

BASES DEL CONCURSO



“Juntos contra el ciberbullying”

Organizado por InfoPUC

Categoría 2: Junior

Descripción: En esta categoría se debe elaborar como producto final un videojuego en el que se evidencie las mejores formas de prevenir y enfrentar el ciberbullying, para ello previamente se presentará un póster o portada que contenga elementos del mismo. Los 3 pósteres que obtengan mayor cantidad de reacciones positivas en el Facebook de InfoPUC recibirán puntos extra sobre la calificación del jurado en el producto final.

FECHAS DEL CONCURSO CREA 2.0 - 2017
Inscripción: 19 al 30 de Junio
Producto Parcial: Entrega de Póster o portada 3 al 14 de Julio
Votación en Facebook de InfoPUC 19 al 24 de Julio
Publicación de semi-finalistas y los más populares en Facebook 27 de Julio
Producto final: Entrega de Videojuego 18 de agosto
Publicación del rol de entrevistas: 24 de agosto
Entrevista a finalistas: 29 y 31 de agosto
Publicación de ganadores: 5 de setiembre
Premiación 15 de setiembre

Objetivo del concurso:

Esta categoría tiene como objetivo concientizar a los alumnos frente a los riesgos que se presentan en las redes sociales y promover una convivencia saludable en el mundo digital a través de la elaboración de un producto creativo, previniendo así el *ciberbullying*. Asimismo, se busca promover el trabajo en conjunto entre docentes y alumnos compartiendo un objetivo en común, generando así actividades de aprendizaje basadas en la autoconfianza y el desarrollo de sus potencialidades.

➤ Participación:

- Los equipos estarán conformados por un máximo de 3 alumnos y un docente de cualquier área curricular, quien será el encargado de guiarlos y trabajar con ellos en la construcción del proyecto (el profesor podrá tener a cargo como máximo 2 grupos).
- Cada Institución Educativa podrá participar con un máximo de 3 equipos por categoría.
- Los integrantes del equipo podrán ser de **1ero a 3ero de secundaria**.
- Los equipos conformados deberán identificarse con un nombre relacionado a las TIC.

1.- Etapas del concurso

Primera etapa: Inscripción

Una vez conformados los equipos en coordinación alumno-docente, el director de la Institución Educativa deberá inscribirlos formalmente a través de la página Web de InfoPUC (<http://infopuc.pucp.edu.pe/>) del **19 al 30 de Junio de 2017**.

Es importante tomar en cuenta que, una vez inscritos no pueden variar sus participantes a lo largo del concurso.

Segunda etapa:

I Fase: Envío de póster

El docente responsable debe enviar al correo de InfoPUC el póster elaborado por el equipo, en el cual deberán promover, de forma creativa, cómo evitar situaciones de *ciberbullying* en los diferentes contextos de su entorno utilizando los elementos o personajes de su producto final.

II Fase: Publicación en Redes Sociales

Una vez recibidos los póster con las características descritas, el personal encargado de InfoPUC subirá los trabajos a la página de Facebook de InfoPUC, dentro del álbum titulado “**CONCURSO CREA 2.0 – 5ta EDICIÓN**”.

III Fase: Votación

Cada institución deberá promover la votación de los trabajos presentados por sus equipos. Los trabajos que reciban mayor cantidad de **LIKE o ME ENCANTA**, sumarán 3 puntos adicionales a su puntaje final.

Tercera Etapa: Presentación de videojuego

El docente responsable debe subir al Drive compartido por InfoPUC el videojuego elaborado por el equipo, en el cual se debe evidenciar de forma creativa, cómo evitar situaciones de *ciberbullying* en los diferentes contextos de su entorno.

Cuarta etapa: Entrevista y premiación

Los 5 finalistas pasarán por una entrevista con un jurado especializado. La entrevista representa el 60% del puntaje final de cada equipo. El puntaje más alto obtendrá el primer lugar en cada categoría, de igual manera para el segundo y tercer puesto.

Tabla de porcentajes por producto

Productos	Porcentajes
Trabajo final	40%
Entrevista	60%

2.- Descripción de los productos:

Producto parcial: Póster o portada

Características:

- Cada equipo, conjuntamente con el profesor responsable, deberá elaborar un póster o portada que brinde algunos consejos para evitar el *ciberbullying*, considerando la importancia de promover la convivencia en el mundo digital.
- El póster debe contener algunas de las imágenes o texto que se incluirá en el producto final y un breve texto descriptivo.
- Los **software sugeridos** son: Gimp, Inkscape, Photoshop, Illustrator, Publisher, Photoscape y las **aplicaciones Web** como: Easel.ly, Canva, Visual.ly, Wordle, entre otros. Es factible utilizar otros software o aplicaciones web teniendo en cuenta que los alumnos deben manejar los programas o aplicaciones que utilicen para la elaboración del producto.
- Las imágenes que se utilizan deben ser libres, de alta calidad y no deben presentar contenido violento u ofensivo.
- El póster debe contar con los siguientes criterios:
 - Identificación de consejos importantes (mínimo 3) para evitar el *ciberbullying*, considerando la importancia de promover la convivencia en el mundo digital.

- Organización de la información: Está referido a la adecuada categorización de la información (título, subtítulo, consejos, imágenes).
 - Claridad y Coherencia: Resumir un conjunto de ideas y evitar la redundancia.
 - Presentación y Diseño: Tener en cuenta la combinación de los colores del texto y fondo para que estén debidamente contrastados.
 - Originalidad.
- El póster debe tener las siguientes características para que InfoPUC lo suba al Facebook institucional:
 - Formato: **JPG**
 - Medidas (puede ser horizontal o cuadrado):
 Imagen para publicación cuadrada 1200 x 1200px
 Imagen para publicación horizontal 1200 x 900px
 - El póster o portada debe ser enviado al correo inscripciones-infopuc@pucp.edu.pe desde el **3 hasta el 14 de julio**.
 - El correo debe llevar como asunto: "Nombre del Póster - Nombre del equipo - Nombre del Colegio-Categoría 2"
 - El día **19 de julio** a las 5:00 pm los posters serán subidos al Facebook de InfoPUC dentro del álbum titulado "**CONCURSO CREA 2.0 – 5ta EDICIÓN**".
 - La comunidad educativa, familiares y amigos podrán apoyar al equipo de su agrado, haciendo clic en las siguientes reacciones:



- Los trabajos que reciban mayor cantidad de reacciones (**LIKE** y **ME ENCANTA**) sumarán 3 puntos adicionales a su puntaje final.
- La **fecha límite** para que la comunidad educativa, familiares y amigos vote a través del Facebook de InfoPUC es el **24 de julio del 2017 a la 5:00 pm**
- El Facebook de InfoPUC, para votaciones es el siguiente: <https://www.facebook.com/infopuc/>
- Los pósteres o portadas serán revisados por un jurado calificado conformado por: un psicólogo y un comunicador audiovisual o diseñador gráfico. Luego, se seleccionarán los 10 mejores póster por categoría. En esta etapa se otorgará los 3 puntos adicionales a los más votados por categoría.

- Fecha de publicación de semifinalistas: **27 de julio de 2017.**

Producto final: Videojuego

Los 10 equipos semifinalistas elegidos por el jurado luego de la presentación de los pósteres, deben elaborar un videojuego con asesoría del profesor responsable.

Características:

- En el videojuego se debe evidenciar las mejores formas de prevenir o luchar contra el *ciberbullying*.
- Los trabajos presentados deben ser originales y propios, caso contrario el equipo será descalificado.
- Los **softwares sugeridos** son: **Kodu, MIT App Inventor, Scratch, Construct 2**, etc. Pueden utilizar otros software, teniendo en cuenta que los alumnos deben manejar los programas que utilicen para la elaboración del producto.
- El videojuego debe presentar un inicio, desarrollo y desenlace acerca de tema.
- Si se utilizan imágenes estas deben ser libres, de alta calidad y no presentar contenido violento u ofensivo.
- Todos los videojuegos deben incluir textos, personajes y frases que promuevan la sana convivencia en el mundo digital. Es importante considerar la correcta redacción y ortografía de los textos.
- En el caso de los audios y narraciones, deben estar relacionados con la temática planteada y no interferir en el desarrollo del juego.
- El videojuego debe contar con mínimo 2 niveles de juego, con posibilidad de volver a jugar, obtener puntos y vidas o las características que el equipo defina para su interactividad.
- El videojuego debe ser apto para todo público y usar un vocabulario adecuado, no incluir palabras ofensivas ni imágenes violentas.

- El docente encargado debe verificar la correcta visualización del videojuego y supervisar que los recursos implementados (audio, imagen, etc.), sean compatibles y de alta calidad.
- No se aceptarán adaptaciones de videojuegos ya existentes. Todo videojuego debe contar con créditos, indicando los autores.
- En todo momento el videojuego debe responder al **objetivo de la categoría 2.**
- Cualquier videojuego que no cumpla con los requisitos indicados, no se encontrará en condiciones de participar, descalificando así, al equipo participante.

Envío del videojuego

- Se compartirá al correo de cada docente representante de cada equipo una carpeta en Drive donde cada equipo debe subir su videojuego. Asimismo, se debe subir la siguiente ficha de datos en Word:

ESQUEMA DE TRABAJO	
Nombre del colegio	
Nombre del Grupo	
Título del videojuego	
Docente Asesor	
Descripción del videojuego: (En breves palabras)	
INICIO	
DESARROLLO	
CIERRE	
Software o Aplicaciones utilizadas	

- El videojuego debe ser subido al Drive el día **18 de agosto de 2017.**

Entrevista:

Luego del envío del videojuego, el jurado elegirá a 5 finalistas y se programará una entrevista a fin de sustentar la elaboración del mismo. **Todos** los miembros del equipo deben asistir (**alumnos y docente encargado del grupo**) de manera puntual, se tendrá una tolerancia de 10 minutos, pasado dicho tiempo, se descontará 02 puntos al equipo.

Fecha de entrevistas: **29 y 31 de agosto** (se indicará el cronograma en la página Web). Lugar: (Por Confirmar)

La fecha de publicación de ganadores será el **5 de setiembre** y la premiación el **15 de setiembre de 2017** en las instalaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

3.- Criterios de evaluación:

Ficha de evaluación de desempeño Categoría 2: CREACIÓN DE PÓSTER

CRITERIOS E INDICADORES	PUNTAJE	PUNTAJE OBTENIDO
Propone consejos importantes para evitar el ciberbullying.	2p	
Brinda consejos importantes para promover la convivencia en el mundo digital.	2p	
Presenta los principales peligros de las redes sociales.	2p	

<p>Organización de la información</p> <p>Las ideas son claras y están enfocadas a destacar la idea principal del tema.</p> <p>Se evidencia coherencia entre las ideas presentadas.</p>	<p>2p</p> <p>2p</p>	
<p>Claridad y Coherencia</p> <p>Palabras e imágenes muestran coherencia y están relacionadas al tema para su mejor comprensión.</p> <p>El contenido guarda relación desde el inicio hasta el final.</p>	<p>1p</p> <p>1p</p>	
<p>Presentación y Diseño</p> <p>Utiliza como estímulo visual imágenes y diagramas para representar conceptos y dar claridad al tema.</p> <p>El uso de colores contribuye al énfasis de conceptos.</p>	<p>3p</p> <p>3p</p>	
<p>Originalidad</p> <p>-Las ideas plasmadas son auténticas, presenta la bibliografía empleada.</p> <p>-La información es actual y veraz.</p>	<p>1p.</p> <p>1p.</p>	
NOTA		

Ficha de evaluación de desempeño
Categoría 2: CREACIÓN DE VIDEOJUEGO

CRITERIOS E INDICADORES	PUNTAJE	PUNTAJE OBTENIDO
<p>Sobre el Cyberbullying</p> <p>El videojuego presenta inicio, desarrollo y desenlace del tema propuesto.</p> <p>Propone alternativas de solución para promover la convivencia digital y concientizar sobre los peligros de las redes sociales.</p>	<p>2p.</p> <p>2p.</p>	
<p>Organización de la información</p> <p>Las ideas que se brinda son claras y están enfocadas a destacar la idea principal del tema.</p> <p>Se evidencia coherencia entre las ideas presentadas.</p> <p>El contenido se encuentra bien organizado usa títulos, frases, diálogos, entre otros referente al tema.</p>	<p>2p.</p> <p>2p.</p> <p>2p.</p>	
<p>Claridad y Coherencia</p> <p>Palabras e imágenes muestran coherencia y están relacionadas al tema para su mejor comprensión.</p> <p>El contenido guarda relación desde el inicio hasta el final.</p>	<p>2p.</p> <p>2p.</p>	
<p>Presentación y Diseño</p> <p>Utiliza como estímulo visual imágenes, fondos, diálogos, movimiento, animación y efectos para representar conceptos y dar claridad al tema.</p> <p>La presentación estuvo organizada de acuerdo al tema propuesto.</p>	<p>2p.</p> <p>2p.</p>	

<p>Originalidad</p> <p>- El trabajo demuestra originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.</p> <p>- Las ideas plasmadas son auténticas, presenta la bibliografía empleada.</p>	<p>Ip.</p> <p>Ip.</p>	
<p>NOTA FINAL</p>		

4.- Premios:

Se premiará a los miembros de cada **equipo y al docente** participante.

Primer Puesto:

Alumnos:

Tableta Intuos Comics Small

- Diploma de reconocimiento.

Segundo Puesto:

Alumnos:

Wacom Bamboo Spark – Libreta Digitalizada

- Diploma de reconocimiento.

Tercer Puesto:

Alumnos:

Cargador portátil

- Diploma de reconocimiento.

Premio para el docente:

Chromecast 2 Generación

- Diploma de reconocimiento.