

**BASES DE PARTICIPACIÓN EN EL PROGRAMA UP! STEAM 5 ORGANIZADO  
POR LA CÁTEDRA STEAM DEL CONSEJO SOCIAL DE LA  
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA**

**1.- FINALIDAD DEL PROGRAMA**

La Cátedra STEAM del Consejo Social de la Universitat Politècnica de València, cuyo objetivo primordial es fomentar la importancia de introducir el aprendizaje de las disciplinas STEAM (**S**cience, **T**echnology, **E**ngineering, **A**rts & **A**rchitecture and **M**athematics) entre los niños y niñas de la Comunitat Valenciana, organiza la 5ª edición del Programa Up! Steam - Estimula tu Talento.

La presente edición del Programa Up! Steam5 (en adelante, el Programa) responde a la temática general de diseñar prototipos, soluciones y espacios utilizando la tecnología y/o la inteligencia artificial para beneficiar a toda la sociedad. El objetivo del Programa, dirigido a jóvenes de entre 10 y 18 años, es que de una forma lúdica y divertida puedan trabajar en proyectos de carácter tecnológico, mientras reflexionan sobre el momento actual y afianzan actitudes como el trabajo cooperativo, la utilización crítica de la información, la creatividad, el emprendimiento y el autoaprendizaje. Asimismo, el Programa persigue generar un impacto positivo y directo en el entorno de los participantes, en el que la tecnología sirva como elemento potenciador.

El desafío Up! Steam5 es la utilización de la tecnología y/o inteligencia artificial para el desarrollo de productos, herramientas, prototipos, espacios o servicios que busquen un impacto positivo en las personas.

La participación en el Programa implica haber leído y aceptado las presentes bases. En caso de que el participante no estuviera conforme o no aceptase los tratamientos derivados del concurso, no deberá participar en el mismo.

**2.- PARTICIPANTES**

Dirigido a estudiantes de 10 a 18 años de tercer ciclo de primaria, secundaria, bachillerato y ciclos formativos, pertenecientes a centros acreditados no universitarios de la Comunitat Valenciana y que cuenten con la autorización de sus padres y tutores.

Cada centro educativo puede presentar diferentes equipos por categoría. Cada equipo debe estar compuesto entre 6 y 12 personas. Los equipos deben estar equilibrados en género en su composición, siendo la portavoz una mujer.

Cada equipo debe tener un tutor/a de centro asignado, preferiblemente el/la profesor/a de tecnología para que ejerza como interlocutor/a con la organización del Programa y de apoyo

de los alumnos/as. Los tutores de cada equipo deben asegurarse de que los participantes tengan el consentimiento de sus padres para participar en el Programa y el derecho de imágenes y comunicación. Los tutores, y cualquier otro personal que participe en el Programa y que esté en contacto habitual con menores, deberán disponer de certificación negativa del Registro Central de Delincuentes Sexuales.

### **3.- CALENDARIO Y FASES DEL PROGRAMA**

- La participación en el Programa estará habilitada desde el día 16 de octubre de 2023 al 10 de enero de 2024, ambas fechas inclusive.
- La fecha de inicio de presentación de proyectos será desde el 10 de enero de 2024 hasta el 19 de abril de 2024, ambas inclusive.
- El periodo de votación popular tendrá lugar desde el día 20 de abril de 2024 al 29 de abril de 2024, ambos inclusive.
- El anuncio de los finalistas, conforme a los criterios de valoración descritos en las presentes bases, tendrá lugar el 6 de mayo de 2024.
- El acto de clausura, comunicación de ganadores y entrega de premios tendrá lugar en una fecha por concretar, a mediados del mes de mayo de 2024.

### **4.- REQUISITOS DE LA PARTICIPACIÓN**

Podrá participar en el Programa todo el alumnado de la Comunitat Valenciana constituido como equipo y apoyado por el centro educativo en el que esté matriculado.

Los equipos se formarán siguiendo las siguientes premisas:

- Cada centro puede presentar varios equipos por categoría.
- Un mismo equipo no se puede presentar a más de una categoría.
- Un tutor/a del centro educativo puede dirigir tantos equipos como desee.
- Los equipos tendrán un número de integrantes limitado, entre 6 y 12 estudiantes elegidos por los responsables designados por el centro para liderar el proyecto.
- La participación femenina deberá ser representativa.
- La portavocía del equipo debe residir en una mujer.
- Cada equipo se identificará durante todo el concurso con un nombre que será elegido por sus miembros.

Para registrar al equipo hay que cumplimentar el formulario habilitado por la organización a tal efecto.

Durante la competición todos los equipos se podrán comunicar entre sí a través de la plataforma de comunicación online, creando una comunidad de conocimiento, crecimiento y respeto.

Para fomentar los valores y competencias transversales de colaboración, cooperación y esfuerzo se tendrá en cuenta la participación de los equipos en la comunidad, su comunicación con otros equipos y su predisposición a ayudar y animar al resto de los equipos, como por ejemplo, compartiendo recursos, resolviendo dudas y/o generando contenido.

La comunidad será moderada por mentores; profesionales de cada una de las disciplinas STEAM de esta competición. Las personas mentoras también ayudarán a favorecer la participación y la comunicación entre los equipos. Las personas mentoras además ayudarán a los equipos participantes a resolver las dudas y problemas técnicos que puedan tener durante la ejecución de sus proyectos.

Durante el desafío se realizarán webinars online abiertos a todos los equipos para mostrar el funcionamiento de algunas de las herramientas más populares para el desarrollo de los proyectos.

## **5.- TUTORIZACIÓN DE LOS CENTROS PARTICIPANTES**

Cada centro participante designará un/a tutor/a, preferiblemente un/a profesor/a de tecnología, como interlocutor y apoyo de los y las participantes.

Los docentes designados por cada centro se asegurarán de que los menores que aparezcan en cualquier material audiovisual y de comunicación tengan consentimiento de sus tutores para participar en el desafío.

Los participantes deberán residir en territorio español.

## **6.- REQUISITOS DE LOS PROYECTOS**

Los proyectos que se presenten al Programa deben ser originales y haber sido desarrollados por el propio equipo de participantes que los presenten.

Los proyectos deberán tratar los retos o problemas planteados por el desafío Up! Steam5, acorde a la temática general de la presente edición, en concreto, diseñar prototipos, soluciones y espacios utilizando la tecnología y/o la inteligencia artificial para beneficiar a toda la sociedad.

Además, los proyectos presentados al Programa deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- Que los participantes que presenten cada proyecto hayan producido ellos mismos los materiales que los contienen, siendo titulares de los derechos de propiedad intelectual, o de cualquier otro tipo, que se constituyan sobre ellos. En el caso de que

utilicen materiales de terceros, deberán contar con las licencias o autorizaciones que fueran requeridas para su uso en el marco del proyecto y del desafío Steam.

- Que ninguno de los materiales que conforman el proyecto presentado infrinja, en modo alguno, la normativa vigente aplicable en materia de protección de datos de carácter personal, respecto a los derechos de imagen contenidos, en su caso, en dicho proyecto, o en cualquiera de los elementos adicionales requeridos por la organización para formalizar la participación en el Programa.

Los participantes en el Programa serán responsables únicos y exclusivos de los proyectos o prototipos que presenten al mismo.

## 7.- CATEGORIAS Y NIVELES DEL PROGRAMA UP! STEAM5

Existen tres categorías diferentes. Los equipos participantes podrán presentarse a una única categoría. No es posible que un mismo equipo se presente a dos o más categorías. Sin embargo, los equipos sí pueden cambiar de categoría durante la competición si lo consideran oportuno y avisando a la organización.

- **Categoría DREAMERS:** La categoría para los equipos que realizan un proyecto de ideación pero sin ejecutarlo físicamente.
- **Categoría MAKERS:** La categoría para los equipos que realizan un proyecto de ideación y lo ejecutan desarrollando un prototipo físico, una maqueta, un producto o una máquina.
- **Categoría CODERS:** La categoría para los equipos que realizan un proyecto de programación.

Dentro de cada categoría, los equipos se dividirán en diferentes niveles según los cursos de las etapas educativas. Los diferentes equipos competirán únicamente con otros equipos dentro del mismo nivel.

- **CADETES:** Nivel para los alumnos cursando 5º y 6º de Primaria.
- **JUNIORS:** Nivel para los alumnos/as cursando de 1º a 4º ESO.
- **SENIORS:** Nivel para los alumnos/as cursando 1º y 2º de Bachillerato y alumnos/as de Grado Básico y Grado medio siempre que se cumplan los criterios de edad (hasta los 18 años).

## 8.- CRITERIOS DE SELECCIÓN Y VALORACIÓN DE LOS PROYECTOS

Una vez desarrollado y finalizado el proyecto todos los equipos deben realizar un vídeo presentación de los integrantes del equipo donde se explique el proyecto realizado, la motivación, su finalidad, por qué su proyecto tiene un impacto positivo en la sociedad o una parte de ella, las herramientas utilizadas y mostrar el producto final. El vídeo tendrá una duración máxima de 3 minutos.

Los equipos subirán los vídeos terminados a la web de Up! Steam dentro de las fechas previstas. Una vez finalizado el periodo de publicación, comenzará el periodo de votación popular, donde cualquier usuario, ya sea miembro de un equipo, compañeros de clase, amigos y/o familiares podrán votar los proyectos.

Los proyectos más votados en la fase de votación popular conseguirán el pase de oro y tendrán acceso directo a la final junto con el resto de finalistas escogidos por el jurado.

Cada proyecto será evaluado según cuatro criterios, todos con la misma relevancia. Sin embargo, el video presentación es imprescindible para que el proyecto pase a la fase de evaluación. Los proyectos que no tengan vídeo presentación no serán válidos y por tanto no serán evaluados.

CRITERIO	PORCENTAJE DE LA NOTA	DESCRIPCIÓN
<b>Innovación</b>	25%	Originalidad. Proyectos innovadores, creativos; que proporcionen algo distinto, arriesgado y transgresor.
<b>Diseño y Presentación</b>	25%	Aspecto visual del proyecto, usabilidad, estética del proyecto en Itch.io, la documentación y el diseño.
<b>Técnica</b>	25%	Habilidades técnicas de los participantes, la forma de definir el proyecto, cómo se ha implementado, programas utilizados, detalle en el código, etc.
<b>Video</b>	25%	Originalidad del video, profesionalidad, contenido, música, etc.

## **9.- SELECCIÓN DE LOS MEJORES PROYECTOS. GANADORES DEL CONCURSO**

Un jurado especializado decidirá los cinco proyectos finalistas de cada categoría teniendo en consideración las bases de la convocatoria. Los proyectos ganadores se anunciarán en la ceremonia de clausura. Habrá tres ganadores por cada nivel de las tres categorías.

### **CATEGORÍA DREAMERS**

- PRIMER PUESTO: Premio de oro
- SEGUNDO PUESTO: Premio de plata
- TERCER PUESTO: Premio bronce.

### **CATEGORÍA MAKERS**

- PRIMER PUESTO: Premio de oro
- SEGUNDO PUESTO: Premio de plata
- TERCER PUESTO: Premio bronce.

### **CATEGORÍA CODERS**

- PRIMER PUESTO: Premio de oro
- SEGUNDO PUESTO: Premio de plata
- TERCER PUESTO: Premio bronce.

## **10.- DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL**

Los integrantes de los equipos que participen en el Programa, con su inscripción en el mismo, y por medio de la aceptación de las presentes bases, manifiestan y garantizan a la organización ser los autores y/o titulares exclusivos de los proyectos presentados, así como de todos aquellos materiales que los integren, o bien contar con las debidas autorizaciones de los terceros titulares de dichos materiales, a fin de garantizar los usos aquí descritos. En caso de reclamación de terceros, los participantes acuerdan mantener indemne a la organización y a los terceros autorizados por ésta. Los equipos participantes autorizan a la organización, con carácter no exclusivo y capacidad de cesión a terceros, los derechos de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución, en todas sus modalidades, de los proyectos presentados al Programa, con alcance territorial mundial y por el máximo plazo de protección previsto por la legislación vigente hasta la entrada en el dominio público de los citados proyectos, pero limitados tales usos a fines no comerciales, enmarcados en la difusión de las propias actividades y fines de la Cátedra STEAM UPV en relación al desafío Up! Steam5.

En aquellos casos, en los que, en el transcurso del desafío Up! Steam5, se presentará cualquier reclamación contra alguno de los participantes, con motivo en la vulneración de derechos de propiedad intelectual de terceros, o bien por la presentación de un proyecto de cuya licitud o

autoría tengan la organización o el jurado fundadas dudas, podrá aquélla descalificar a dicho equipo participante del Programa.

En caso de que el programa hubiera concluido, la Cátedra STEAM UPV se reserva el derecho de retirar el premio que tal equipo participante hubiera obtenido, y a tomar, en consecuencia, cuantas acciones estime oportunas.

## **11.- PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL**

Los datos personales de los participantes en el programa serán objeto de tratamiento por parte de la organización. El consentimiento para dicho tratamiento se prestará durante la fase de registro de los participantes en la web, tal y como se describe en estas bases.

En todo caso, la organización, como responsable del tratamiento, garantiza el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, limitación, supresión, oposición, retirada del consentimiento, a no ser objeto de elaboración de perfiles y portabilidad de los datos facilitados mediante comunicación dirigida a la organización.

## **12.- ACEPTACIÓN**

El Programa se rige por las presentes bases. Su aceptación por parte de todos los participantes que deseen tomar parte en el Programa es condición previa para participar en el mismo. Con la aceptación de estas bases, los participantes comprenden los términos y condiciones de las mismas, y se comprometen a cumplir con la normativa vigente que pueda resultar de aplicación a este respecto, de modo que por el simple hecho de tomar parte en el Programa están prestando su consentimiento a someterse a las bases y a la legalidad de las mismas, de forma total e irrevocable, así como a las decisiones del jurado.

## **13.- EXCLUSIÓN Y RESTRICCIÓN DE RESPONSABILIDAD**

La organización es la entidad responsable del Programa y se reserva el derecho a retirar del mismo a cualquier participante o equipo que no cumpla con las condiciones establecidas en estas bases y/o que, de acuerdo con las disposiciones legales aplicables, infrinja derechos de terceros o cualquier normativa de naturaleza civil, penal, administrativa o de cualquier otra naturaleza, o que haya facilitado datos falsos, inexactos, incompletos u obsoletos.

La Cátedra STEAM UPV tiene la potestad de interpretación y cambio de las presentes bases y no se responsabiliza de las posibles pérdidas de datos por problemas de correo electrónico y/o por el mal funcionamiento de internet y/o de la web y, asimismo, excluye toda responsabilidad por los daños y perjuicios de cualquier naturaleza causados por la participación, y en su caso disfrute de los premios, por los participantes, así como por los daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan sufrir los participantes o terceros, derivada de su participación en el presente Programa.

#### **14.- JURISDICCIÓN Y LEY APLICABLE**

Para la resolución de cualquier controversia o discrepancia que pudiera surgir en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes bases, tanto la organización como los participantes en el Programa se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Valencia capital, con renuncia expresa al fuero que pudiera corresponderles.

La ley aplicable a las presentes bases será la española.