingui la programació indicant l'entorn de programació que s'ha fet servir.

6.1.10 Altres tecnologies

Format del producte final:
● Enllaç de visualització del producte final.

6.2 Ús de la IA:

En qualsevol etapa, les propostes respectaran les condicions següents:

- No s'introduiran dades personals de l'alumnat ni de terceres persones en les eines d'IA utilitzades per elaborar el projecte.
- Es comprovarà la fiabilitat dels resultats abans d'incorporar-los al projecte i es revisaran i es rectificaran possibles errors, biaixos o tractaments discriminatoris.
- Informació sobre l'ús de la IA: S'indicaran de manera clara i específica quins continguts s'han creat o transformat amb IA. Es respectaran els drets sobre els materials utilitzats.
- Caldrà explicar quines eines s'han utilitzat, per a quines tasques i com s'han revisat les seves aportacions. Aquesta informació s'inclourà en els materials a lliurar, segons la naturalesa de l'ús. Totes les eines d'IA que s'utilitzin han de ser segures i adequades a l'edat de l'alumnat, garantir la protecció de les seves dades personals i la seva privacitat, i utilitzar-se amb la supervisió docent necessària.

7. Criteris de Valoració

Els criteris de valoració es publicaran, abans de l'11 de gener de 2027, com a annex a aquestes bases.

8. Fase Final i Premis

8.1. Projectes Guanyadors

Els projectes finalistes seleccionats es presentaran a la jornada final dels mSchools Awards 2027, on el jurat atorgarà els següents reconeixements:

● **Premis per eix**: es premiarà una proposta finalista per cadascun dels sis eixos temàtics.

● **Premis per etapa educativa**: es premiarà una proposta finalista per cada etapa educativa (segon cicle d'infantil, primària, secundària obligatòria i secundària postobligatòria).
● **Mencions especials:** Es podran premiar projectes de qualsevol eix i etapa que destaquin per algun aspecte singular, com ara el benestar digital o l'ús creatiu dels recursos digitals.
● **Premi del públic**: Els assistents a la jornada final també podran escollir la seva proposta finalista preferida, que rebrà el premi especial del públic.

8.2. Premis

La comunicació dels projectes seleccionats com a bones pràctiques i el lliurament de premis tindrà lloc al final de la jornada dels mSchools Awards.

El format i detall d'aquests premis es comunicarà en un annex a aquestes bases prèviament a l'inici de la inscripció del concurs.

Addicionalment, les propostes premiades rebran el reconeixement com a bona pràctica educativa i s'incorporaran a la xarxa d'experiències inspiradores de mSchools, amb l'objectiu de donar visibilitat i fomentar la transferència entre centres educatius.

9. Condicions generals

9.1. Organització i entitats col·laboradores

GSMA, amb domicili a Avda. Reina Maria Cristina 5, 08004 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'Educació i Formació Professional de la Generalitat de Catalunya i de la Fundació Barcelona Mobile World Capital (en endavant, referides conjuntament com les entitats col·laboradores).

9.2. Publicació dels resultats

La llista de propostes seleccionades per a la jornada final dels mSchools Awards podrà ser publicada als portals corporatius i canals digitals de GSMA així com als portals corporatius del Departament d'Educació i Formació professional.

9.3. El Jurat

El Jurat referit en aquestes bases serà designat per GSMA i per les entitats col·laboradores i estarà format per professionals del món de les tecnologies i de l'educació.

El Jurat seleccionarà les propostes finalistes que participaran en la jornada final dels mSchools Awards i les propostes guanyadores, d'acord amb els criteris de valoració que es detallaran en un annex d'aquestes bases.

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

9.4. Promoció

En el marc de la promoció i la comunicació, els i les participants autoritzen, a títol gratuït, a GSMA i a les entitats col·laboradores a publicar el nom, cognoms i la fotografia institucional dels guanyadors/es, 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.

9.5. Difusió

GSMA i les entitats col·laboradores queden autoritzades pels participants, a títol gratuït, a poder difondre la selecció de finalistes i de guanyadors/es, 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 permet 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. En cas de reclamació d'un tercer, GSMA es reserva el dret de retirar el projecte del Concurs.

9.6. 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 afegissin a aquestes bases poden ser publicats durant el termini del Concurs i seran considerats com a annex al present document.

9.7. Protecció de dades

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

9.8. Autorització per a l'ús de la imatge

Els i les participants donen el seu consentiment per tal que GSMA i les entitats col·laboradores puguin exercir els següents drets respecte a 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 permet que la representació sigui visible o susceptible de ser 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, en cas de ser reproduïdes i comunicades públicament.

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

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

9.9. Propietat intel·lectual de les produccions

Qualsevol dret de propietat intel·lectual relacionat amb els projectes presentats continuarà sent de propietat dels seus creadors 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.

9.10. 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 amb el que s'estableix en les lleis i normatives vigents, incloent-hi, 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.

9.11. 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 què aquest no pugui ser seleccionat com a finalista, guanyador/a o rebre una menció, ni a rebre cap dels premis establerts en aquestes bases.