**BASES CONCURS INSTALL PARTY**

# Objecte

L’objecte del concurs de la Install Party és promoure el coneixement de les iniciatives tecnològiques que de forma curricular o no els centres de secundària estan duent a terme amb els seus alumnes.

# Beneficiaris

Podran sol·licitar participar en el concurs regulat per aquestes bases:

* Els centres de secundària (ESO, Batxillerat i Cicles Formatius), públics o privats, de Catalunya que s’inscriguin dins el termini establert. Hi ha dues modalitats de participació:
* per a activitats de grup
* per a Treballs de Recerca de Batxillerat.

# Procediment d’inscripció

Per a poder participar al concurs com a centre expositor cal inscriure’s a través del formulari que hi ha a la web: <http://www.xnergic.org/install-party-2017/>

# Participació a la Install Party

Participar en el concurs implica participar com a expositor a la Install Party. Això permet al centre tenir un espai amb una taula de 1,6 m i 2 cadires. El centre pot portar material de difusió del propi centre, així com, si vol, un roll up o algun material de promoció.

L’espai d’exposició ha de romandre obert pels visitants de 16.30h a 19.30h.

# Premi

###### Es concediran dos premis en funció de la categoria:

* **Activitats de grup**. El premi per les activitats de grup que el centre presenti consistirà en una **Maquina d’Arcade** pel centre i un curs per a dues persones del centre per a muntar-la i aprendre com funciona.
* **Treballs de Recerca**. El premi per algun dels Treballs de Recerca presentats consistirà en una **Maquina d’Arcade**.

# Jurat

Totes les propostes presentades seran valorades per un jurat compost per 3 membres del claustre de professorat del Tecnocampus i 2 professionals de la tecnologia i la innovació.

# Menció especial del públic

El públic assistent podrà votar també la proposta de projecte que més li agradi. El centre guanyador d’aquesta menció del públic rebrà un lot de 10 kits d’Arduino per a ús educatiu del centre.

# Criteris de selecció

Per a les activitats de grup:

1. Nivell de dificultat / oportunitats d’aprenentatge.
2. Escalabilitat a l’aula.
3. Originalitat.
4. Transversalitat del projecte (oportunitats d’aprenentatge en diferents camps: disseny, programació, electrònica, habilitats comunicatives...)

Pels Treballs de Recerca:

1. Creativitat.
2. Originalitat. Desenvolupar un producte, servei, acció u objectiu que sigui nou o modificar un d’existent, per aconseguir una millora social o econòmica innovadora.
3. Dificultat.

# Disposició final

La Fundació Tecnocampus Mataró-Maresme podrà difondre el nom dels guanyadors i dels seus Treballs de Recerca. La presentació als premis comporta el coneixement i l'acceptació d’aquestes bases per part dels participants.