

FAKEATHON

BASES DE PARTICIPACIÓN

HACKATHON ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE EDUCACIÓN Y JUVENTUD DE MÓSTOLES

El Ayuntamiento de Móstoles, a través de la Concejalía de Educación y Juventud, impulsa un Hackathon (que hemos renombrado como Fakeathon) dirigido a alumnos y alumnas entre 14 y 17 años de la ciudad de Móstoles. Éste es la culminación de un proyecto de sensibilización sobre cómo combatir las Fake News dirigido a los más jóvenes de nuestro municipio.

El Fakeathon se rige sobre las siguientes bases:

1. EN QUÉ CONSISTE

El objetivo del Fakeathon es que los/as participantes, por equipos, desarrollen y propongan soluciones propias y de diversa índole a la problemática de las fake news (noticias falsas). Para ello recibirán una formación específica de contextualización e ideación y estarán acompañados en todo momento por mentores/as expertos que podrán ir guiándoles y ofreciéndoles herramientas a lo largo del proceso. Estas propuestas serán expuestas ante el resto de equipos participantes y ante un jurado, que será el encargado de elegir la mejor propuesta.

2. CUÁNDO Y DÓNDE

2.1. CUÁNDO

- El Fakeathon tendrá lugar los días 10 y 11 de junio (jueves y viernes, respectivamente).
- El día 10 será una jornada dedicada a la formación y preparación, y el 11 será el día que tenga lugar la presentación de propuestas.
- El horario será de 10:00-14:30

2.2. DÓNDE

El Conservatorio de música Rodolfo Halffter es el lugar que albergará el evento.

*Dirección: C/Canarias, nº 10 (Posterior). 28931 Móstoles (Madrid)

3. PARTICIPACIÓN

3.1. ¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

Podrás formar parte del Fakeathon si:

- Estudias en un IES de Móstoles.
- Tienes entre 14 y 17 años
- Tienes un equipo formado por entre 3 y 5 participantes
- Tienes un profesor/a que te acompañe

3.2 PROFESOR/A ACOMPAÑANTE

- Los equipos contarán con un profesor/a que apadrinará al equipo.
- El profesor/a deberá formar parte del personal docente del centro.
- No podrá intervenir en la presentación ni ideación de propuestas. Podrá acompañar, no obstante, al equipo en todo momento.

3.3. EQUIPOS

- Podrán participar un máximo de 6 equipos.
- Estos equipos deberán estar conformados por un mínimo de 3 y un máximo de 5 participantes (número máximo de participantes: 30, número mínimo de participantes: 18).
- Cada equipo nombrará un capitán cuya función será la de comunicarse con los miembros de la organización en caso de ser necesario.
- Cada equipo tendrá que elegir un nombre que le represente.

3.4. INSCRIPCIÓN

Cada miembro del equipo deberá cumplimentar un formulario de inscripción. La solicitud de inscripción expresará la voluntad de cada persona de participar en el Fakeathon.

La inscripción se realizará a través del formulario de inscripción "Jóvenes" ubicado en la pestaña de "Fake News" dentro de la web sensibilizamostoles.com.

Para cualquier duda a este respecto se podrá contactar con la organización en el teléfono: 609148445 / 648130686

3.4.1. PARTICIPACIÓN

- La selección de los equipos participantes se realizará por riguroso orden de inscripción (capacidad máxima: 6 equipos)
- Para considerar válida la inscripción de un equipo, deberán haber rellenado y enviado el formulario de inscripción todos sus miembros.

3.4.2 CAMBIOS

Se permitirá realizar cambios con respecto a los componentes especificados en la inscripción hasta una semana antes del inicio del Fakeathon. Durante esta semana previa no estará permitido realizar ningún cambio (salvo que sea causa de fuerza mayor). Corresponderá en última instancia a la organización de las I Jornadas de Sensibilización sobre Fake News de Móstoles aceptar dichos cambios.

4. FORMACIÓN

Los participantes recibirán una formación en Design Thinking y tendrán dos días para, acompañados por un tutor/a experto/a, desarrollar una propuesta en equipo que ofrezca una respuesta al problema que suponen las Fake News. Los participantes deberán tener en cuenta los aspectos a valorar que se exponen a continuación en el apartado 5.2

5. EXPOSICIÓN

5.1. DURACIÓN

- Todas las intervenciones se realizarán en castellano.
- La duración de la exposición de cada equipo debe ser de entre 8 y 9 minutos, tiempo que será cronometrado por el jurado.
- Si la duración de la exposición es sobrepasada en más/menos 1 minuto, supondrá una penalización de 1 punto en la valoración final.

5.2. ASPECTOS A VALORAR

En las exposiciones se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- El carácter innovador de la la propuesta (5 puntos)
- La viabilidad de la propuesta (5 puntos)
- La efectividad o impacto de la propuesta; es decir, el nº de "beneficiarios" que se pueden alcanzar con la propuesta. (5 puntos)
- La coherencia del discurso (sentido y fluidez) y nº de miembros del equipo que interviene en la presentación (5 puntos)
- La eficacia en la comunicación, tanto verbal como no verbal. (5 puntos)
- El diseño y recursos utilizados en la presentación (5 puntos)

La mejor propuesta será aquella que más puntos haya obtenido entre la suma de las puntuaciones otorgadas por cada uno de los miembros del jurado. En caso de empate, el juez principal tendrá el poder de decisión.

(*) Se podrá presentar una única propuesta por equipo

5.3. MATERIAL COMPLEMENTARIO

Los equipos podrán utilizar para complementar su exposición oral el material que consideren necesario, siempre y cuando ellos mismos aporten las necesidades técnicas requeridas o se ajuste a las disponibilidades técnicas de la sala. El tiempo no se parará en ningún caso por la utilización de material de apoyo; es decir, el tiempo empleado en la presentación de transparencias, diapositivas, vídeo, etc. contará como tiempo de intervención.

6. NORMATIVA

6.1. INDUMENTARIA

Todos/as los componentes del equipo deberán vestir apropiadamente considerando las características del Fakeathon, no permitiendo indumentarias que connoten discriminación alguna por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, opinión o cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Asimismo, no se permitirá en la indumentaria ningún tipo de manifestación política, entendiéndose por tal anagramas o siglas de partidos políticos, sindicatos, asociaciones profesionales ni símbolos de igual índole.

Tampoco estará permitida publicidad exceptuando la del propio centro.

Si el jurado o la organización consideran inapropiada la indumentaria de alguno de los participantes, se lo comunicarán al capitán del equipo correspondiente antes del inicio de la sesión para que actúe en consecuencia.

6.2 ASEO Y CIVISMO

Todos los componentes de los equipos deben guardar las normas de aseo, higiene y civismo necesarias. El jurado puede comunicar a la organización el incumplimiento de estas normas en el transcurso del Fakeathon.

Cualquier falta grave de respeto observada por la organización, hacia los compañeros del propio equipo o del ajeno, la organización, los colaboradores, el entorno, etc. será motivo de expulsión inmediata del equipo.

6.3. ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La participación en el Fakeathon supone la aceptación de las bases aquí establecidas, así como el criterio que establezca la organización para resolver cualquier cuestión o conflicto que pudiera derivar de la misma.

7. SALAS

Todas las salas de preparación e ideación estarán dotadas de:

- Mesas de trabajo
- Material de oficina: bolígrafos, folios y post-its
- 1 ordenador
- 1 pizarra
- 1 cronómetro
- Gel hidroalcohólico

8. COMPOSICIÓN DEL JURADO

- El jurado estará conformado por un juez principal y dos jueces auxiliares
- Cada exposición será valorada por todos y cada uno de los jueces

- El juez principal será la máxima autoridad en la sala y quien tenga la responsabilidad de desempatar en caso necesario
- Todos los jueces se regirán por los principios de objetividad e independencia, con un marcado carácter pedagógico

Juez principal: Representante de DOCE

Juez auxiliar: Jesús Espinosa González

Jueza auxiliar: Filipa Iraizoz Valido-Viegas

9. COMISIÓN DEL FAKEATHON

La labor de la Comisión del Fakeathon será:

- Velar por el cumplimiento del reglamento por parte de los jueces y participantes.
- Interpretar este reglamento y el sistema de participación.
- Resolver, en última instancia, las dudas que puedan plantear estas bases y las incidencias que puedan surgir en el desarrollo del evento.

La comisión estará formada por:

- La coordinadora de la competición
- Un representante del Ayuntamiento de Móstoles

10. OBSEQUIOS SEGÚN PUNTUACIÓN

10.1. PRIMER PUESTO

- Vale de 100€ a gastar en la FNAC
- Entradas a un Escape Room
- Implementación de la propuesta por parte del Ayuntamiento de Móstoles (siempre y cuando sea posible)

10.2. SEGUNDO PUESTO

- Vale de 50€ a gastar en la FNAC

10.3. TERCER PUESTO

- Juego de mesa