

ESCOLA DE FRIKIS

BASES DEL CONCURSO DE PROGRAMACIÓN

El Concurso de Programación está organizado por el Parque Científico de la UMH, dentro del proyecto Escola de Frikis. Así, la participación en el Concurso de Programación se registrará por las siguientes bases:

Objetivo del Concurso

El objetivo del Concurso es demostrar los conocimientos adquiridos durante el curso de Escola de Frikis a través de la realización de un proyecto con la herramienta educativa de programación con bloques Scratch.

Temática y criterios de valoración

Los proyectos podrán ser:

- Videjuegos de invención propia.
- Videjuegos basados en clásicos a modo de homenaje. *
- Historias interactivas o aventuras gráficas.
- Una herramienta o aplicación que tenga utilidad.

**No se aceptarán copias de otros proyectos o videjuegos ya existentes, ni proyectos resultantes de seguir un tutorial en línea.*

En cualquier caso, el monitor o monitora del centro ayudará a filtrar los proyectos válidos en base al conocimiento que tiene de la clase y de su trabajo diario.

El Concurso de Programación es de temática libre. No tendrá un tema central, pero se valorarán positivamente las ideas originales, el uso de estructuras o conceptos de programación avanzados y los proyectos cuyos recursos (escenarios, actores o sonidos) sean de cosecha propia y no obtenidos de otras fuentes.

Participantes

Podrán participar en el Concurso de Programación todos los niños y niñas de 6º de Primaria que estén matriculadas en la actividad Escola de Frikis durante el curso escolar 2017 - 2018.

La participación será individual o por parejas, y un participante sólo podrá presentar su inscripción para un proyecto.

Inscripción y celebración

Para realizar la inscripción, los alumnos y alumnas que deseen participar deberán comunicárselo a sus monitores, y estos rellenarán el formulario de inscripción en el que se indicarán los integrantes del grupo y el título del proyecto. El plazo de inscripción estará abierto hasta las 23:59 del lunes 14 de mayo de 2018.

El concurso de programación constará de dos fases. En la primera, el monitor o monitora de cada centro, con estudiantes que participen en el concurso, escogerá un proyecto ganador basándose en los criterios de evaluación. En esta selección de ganadores también participará el coordinador técnico de Escola de Frikis. El monitor o monitora de cada centro comunicará los ganadores de la primera fase durante la última semana de mayo.

Los ganadores de la primera fase pasarán a presentar sus proyectos en la segunda fase del concurso. Las presentaciones se harán en un evento que se celebrará en la Universidad Miguel Hernández de Elche (más información en el apartado “Evento y jurado”).

Evento y jurado

El evento se celebrará en el campus de Elche de la Universidad Miguel Hernández de Elche durante la segunda quincena de junio. Los monitores entregarán a sus estudiantes circulares con información de fecha, horario, localización y asistencia al evento.

Al evento estarán invitados a asistir todos los estudiantes de 5º y 6º de Escola de Frikis, así como sus familiares y amigos.

En este acto se presentarán todos los proyectos ganadores de la primera fase del concurso de programación ante jurado. El jurado estará compuesto por cargos institucionales de la Fundación UMH y la Universidad Miguel Hernández de Elche. Una vez finalizadas las presentaciones de todos los trabajos, se dará a conocer los tres proyectos ganadores de Escola de Frikis.

Durante el evento se ofrecerá merienda para todos los asistentes. Además, se organizará algún taller relacionado con las nuevas tecnologías y programación.

Reconocimientos y premios

Los ganadores de la primera fase del concurso de programación recibirán un diploma de reconocimiento como ganadores de su centro.

Además, los participantes de los tres proyectos ganadores de la segunda fase recibirán un premio tecnológico como reconocimiento por su esfuerzo y dedicación al programa.

Derechos de propiedad y de imagen

La organización no se responsabiliza de posibles infracciones que hubiesen acometido los participantes sobre los posibles derechos de Propiedad Intelectual de las candidaturas presentadas. Son los participantes los que responden sobre la originalidad de sus candidaturas.

La Organización podrá realizar acciones de difusión de material (imágenes de los proyectos, etc.) de las candidaturas ganadoras y no ganadoras.

Resolución

Las resoluciones correspondientes a la concesión de los premios serán realizadas por la Fundación Universitas Miguel Hernández de la Comunidad Valenciana.

Baja del programa

La Organización se reserva el derecho de dar de baja automáticamente a cualquier participante que altere el buen funcionamiento y el transcurso normal del Concurso.

Aceptación de las bases

Todos los participantes inscritos en el concurso aceptan las condiciones de participación establecidas en estas bases.