

## BASES DEL CONCURS

# “mSchools Student Awards - App Education 2022-2023”

## 1. OBJECTIU del CONCURS

L'objectiu del concurs “mSchools Student Awards - App Education 2022-2023” (en endavant, el Concurs) és fomentar l'aprenentatge de la programació i l'emprenedoria mitjançant el desenvolupament de projectes d'aplicacions mòbils (en endavant, projecte d'app o app) que ofereixin solucions a problemes reals i que tinguin com a punt de partida els [Objectius de Desenvolupament Sostenible](#) (en endavant, ODS) de les Nacions Unides.

El treball del projecte d'App Education fomenta:

- Els aprenentatges amb tecnologies digitals i, en concret, la creació de webs, el tractament d'imatges i vídeos, el disseny de prototips i la programació d'aplicacions per a dispositius mòbils.
- La conscienciació social per a resoldre problemes reals.
- El treball en equip, l'esperit crític i la gestió del temps.
- La creativitat, la resolució de problemes i l'emprenedoria.
- Les habilitats de presentació i comunicació en públic.

## 2. PARTICIPANTS

El Concurs està obert als centres educatius de Catalunya que hagin implementat durant el curs 2022-2023 la proposta didàctica [App Education](#)<sup>1</sup> (ex. “Mobilitzem la Informàtica”, “APLIquem la Tecnologia”, etc.), promoguda en el marc del programa mSchools. La proposta va dirigida a alumnes de 3r i 4t d'ESO, batxillerat i cicles formatius.

### 2.1 Categories de concursants

S'estableix una (1) única categoria de participació en el concurs, corresponent als nivells educatius a qui va dirigida la proposta: 3r i 4t d'ESO, batxillerat i cicles formatius de grau mitjà i superior.

### 2.2 Equips participants

Els equips han d'estar organitzats en grups d'entre dos (2) i cinc (5) alumnes. Tant la inscripció al Concurs com els premis sempre són en referència a aquest màxim de cinc (5) alumnes.

---

<sup>1</sup> <https://projectes.xtec.cat/pensament-computacional/app-inventor/appeducation/>

Els centres podran presentar fins a dos projectes per línia i nivell que participin en la proposta App Education. 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 CONCURS

La temàtica del Concurs són els [ODS de les Nacions Unides](#)<sup>2</sup> que promouen un món més igualitari, digne i sostenible a partir de 17 reptes relacionats amb l'educació, les ciències naturals, les ciències socials i humanes, la cultura, la comunicació i la informació.

El lema és “**Junts aconseguirem...**” i s'enfoca en la idea que treballant junts en equip aconseguim resoldre problemes compartits i trobar-hi solucions innovadores.

El projecte d'app creat ha de referenciar en quin/s del/s 17 ODS s'emmarca.



## 4. CALENDARI

### 4.1 Desenvolupament dels projectes

Els grups participants desenvoluparan els projectes d'apps als respectius centres escolars com a part de l'assignatura corresponent, entre setembre de 2022 i maig de 2023.

En el grup d'[App Inventor](#)<sup>3</sup> a l'espai de conversa i col·laboració del NUS podeu compartir dubtes, experiències i solucions relacionades amb la programació (cal accedir amb l'usuari XTEC).

<sup>2</sup> <https://es.unesco.org/sdgs>

<sup>3</sup> <https://comunitat.edigital.cat/g/app-inventor>

## 4.2 Període d'inscripció i lliurament de projectes

El període d'inscripció i de lliurament de projectes s'inicia l'**1 de maig de 2023** i finalitza el **18 de maig de 2023** a les **14:00 hores**.

## 4.3 Comunicació dels projectes finalistes

La notificació dels projectes finalistes serà comunicada abans del **dijous 1 de juny de 2023** als centres corresponents.

## 4.4 Fase final i selecció dels guanyadors (Student Awards)

La fase de presentació dels projectes finalistes i selecció dels guanyadors/es per part del Jurat i el lliurament de premis es realitzarà en el marc dels mSchools Student Awards.

La data, el detall i el format de la jornada es comunicaran en un annex prèviament a l'inici de la inscripció del concurs.

# 5. INSCRIPCIÓ I LLIURAMENT DELS PROJECTES

## 5.1 Formulari d'inscripció al Concurs i de lliurament de projectes

La inscripció al Concurs es formalitzarà mitjançant el [formulari d'inscripció](#)<sup>4</sup> que s'habilitarà en el moment en què s'obri el període d'inscripció.

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

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

## 5.2 Estructura i format del projecte d'app a presentar

El projecte haurà de contenir:

- **Memòria del projecte** que ha d'incloure:

- Nom de l'app;
- Descripció del problema que tracta de solucionar l'app, quina ha estat la motivació per triar aquest problema i en quin repte o reptes dels ODS s'emmarca;
- Descripció de com ajudarà l'app a solucionar o a millorar el problema plantejat. Quina solució proposa i quin és el seu valor afegit respecte d'altres solucions ja existents;

---

<sup>4</sup><https://forms.gle/Cp2LLGZAK8BnVms38>

- Públlic objectiu. Descripció del perfil d'usuari;
- Marketing: Canals per adreçar-se al públic objectiu, logotip i missatges;
- Model de negoci, relacions de col·laboració, etc.;
- Desenvolupament de l'app:
  - \* Prototip de l'app.
  - \* Programació: Descripció del funcionament i blocs o codi de programació.
  - \* Captures de pantalla fetes des d'un mòbil.

- **Codi font de l'app**, indicant amb quin entorn s'ha programat (App Inventor, Kodular, Thinkable, Android Studio, JavaScript...). En funció de l'entorn s'han d'incloure els fitxers de projecte comprimits en un .zip o l'enllaç a l'entorn on es pugui visualitzar el disseny i la programació de l'app.

- **Lloc web** del projecte, indicant l'enllaç en el formulari, que haurà de tenir visibilitat pública.

- **Vídeo promocional** amb una durada d'entre 40 segons i 1 minut. El vídeo ha d'incloure l'etiqueta #mSchools i tenir visibilitat pública. Cal indicar l'enllaç en el formulari.

- **Pòster** de presentació de l'app, de 80 cm ample x 120 cm alçada (en format vertical). El pòster ha d'incloure el/s símbol/s del/s reptes del/s ODS a què fa referència i el hashtag o [logotip de mSchools](#)<sup>5</sup>.

## 5.3 Condicions que ha de complir el projecte

- L'aplicació ha de ser una creació original i inèdita;
- Les aplicacions poden estar totalment o parcial desenvolupades;
- Cal tenir la titularitat o cessió d'ús dels drets de les imatges i dels sons que s'utilitzin en qualsevol element del projecte: pòster, vídeo, app...

Quedaran exclosos del concurs aquells 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.

En el següent [enllaç](#)<sup>6</sup> podeu veure una mostra dels projectes premiats en edicions anteriors.

## 6. FASE SELECTIVA: PROCÉS DE SELECCIÓ DELS PROJECTES FINALISTES

<sup>5</sup> <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1rfHL11V7TYpT4Pw01bx61tFDLTK3ernn>

<sup>6</sup> [https://xtec.gencat.cat/ca/centres/premis-i-concursos/concursos\\_mschools/mschools-student-awards/](https://xtec.gencat.cat/ca/centres/premis-i-concursos/concursos_mschools/mschools-student-awards/)

## 6.1 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'article 4.2. i d'acord amb els criteris detallats a l'article posterior. No es valoraran modificacions ni materials lliurats amb posterioritat a l'expressat termini.

Fruit d'aquesta valoració, el Jurat en seleccionarà els projectes finalistes.

Abans del **dijous 1 de juny** es comunicarà la decisió adoptada sobre la tria de projectes finalistes. Els centres corresponents rebran la notificació, juntament amb les instruccions detallades sobre la fase final. La notificació serà enviada a l'adreça de correu electrònic indicada en el formulari d'inscripció.

## 6.2 Criteris de valoració per a la selecció dels projectes finalistes

Els criteris de valoració per a la selecció dels projectes finalistes són:

Concepte	Ponderació	Contingut
Memòria	40%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripció del problema triat (definició i relació amb els ODS)</li> <li>• Solució plantejada (descripció i valor afegit)</li> <li>• Prototip de l'app (moqup)</li> <li>• Descripció del funcionament de l'app (textual i gràfica)</li> <li>• Model de negoci (públic objectiu, canals, estudi de mercat, canvas...)</li> </ul>
App	20%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disseny gràfic (disposició i aspecte dels elements) i navegació</li> <li>• Complexitat de la programació</li> </ul>
Web	20%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disseny gràfic (disposició i aspecte dels elements)</li> <li>• Estructura i navegació</li> <li>• Contingut inclòs (empresa, memòria, vídeo, pòster, app...)</li> </ul>
Vídeo	15%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualitat tècnica (imatge i so)</li> <li>• Claredat del missatge</li> <li>• Qualitat estètica (atractiu)</li> </ul>
Pòster	5%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disseny gràfic (estètica)</li> <li>• Equilibri entre la informació textual i els gràfics</li> <li>• Claredat del missatge</li> <li>• Originalitat</li> </ul>

## 7. FASE FINAL: PROCÉS DE SELECCIÓ DELS PROJECTES GUANYADORS

### 7.1 Desenvolupament de la fase final

La data, el detall i el format de la jornada dels mSchools Student Awards es comunicaran en un annex a aquestes bases, prèviament a l'inici de la inscripció del concurs.

### 7.2 Nombre de guanyadors i mencions

En la fase final, el Jurat realitzarà una valoració dels projectes finalistes i en seleccionarà:

- **Quatre (4)** guanyadors als millors projectes d'app.
- Un màxim de **tres (3)** mencions.

## 8. PREMIS I MENCIONS

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

Els premis per als equips i centres dels equips guanyadors i mencions consistiran en:

- Un telèfon mòbil 5G per a cadascun dels alumnes membres de l'equip.
- Cadascun dels centres amb projectes guanyadors podrà escollir entre un dron amb càmera 4k o una tauleta d'altres prestacions per l'edició de vídeo.

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

Els premis als equips guanyadors als millors projectes i a les mencions són en referència a l'equip inscrit a l'hora de participar en el Concurs i assistents a la jornada dels mSchools Student Awards.

## 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 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 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 i de mencions especials podrà ser publicada als portals corporatius i canals digitals de GSMA així com als portals educatius del Departament d'Educació.

### 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 mòbils, de l'educació, el disseny digital i la comercialització d'aplicacions.

El Jurat seleccionarà els finalistes i guanyadors valorant els criteris i processos esmentats en aquestes bases.

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 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 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.

## 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:

<https://mschools.com/ca/politica-de-privacitat/>



## 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 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 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.

Els 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 i apps presentades seguirà sent 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 apps.

## 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 d'apps guardonats.

GSMA i les entitats col·laboradores no es fan responsables de les disfuncions que puguin tenir les apps, 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'aprovà 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 el participant 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 què aquest no pugui ser seleccionat com a finalista, guanyador o rebre una menció, ni a rebre cap dels premis establerts en aquestes bases.