

BASES PER PARTICIPAR EN L'EDUCAIXA CHALLENGE 2021

ÍNDEX

PRIMERA. – OBJECTE.....	pàg. 2
SEGONA. – MARC EDUCAIXA CHALLENGE.....	pàg. 2
2.1. Objectius i finalitat.....	pàg. 2
2.2. Descripció de les fases i els premis.....	pàg. 3
TERCERA. – PARTICIPANTS.....	pàg. 6
3.1. Equips participants.....	pàg. 6
3.2. Categories de participació.....	pàg. 6
3.3. Requisits dels projectes a presentar.....	pàg. 6
3.4. Incompatibilitats.....	pàg. 7
QUARTA. – PROCÉS DE SELECCIÓ.....	pàg. 8
4.1. Inscripció.....	pàg. 8
4.2. Presentació dels projectes.....	pàg. 8
4.3. Selecció dels premiats i resolució de la convocatòria.....	pàg. 9
CINQUENA. – CRITERIS DE VALORACIÓ.....	pàg. 10
5.1. EMPRÈN CHALLENGE 2021.....	pàg. 10
5.2. BIGDATA CHALLENGE 2021.....	pàg. 11
5.3. BECRITICAL CHALLENGE 2021.....	pàg. 13
5.4. STEAM' CHALLENGE 2021.....	pàg. 14
SISENA. – TERMES I CONDICIONS DE PARTICIPACIÓ.....	pàg. 14
6.1. Compromisos dels participants i dels premiats.....	pàg. 14
6.2. Drets sobre la propietat intel·lectual dels materials i projectes.....	pàg. 15
6.3. Protecció de dades de caràcter personal.....	pàg. 16
SETENA. – ORGANITZACIÓ.....	pàg. 16
VUITENA. – INFORMACIÓ I CONTACTE.....	pàg. 17
8.1. Calendari (resum de la convocatòria).....	pàg. 17
8.2. Contacte de l'Oficina Tècnica.....	pàg. 17
NOVENA. – DISPOSICIONS FINALS.....	pàg. 18

PRIMERA. – OBJECTE

L'objecte de les presents bases és regular la participació en l' **EduCaixa Challenge** dels centres educatius d'Espanya i Portugal, així com la concessió del premi corresponent per part de la Fundació "la Caixa", en el marc dels programes EduCaixa.

SEGONA. – MARC EDUCAIXA CHALLENGE

EduCaixa aposta per promoure la transformació educativa amb l'objectiu de garantir una educació de qualitat per a tot l'alumnat.

Per a això, entre altres iniciatives, posa a disposició d'aquests centres educatius i els seus docents 7 programes educatius que contribueixen al desenvolupament de diferents competències bàsiques: digital, emprenedora, STEAM, mediàtica i socioemocional o comunicativa, entre altres.

A partir del treball desenvolupat en els programes EduCaixa de Joves Emprenedors, BigData, BeCritical o STEAMxChange, els equips poden presentar els seus projectes a l'**EduCaixa Challenge** i optar a dos premis formulats en forma d'experiències d'aprenentatge actiu, col·laboratiu i vivencial entre parells, amb el reconeixement de referents, el suport de mentors i una facilitació i acompanyament especialitzats.

L'**EduCaixa Challenge** proposa un repte a l'alumnat i al professorat que els permet desenvolupar aprenentatges significatius i millorar les seves competències, aproximar-se a contextos professionals reals, conèixer entre ells i contribuir a la millora social.

L'**EduCaixa Challenge** està format pels Challenges temàtics corresponents a cada programa: **Emprèn Challenge, BigData Challenge, BeCritical Challenge i STEAM' Challenge.**

2.1. Objectius i finalitat

2.1.1. L'objectiu de l'**EduCaixa Challenge** és impulsar entre joves i professorat el desenvolupament de competències per a la vida, així com el seu impacte social com a agents de canvi; plantejament que es concreta en les finalitats transversals següents:

- Promoure el treball en equip i l'aprenentatge col·laboratiu.
- Propiciar la connexió i el compromís de l'alumnat amb el seu entorn.
- Potenciar el desenvolupament de les habilitats comunicatives de l'alumnat.
- Premiar els equips amb els millors projectes desenvolupats a partir de les metodologies proposades en els programes EduCaixa corresponents durant el curs escolar 2020-2021.

2.1.2. I, més específicament, les finalitats i els objectius plantejats en el Challenge de cada programa són els següents:

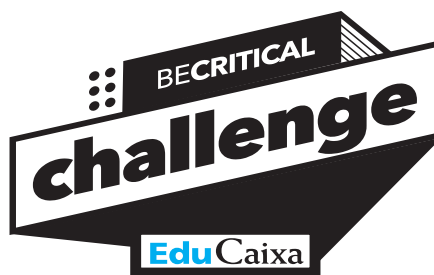
- a) **Emprèn Challenge:** promoure el desenvolupament de la cultura emprenedora de l'alumnat, impulsant el seu creixement personal i potenciant la seva capacitat d'iniciativa, amb l'objectiu que siguin capaços de comprendre i generar oportunitats i projectes per millorar i transformar el seu entorn.



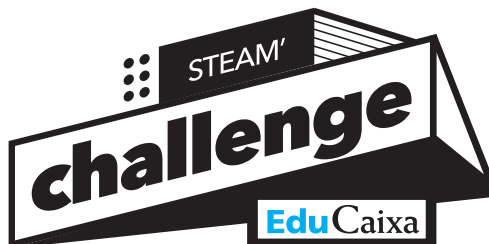
b) **BigData Challenge:** desenvolupar la competència digital dels estudiants i, en particular, apropar l'alumnat a la realitat professional de l'anàlisi de dades tenint en compte diverses variables de l'entorn.



c) **BeCritical Challenge:** promoure la competència mediàtica i el pensament crític, amb l'objectiu de formar una ciutadania conscient i responsable, capaç de gestionar la informació i les relacions en l'era de la hipercomunicació



d) **STEAM' Challenge:** contribuir al fet que l'alumnat sigui competent per utilitzar el mètode científic com una eina d'aprenentatge i anàlisi per prendre decisions basades en la informació i l'evidència, així com per comprendre la dimensió ciutadana de la ciència per enriquir la cultura científica com un bé social.



2.1.3. La temàtica que servirà de fil conductor de la present edició de l'**EduCaixa Challenge** serà "Agents de canvi davant de les crisis de la COVID-19", la formulació específica de la qual es concreta en el document *Guia de l'EduCaixa Challenge 2021* del programa corresponent.

2.2. Descripció de les fases i els premis

2.2.1. L' **EduCaixa Challenge** comprèn les fases i elements següents:

- **Fase 0 – Participació en programes EduCaixa.** Obertura de la convocatòria als centres educatius participants en els respectius programes d'EduCaixa.
- **Fase 1 – Selecció d'equips.** Procés de presentació de candidatures i la seva anàlisi, valoració i resolució per part dels jurats avaluadors corresponents.
- **Fase 2 – Campus Virtual.** Premi per celebrar aprenentatges i profunditzar

en les lògiques, continguts i comunicació dels projectes dels equips seleccionats..

- **Fase 3 – Viatge Formatiu.** Premi als 5 millors equips/projectes de cada Challenge del Campus Virtual.
- **Fase 4 – Challenge Day.** Jornada de reconeixement entre premiats per a la transferència social i comunitària d'aprenentatges.
- **Fase 5 – EduCaixa Next.** Els equips candidats a l'**EduCaixa Challenge** tindran l'oportunitat de presentar la seva candidatura a l'EduCaixa Next (objecte d'una convocatòria i bases específiques) per fer créixer els seus projectes a partir del novembre de 2021.

2.2.2. L' **EduCaixa Challenge** ofereix a les persones inscrites en els programes EduCaixa en el curs 2020-2021 i en aquest certamen l'oportunitat d'optar a **dos premis**:

- (i) la participació en un Campus Virtual i
- (ii) un Viatge Formatiu a Silicon Valley o a Nova York (segons el Challenge al qual es presentin), on les persones premiades hauran de participar activament en totes les accions proposades per l'organització. Ambdós premis són **activitats formatives i amb valor pedagògic**.

2.2.3. Optar al segon premi (Viatge Formatiu) només serà possible a través de la participació en el primer (Campus Virtual).

2.2.4. Campus Virtual. Consisteix en la participació en unes sessions d'aprenentatge intensiu i vivencial per part dels equips seleccionats i el professorat corresponent. Es combinen xerrades inspiradores, tallers d'aprenentatge actiu, dinàmiques lúdiques de convivència i treball autònom en equips per portar a terme el repte que se'ls plantegi.

- a. 25 equips de cada Challenge** temàtic tindran l'oportunitat de participar en el Campus Virtual (vegeu la manera de seleccionar els premiats a la base 4.3.).
- b.** Els equips hauran d'anar **acompanyats per un/a docent del centre educatiu**, que, tret d'algunes excepcions i sempre que el Comitè Organitzador ho permeti, serà el tutor o la tutora del projecte presentat. En el cas que hi hagi dos equips premiats amb un mateix tutor o tutora, el centre escollirà un/a segon/a docent per fer la tutorització.
- c.** El Campus Virtual es celebrarà del **4 al 6 de maig de 2021**.
- d.** El Campus Virtual es desenvoluparà en dies lectius i en horari de matí i tarda (entre les 9 i les 19 h aprox.), havent de tenir disponibilitat completa tant l'alumnat com el professorat per participar en totes les activitats programades.

2.2.5. Viaje Formativo. Consiste en una estancia formativa de 10 días en las siguientes ciudades de los EE. UU. y fechas orientativas, según el Challenge temático en el que participan:

- **Emprende Challenge:** Silicon Valley, entre el 28 de juny i el 9 de juliol de 2021
- **BigData Challenge:** Silicon Valley, entre el 8 i el 20 de juliol de 2021
- **BeCritical Challenge:** Nova York, entre el 28 de juny i el 9 de juliol de 2021
- **STEAM' Challenge:** Nova York, entre el 8 i el 20 de juliol de 2021

Durant el viatge, els participants posaran en context tots els seus aprenentatges i tindran l'oportunitat de conèixer, de primera mà, les empreses i organitzacions mundialment més rellevants, així com algunes de les iniciatives més innovadores del món.

- a. E a. El Jurat del Campus Virtual premiarà amb el Viatge Formatiu corresponent **5 equips** de cada Challenge temàtic (vegeu més detalls a la base 4.3.2.).
- b. Tots els equips premiats hauran d'**anar acompanyats d'un/a docent del centre educatiu**, que, tret d'algunes excepcions i sempre que el Comitè Organitzador ho permeti, serà el tutor o la tutora del projecte presentat. En el cas que hi hagi dos equips premiats amb un mateix tutor/a, el centre escollirà un/a segon/a docent per fer la tutorització.
- c. Els viatges, de 10 dies de durada, es faran entre l'última setmana de juny i el 20 de juliol de 2021.
- d. El premi inclou els **bitllets de transport** d'anada i tornada des de la ciutat d'origen fins a la destinació, així com les **despeses d'allotjament i manutenció i totes les activitats** incloses en el programa del viatge.
- e. Les assegurances de viatge i estada (mèdiques i de responsabilitat civil) **aniran a càrrec de la Fundació "la Caixa"**. No es cobrirà cap estada addicional.
- f. El premi no inclou ni bolsa de viatge ni el resto de gastos que cada premiado/a pueda tener durante el viaje y la estancia.

2.2.6. En el cas que les restriccions relatives a la pandèmia de la COVID-19 impossibilitin l'organització dels Viatges Formatius i/o de les seves activitats corresponents, es plantejarà als participants una alternativa equivalent que, en funció de les circumstàncies, podrà consistir en una de les formulacions següents:

- a. Un Viatge Formatiu en format bootcamp-bombolla a una destinació espanyola a concretar, en les mateixes dates previstes per al viatge internacional; o n viatge formatiu en formato bootcamp-burbuja a una destinación española
- b. Un premi material de tipus informàtic per a cada alumne/a membre de cada equip premiat amb l'esmentat viatge, així com una jornada formativa en els seus centres educatius respectius que EduCaixa oferiria desenvolupar a la tardor de 2021. L'activitat inclouria la xerrada d'una persona referent de l'àmbit professional corresponent i un taller aplicat que es dinamitzaria en col·laboració amb l'equip premiat.

El plantejament alternatiu que s'acabi decidint en cas que sigui necessari es concretarà i es desenvoluparà en una addenda a les presents bases i se n'informarà a tots els participants inscrits.

TERCERA. – PARTICIPANTS

3.1. Equips participants

3.1.1. Poden participar en aquesta convocatòria tots els equips d'alumnes que estudiïn 3r o 4t d'ESO, batxillerat o CFGM i estiguin treballant un dels respectius programes EduCaixa a través de l'Aula Programa en el curs 2020-2021.

3.1.2. Així mateix, hi poden participar equips d'alumnes de Portugal que estiguin treballant el programa Joves Emprenedors en els nivells educatius equivalents

3.1.3. Els participants hauran de ser majors de 14 anys a l'any 2021.

3.1.4. Cada equip ha d'estar format per 3 o 4 membres i tutoritzat per un/a docent del centre educatiu al qual estigui inscrit l'alumnat. En cas que hi hagi dos equips seleccionats amb un mateix tutor o tutora, el centre escollirà un/a segon/a docent per fer la tutorització.

3.1.5. El/la docent haurà de tenir un perfil My EduCaixa a través de la web <https://www.educaixa.org/es/home> i haver treballat a l'aula el programa al qual es presenti amb el seu alumnat.

3.1.6. Cada centre educatiu/docent pot presentar tants projectes com equips hagi creat. Cada equip pot presentar un únic projecte i cada alumne/a només pot participar amb un únic equip.

3.2. Categories de participació

3.2.1. S'estableixen 2 categories de participació:

- **Categoria A:** dirigida a estudiants de 3r i 4t d'ESO.
- **Categoria B:** dirigida a estudiants de batxillerat i CFGM.

3.2.2. En cas que hi hagi un equip integrat per estudiants de diferents nivells educatius, i per tant de categories diferents, s'haurà d'inscriure a la categoria B.

3.3. Requisits dels projectes a presentar

3.3.1. Els projectes s'han de desenvolupar seguint el document *Guia del EduCaixa Challenge 2021 de cada Challenge* temàtic que es pot trobar a la web d'EduCaixa:

- **Emprèn Challenge:** <https://www.educaixa.org/ca/emprende-challenge>
- **BigData Challenge:** <https://www.educaixa.org/ca/bigdata-challenge>
- **BeCritical Challenge:** <https://www.educaixa.org/ca/becritical-challenge>
- **STEAM' Challenge:** <https://www.educaixa.org/ca/STEAM-challenge>

3.3.2. Para desarrollar sus proyectos, los docentes inscritos pueden recibir apoyo y participar en la Comunidad del Aula Soporte:

- **Jóvenes Emprenedores:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=40>
- **BigData:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=75>
- **BeCritical:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=74>
- **STEAMxChange:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=41>

3.4. Incompatibilitats

3.4.1. Els projectes presentats a la convocatòria de l'**EduCaixa Challenge** no poden haver estat guanyadors d'altres concursos o premis abans de la resolució de la convocatòria 2021.

3.4.2. En cas que un/a alumne/a inscrit/a en la convocatòria canviï de centre educatiu durant el curs, deixarà de tenir l'opció de gaudir dels premis (Campus Virtual i Viatge Formatiu o equivalent). La resta dels membres del mateix equip sí que podran seguir optant al premi.

3.4.3. L'alumnat d'equips premiats en edicions anteriors dels Reptes EduCaixa no podran tornar a gaudir dels premis del Challenge del mateix programa temàtic d'aquesta convocatòria. Queden lliures d'aquest compromís els docents acompanyants dels equips premiats en edicions anteriors.

3.4.4. Els participants només poden ser seleccionats/premiats en un dels quatre Challenges temàtics de la present convocatòria de l'**EduCaixa Challenge**.

QUARTA – PROCÉS DE SELECCIÓ

4.1. Inscripció

4.1.1. Cada docent haurà de completar el **Formulari d'inscripció** del seu equip, disponible a partir del mes de novembre de 2020 a la web d'[EduCaixa](#):

- **Emprèn Challenge:** <https://educaixa.org/ca/inscripcion-bigdata-challenge>
- **BigData Challenge:** <https://educaixa.org/ca/inscripcion-emprende-challenge>
- **BeCritical Challenge:** <https://educaixa.org/ca/inscripcion-becritical-challenge>
- **STEAM' Challenge:** <https://educaixa.org/ca/inscripcion-STEAM-challenge>

4.1.2. La data límit de la inscripció és el **26 de febrer de 2021**

4.2. Presentació dels projectes

La presentació dels projectes es farà a través de la plataforma web presentació <https://www.convocatoriaslacaixa.org/Convocatorias/>, que s'activarà el **12 de gener de 2021**.

4.2.1. Els docents dels projectes hauran de:

- a. **Acreditat-se** com a "persona física" a la plataforma de convocatòries de la Fundació "la Caixa" per poder presentar els projectes.
- b. Haver obtingut el consentiment de tots els membres de l'equip per inscriure'ls en el programa.
- c. Presentar el document relatiu al tractament de dades de caràcter personal degudament signat per tots els membres de l'equip excepte pel propi docent, que confirmarà la seva acceptació en línia en el moment de la inscripció en la convocatòria. Podeu trobar el document a:
 - **Emprèn Challenge:** [Document tractament dades](#)
 - **BigData Challenge:** [Document tractament dades](#)
 - **BeCritical Challenge:** [Document tractament dades](#)
 - **STEAM' Challenge:** [Document tractament dades](#)

4.2.2. Per presentar el projecte caldrà posar un títol i fer un resum del seu contingut, sempre complint la limitació de caràcters establerta en la plataforma de convocatòries.

4.2.3. A més de la documentació requerida (vegeu la *Guia de l'EduCaixa Challenge 2021* corresponent), també es podrà presentar, de manera opcional, un document i/o enllaç obert complementari que ajudi a comprendre el projecte amb més exactitud

4.2.4. Les hores i dates límit de presentació dels projectes seran:

- **Emprèn Challenge:** les 23:59 h de l'11 de març de 2021
- **BigData Challenge:** les 23:59 h del 12 de març de 2021
- **BeCritical Challenge:** les 23:59 h del 15 de març de 2021
- **STEAM' Challenge:** les 23:59 h del 16 de març de 2021

No s'acceptarà cap projecte després d'aquests dies.

4.2.5. Les instruccions d'ús de la plataforma de convocatòries per portar a terme el procediment d'alta i tramitació de candidatures es detalla en el *document Manual d'ús de la plataforma de convocatòries*.

4.3. Selecció dels premis i resolució de la convocatòria

La selecció dels premis es portarà a terme en **dues fases**:

4.3.1. Selecció dels participants del **Campus Virtual**:

- a. Un jurat nacional seleccionarà els equips d'Espanya (i de Portugal, en el cas de l'Emprèn Challenge) amb els millors projectes presentats a la convocatòria, seguint els criteris de valoració establerts a la base cinquena. El volum d'equips seleccionats en cada categoria serà proporcional al nombre d'inscripcions rebudes en cada una (p. ex.: si del total d'inscripcions el 60 % són de la Categoria A, el 60 % d'equips seleccionats seran d'aquesta categoria).
- b. La data límit de comunicació dels premis serà el **19 d'abril de 2021**.
- c. La resolució es publicarà a la web d'EduCaixa:

- **Emprèn Challenge**: <https://www.educaixa.org/ca/emprende-challenge>
- **BigData Challenge**: <https://www.educaixa.org/ca/bigdata-challenge>
- **BeCritical Challenge**: <https://www.educaixa.org/ca/becritical-challenge>
- **STEAM' Challenge**: <https://www.educaixa.org/ca/STEAM-challenge>

i l'Oficina Tècnica del programa contactarà directament amb els equips seleccionats a través de les dades de contacte facilitades en el Formulari d'inscripció.

4.3.2. Resolució dels premis amb el **Viatge Formatiu** (o equivalent):

- a. Un jurat format per experts de les corresponents temàtiques, pels EduCoach (educadors de referència durant el Campus Virtual) i per membres del Comitè Organitzador valorarà i seleccionarà els **5 millors projectes** de cada Challenge temàtic entre tots els equips que participin en el Campus Virtual.
- b. Los equipos serán evaluados a partir de las presentaciones del proyecto que harán en el Campus Virtual para el Jurado y del proceso de aprendizaje e implicación acreditado durante el Campus Virtual.
- c. La resolució es publicarà a la web de **EduCaixa** el **14 de maig de 2021**:

- **Emprèn Challenge**: <https://www.educaixa.org/ca/emprende-challenge>
- **BigData Challenge**: <https://www.educaixa.org/ca/bigdata-challenge>
- **BeCritical Challenge**: <https://www.educaixa.org/ca/becritical-challenge>
- **STEAM' Challenge**: <https://www.educaixa.org/ca/STEAM-challenge>

i l'Oficina Tècnica del programa contactarà directament amb els equips premiats a través de les dades de contacte facilitades en el Formulari d'inscripció.

Els premis poden ser declarats deserts si així ho estima el Jurat corresponent, la decisió del qual serà inapel·lable.

CINQUENA. – CRITERIS DE VALORACIÓ

Tots els treballs enviats seran avaluats per determinar-ne la qualitat tenint en compte els criteris de valoració següents:

5.1. EMPRÈN CHALLENGE 2021

L'**Emprèn Challenge 2021** proposa que els equips participants elaborin el projecte d'un producte, servei o campanya emmarcat en un ODS, tal com es treballa en el programa i tenint en compte també la nova realitat que està generant la COVID-19.

Consulteu el document *Guia de l'Emprèn Challenge d'EduCaixa 2021*, on es desenvolupen les instruccions per presentar el projecte.

Un cop finalitzat el termini de presentació dels projectes, tots els treballs enviats seran avaluats per determinar-ne la qualitat tenint en compte els criteris de valoració següents.

S'estableixen criteris de valoració diferenciats segons la categoria a la qual correspongui l'equip:

CATEGORIA A FITXA NABCH

CRITERI	DEFINICIÓ	VALOR (PERCENTATGE)
Pertinença	Un projecte és pertinent quan resol o millora un problema o una necessitat existent; és a dir, quan els seus objectius s'adeqüen a les necessitats del context.	40 %
Sostenibilitat econòmica, social i ambiental	Una iniciativa serà sostenible si els seus objectius i impactes positius poden perdurar en el temps. Per a això, ha de ser viable financerament, generar beneficis per a la societat i respectar i protegir el medi ambient.	30 %
Originalitat	Una proposta es considera original quan planteja la resolució de la pregunta d'una manera innovadora, creativa i pertinent.	10 %
Claredat i precisió	Es valorarà la claredat i precisió dels materials presentats.	20 %
TOTAL		100 %

CATEGORIA B
FITXA NABCH

CRITERI	DEFINICIÓ	VALOR (PERCENTATGE)
Pertinença	Un projecte és pertinent quan resol o millora un problema o una necessitat existent; és a dir, quan els seus objectius s'adeqüen a les necessitats del context.	35 %
Objectius i propòsit	El projecte defineix uns objectius concrets, delimita les parts del projecte i té un propòsit d'actuació clar.	10 %
Sostenibilitat econòmica, social i ambiental	Una iniciativa serà sostenible si els seus objectius i impactes positius poden perdurar en el temps. Per a això, ha de ser viable financerament, generar beneficis per a la societat i respectar i protegir el medi ambient.	30 %
Marca	El projecte incorpora o explica la identitat de marca del producte o servei, aplicant els coneixements de màrqueting desenvolupats.	5 %
Originalitat	Una proposta es considera original quan planteja la resolució de la pregunta d'una manera innovadora, creativa i pertinent.	5 %
Claredat i precisió	Es valorarà la claredat i precisió dels materials presentats.	15 %
TOTAL		100 %

5.2. BIGDATA CHALLENGE 2021

El **BigData Challenge 2021** proposa als equips participants analitzar l'evolució de "la corba" de la COVID-19 en el seu entorn proper durant un període determinat i elaborar una notícia explicant-la. També cal donar resposta a les 5 V del BigData.

Consulteu el document Guia del BigData Challenge d'EduCaixa 2021, on es desenvolupen les instruccions per presentar el projecte, així com els enllaços a bases de dades obertes per poder fer les anàlisis.

Un cop finalitzat el termini de presentació dels projectes, tots els treballs enviats seran avaluats per determinar-ne la qualitat tenint en compte els criteris de valoració següents:

TREBALL - NOTÍCIA

CRITERI	DEFINICIÓ	VALOR (PERCENTATGE)
Rellevància de les dades i qualitat de l'argumentació	Les dades s'emmarquen en la temàtica. S'espera que cada equip expliqui raonadament la importància del context escollit.	8 %
Coherència en l'elecció de les dades	L'elecció de les dades és coherent amb el context plantejat. És a dir, les dades aporten efectivament informació rellevant per entendre millor el tema investigat i per indicar-ne possibles explicacions.	12 %
Adequació en l'extracció i processament de les dades	Es valorarà el procés de tractament de les dades (com s'han extret i com s'han processat). Es valorarà positivament que els equips adjuntin els arxius de treball sempre que ajudin a entendre el procés desenvolupat. Si el procés d'anàlisi de dades queda clar en el cos de la notícia, no es penalitzarà els equips que no adjuntin els arxius de treball.	12 %
Anàlisi de dades	Es considerarà la justificació raonada de les conclusions i la seva vinculació amb les dades analitzades. Es valorarà positivament l'esforç per fer referència a les dades i justificar raonadament les conclusions presentades.	12 %
Respostes de la notícia a les qüestions clau	La notícia ha de respondre amb claredat les qüestions següents: - Quin fet és objecte de la notícia? - Qui (persones, organismes, estats, etc.) intervén en el fet i quin impacte té aquesta intervenció? - On passa el fet objecte de la notícia? (Pot ser un o diversos llocs, tant a escala local com a escala global.) - Quan tenen lloc els fets i quan tindran conseqüències? - Com i per què: com les dades ens permeten entendre millor el fet i quines conclusions en podem treure?	8 %
Correcta estructura de la notícia	La notícia està presentada de manera clara, llegible i d'acord amb els elements propis d'aquest tipus de text (titular, autors, presentació objectiva dels fets).	8 %
TOTAL		60 %

FITXA - LES 5 V DEL BIGDATA

CRITERI	DEFINICIÓ	VALOR (PERCENTATGE)
# 1 Volum	Reflexió i argumentació sobre la quantitat de dades analitzades. Claredat i qualitat de l'argumentació i congruència amb el que s'ha treballat en la notícia i les seves fonts.	8 %
# 2 Velocitat	Reflexió i argumentació sobre la importància de la rapidesa en la generació, caducitat i variabilitat de les dades al llarg del temps per al projecte. Claredat i qualitat de l'argumentació i congruència amb el que s'ha treballat en la notícia i les seves fonts.	8 %
# 3 Varietat	Reflexió i argumentació sobre la procedència i tipologia de les dades analitzades. Claredat i qualitat de l'argumentació i congruència amb el que s'ha treballat en la notícia i les seves fonts.	8 %
# 4 Veracitat	Reflexió i argumentació sobre la fiabilitat i integritat de les dades analitzades. Claredat i qualitat de l'argumentació i congruència amb el que s'ha treballat en la notícia i les seves fonts.	8 %
# 5 Visualització	Reflexió i argumentació sobre com s'han analitzat i representat les dades. Claredat i qualitat de l'argumentació i congruència amb el que s'ha treballat en la notícia i les seves fonts.	8 %
TOTAL		40 %

5.3. BECRITICAL CHALLENGE 2021

El **BeCritical Challenge 2021** proposa que, en el marc de les investigacions i anàlisis del consum i producció informativa i/o digital que els equips d'alumnes desenvolupen en el programa, elaborin un vídeo sobre l'impacte de la COVID-19 en l'àmbit de la publicitat, l'entreteniment o les tecnoadiccions.

Consulteu el document **Guia del BeCritical Challenge d'EduCaixa 2021**, on es desenvolupen les instruccions per presentar el projecte, així com les característiques que ha de tenir el vídeo.

Un cop finalitzat el termini de presentació dels projectes, tots els treballs enviats seran avaluats per determinar-ne la qualitat tenint en compte els criteris de valoració següents:

CRITERI	DEFINICIÓ	VALOR (PERCENTATGE)
Rigor de la informació presentada	Descripció clara i minuciosa del procés de recerca i extracció d'informació realitzat (informe). Exposició clara i organitzada de la informació (vídeo).	20 %
Treball en equip	Cohesió i organització del grup, així com equilibri en les aportacions i tasques de l'equip (vídeo).	15 %
Aplicació del pensament crític	El producte creat reflecteix un procés de pensament crític, contrast de la informació i capacitat de relacionar idees amb la seva experiència propera i amb el coneixement de la societat a escala global, i afegeix valoracions crítiques sobre elles (informe + vídeo).	25 %
Qualitat del guió de la peça presentada	Estructura narrativa i resposta a les 5 W del periodisme: Who, What, Where, When i Why (vídeo).	15 %
Capacitat de generar interès i de comunicar	L'equip sap expressar el seu missatge de manera rigorosa, creïble i dinàmica (vídeo).	10 %
Creativitat i innovació	Enfocament innovador i creativitat aplicats a les diferents fases i elements del vídeo.	5 %
Qualitat tècnica del producte final	Qualitat narrativa i lingüística del vídeo: discurs, transicions i seqüència d'escenes, atractiu visual i orientat al target al qual es dirigeix.	10 %
TOTAL		100 %

5.4. STEAM' CHALLENGE 2021

El **STEAM' Challenge 2021** consisteix a identificar una problemàtica relacionada amb l'alimentació i la nutrició saludables i sostenibles en el context de la COVID-19, aplicar el mètode d'investigació participativa i presentar els resultats en un article científic en format web.

Consulteu el document **Guia de l'STEAM' Challenge d'EduCaixa 2021**, on es desenvolupen les instruccions per portar a terme la investigació i les característiques de la web a presentar.

Un cop finalitzat el termini de presentació dels projectes, tots els treballs enviats seran avaluats per determinar-ne la qualitat tenint en compte els criteris de valoració següents:

CRITERI	DEFINICIÓ	VALOR (PERCENTATGE)
Rellevància	Es valora la mesura en què la pregunta d'estudi respon a les necessitats i expectatives de la comunitat, i aquesta rellevància està ben justificada i documentada	25 %
Metodologia	Es valora l'aplicació i explicitació del mètode científic, així com la coherència, rigor i qualitat de la investigació realitzada.	25 %
Originalitat	Es valora que la proposta plantegi la resolució de la pregunta d'una manera innovadora, creativa i pertinent, tenint en compte l'originalitat dels recursos.	15 %
Treball en equip	Es valora la cohesió i organització del grup, així com l'equilibri en les aportacions i tasques de l'equip.	10 %
Participació i contacte amb la comunitat	Es valora la manera en què el treball fomenta la participació i gestió de persones de la comunitat en l'anàlisi realitzat, així com la comunicació en les diferents fases del procés.	25 %
TOTAL		100 %

SISENA. – TERMES I CONDICIONS DE PARTICIPACIÓ

6.1. Compromisos dels participants i dels premiats

6.1.1. Els equips i els docents tindran la responsabilitat plena dels projectes premiats que hagin presentat al certamen.

6.1.2. Els equips candidats garanteixen que els seus projectes i els seus continguts, que aporten voluntàriament a la Fundació "la Caixa" (inclosos els diferents formularis, els resums o les presentacions), no infringeixen drets de tercers (i, en particular, no infringeixen drets de propietat intel·lectual de tercers) ni són ofensius ni denigrants ni inciten a la violència ni al racisme, ni vulneren els drets fonamentals ni les llibertats públiques que reconeix la normativa aplicable sobre la protecció de la infància i de la joventut, ni constitueixen ni suposen una intromissió en la intimitat personal o familiar de les persones físiques ni una violació del dret a l'honor de tercers o, en general, són contraris a la normativa vigent, incloent, sense caràcter exhaustiu, les normatives en matèria de protecció de dades de caràcter personal i de propietat intel·lectual.

6.1.3. Els premis (tant els alumnes com els docents) han de participar en els esdeveniments esmentats per a la promoció i comunicació de l' **EduCaixa Challenge** (inclosa la jornada de reconeixement i transferència que es portarà a terme durant el mes de setembre de 2021), facilitant l'atenció a les peticions dels mitjans de comunicació que poguessin sorgir entre l'anunci dels premis i l'acte esmentat.

6.1.4. Amb l'objectiu que la Fundació "la Caixa" pugui fer la màxima difusió de la convocatòria i particularment també de la concessió dels premis, els participants donen la **seua autorització** de manera gratuïta perquè en qualsevol activitat en què intervinguin en el marc de la seua participació en el certamen, i principalment les relacionades amb la concessió del premi, puguin ser fotografiats/filmats i les **fotografies/filmacions** passin a formar part del fons documental de la Fundació "la Caixa", amb la possibilitat de ser utilitzades per aquesta entitat en relació amb la difusió de les seves activitats, en qualsevol modalitat i suport de difusió (incloent sense caràcter exhaustiu Internet i xarxes socials) i sense limitació temporal ni territorial. Els participants també autoritzen l'ús de la seua imatge en els mateixos termes respecte a les fotografies que puguin proporcionar a la Fundació "la Caixa" en el marc de la seua participació en el certamen.

6.1.5. Els participants cedeixen l'ús dels materials del projecte per a la comunicació del certamen, tant interna com externa.

6.1.6. Els participants es comprometen a facilitar la documentació necessària (passaport, dades, autoritzacions, etc.) per al bon desenvolupament de les activitats (Campus Virtual i Viatge Formatiu o equivalent).

6.1.7. Els docents dels equips seleccionats, tant per al Campus com per al Viatge (o equivalent), es comprometen a participar activament en les activitats formatives —amb alumnes o sense— en els períodes dels premis.

6.2. Drets sobre la propietat intel·lectual dels materials i projectes

6.2.1. Els participants cedeixen de manera no exclusiva a la Fundació "la Caixa" tots els drets d'exploració sobre la seua propietat intel·lectual (els drets de reproducció, distribució, comunicació pública —inclosa la posada a disposició del públic i, en particular, també la realitzada a través d'Internet— i transformació —inclosa la traducció—) o d'altra naturalesa sobre el projecte presentat (i sobre els materials que l'integren) i que puguin ser necessaris per permetre a la Fundació "la Caixa" gestionar la seua participació en la convocatòria i divulgar-la i comunicar-la i, en general, que li permeti desenvolupar les activitats de l'**EduCaixa Challenge**, sense limitació temporal ni territorial, i en qualsevol dels mitjans i suports de difusió, tot això amb l'amplitud necessària a aquest efecte.

6.2.2. Els autors dels projectes premiats responen davant de la Fundació "la Caixa" de l'exercici pacífic dels drets de propietat intel·lectual i, a aquests efectes, exoneren la Fundació "la Caixa" de qualsevol responsabilitat derivada del no-compliment o compliment defectuós d'aquestes bases i garanties.

6.3. Protecció de dades de caràcter personal

6.3.1. Les dades de caràcter personal dels participants que es recullen en el marc d'aquesta convocatòria seran tractades per la Fundació "la Caixa" amb la finalitat de gestionar la relació que mantinguin ambdues parts.

6.3.2. Els participants podran exercir els drets d'accés, rectificació, limitació, supressió, portabilitat i oposició d'aquestes dades adreçant-se al delegat de Protecció de Dades de la Fundació "la Caixa", a l'adreça postal Av. Diagonal, 621-629, 08028 Barcelona (Espanya) o mitjançant un correu electrònic dpd@fundaciolacaixa.org.

SETENA. – ORGANIZACIÓ

- a. El Comitè Organitzador, format per membres de la Fundació "la Caixa", serà el responsable últim del bon desenvolupament del certamen.
- b. Durant el desenvolupament del Campus Virtual i dels Viatges Formatius (o equivalent), la Fundació "la Caixa" posa a disposició dels participants el suport d'unes oficines tècniques que contactaran amb els participants oportunament.
- c. Així mateix, hi haurà altres proveïdors que participaran en l'organització del certamen, tant en el Campus Virtual com en els Viatges Formatius (o equivalent)
- d. El Comitè Organitzador es reserva el dret d'aplicar qualsevol canvi a aquestes bases que ajudi a millorar la consecució dels objectius del present certamen.
- e. El Comitè Organitzador del certamen es reserva el dret de modificar, ampliar, reduir, suspendre o cancel·lar el certamen sense previ avís per qualsevol raó no imputable a l'organització, especialment per causa de força major.
- f. El Comitè Organitzador del certamen es reserva el dret d'anul·lar-lo o cancel·lar-lo totalment o parcialment en cas de detectar el frau o l'incompliment de les normes. En aquest cas, es reserva el dret de no donar un premi a qualsevol participant fraudulent/a. Una acció fraudulenta desqualifica immediatament la persona que la cometi i el seu equip.
- g. El Comitè Organitzador decidirà sobre els casos imprevistos que es puguin presentar i que no s'hagin recollit en aquestes bases.

VUITENA. – INFORMACIÓ I CONTACTE

8.1. Calendari (resum de la convocatòria)

El calendari d'aquesta convocatòria s'ajustarà als terminis següents:

- a. Publicació de les bases: **16 de novembre de 2020**
- b. Data límit d'inscripció dels equips: **26 de febrer de 2021**
- c. Enviament dels projectes a través de la plataforma de convocatòries, dates límit:
 - **Emprèn Challenge: 11 de març de 2021**
 - **BigData Challenge: 12 de març de 2021**
 - **BeCritical Challenge: 15 de març de 2021**
 - **STEAM' Challenge: 16 de març de 2021**
- d. Comunicació dels equips seleccionats per al Campus Virtual, data límit: **19 d'abril de 2021**
- e. Celebració del Campus Virtual: **del 4 al 6 de maig de 2021**
- f. Viatge Formatiu (o equivalent), dates orientatives:
 - **Emprèn Challenge:**
Silicon Valley, entre el 28 de juny i el 9 de juliol de 2021 (10 dies de duració)
 - **BigData Challenge:**
Silicon Valley, entre el 8 i el 20 de juliol de 2021 (10 dies de duració)
 - **BeCritical Challenge:**
Nova York, entre el 28 de juny y el 9 de juliol de 2021 (10 dies de duració)
 - **STEAM' Challenge:**
Nova York, entre el 8 i el 20 de juliol de 2021 (10 dies de duració)
- g. **Challenge Day**, jornada de reconeixement i transferència:
30 de setembre de 2021

Les dates poden estar subjectes a modificacions durant l'any 2021. Si s'esdevé qualsevol canvi en el calendari, en el Campus Virtual o en el Viatge Formatiu (o equivalent), l'**Oficina Tècnica** n'informarà els participants.

8.2. Contacte de l'Oficina Tècnica

L'**Oficina Tècnica** ofereix suport en el procés de participació en l'**EduCaixa Challenge** a través dels canals de comunicació següents:

- a. **Comunitat de l'Aula Soporte:**
 - **Joves Emprenedors:**
<https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=40>
 - **BigData:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=75>
 - **BeCritical:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=74>
 - **STEAMxChange:** <https://aula.educaixa.org/course/view.php?id=41>
- b. **Correu electrònic:**
 - **Joves Emprenedors:** programajovenesemprenedores@educaixa.org
 - **BigData:** programabigdata@educaixa.org
 - **BeCritical:** programabecritical@educaixa.org
 - **STEAMxChange:** programasteamforchange@educaixas.org
- c. **Telèfon o WhatsApp: 610 46 96 50**

NOVENA. – DISPOSICIONS FINALS

- a. El Comitè Organitzador serà qui determini i comuniqui qualsevol canvi o excepció que afecti les presents bases.
- b. Aquestes bases s'aplicaran a partir de la data en què es publiquin.
- c. La participació en el certamen implica el coneixement i l'acceptació d'aquestes bases.
- d. La resolució del certamen serà irrevocable.

Barcelona, 16 de novembre de 2020