

argallando.gal

BASES DE PARTICIPACIÓN

DESCRICIÓN

Nun contexto de permanente revolución tecnolóxica, marcada pola dixitalización, semella que as tradicións quedan relegadas a un segundo lugar no que respecta aos avances e ás transformacións sociais. Co programa *Argallando.gal*, impulsado pola Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) en colaboración co Colexio Profesional de Enxeñaría Informática de Galicia (CPEIG), pretendemos procurar a unión da cultura e a tradición galega coa tecnoloxía máis actual, buscando estimular o interese dos máis novos nos ámbitos da historia e a cultura de Galicia, as tradicións, a súa mitoloxía e a simboloxía máis ancestral.

Para poder formar parte do concurso, as persoas participantes deberán responder á pregunta *"Como fusionar a cultura máis ancestral coa tecnoloxía máis vangardista?"* e desenvolver proxectos creativos que resolvan dalgún xeito esa cuestión.

Os obxectivos que persegue esta iniciativa son os de dar a coñecer a tecnoloxía entre a mocidade cunha vocación educativa e divulgativa en eidos diversos, presentala como un motor de desenvolvemento e innovación, espertar vocacións, crear comunidade, potenciar competencias chave como a resolución de problemas ou a xeración de ideas disruptivas, e premiar o esforzo, o talento e o traballo en equipo; recoñecendo aquelas ideas tecnolóxicas máis creativas. Procúrase ademais estimular o descubrimento e inmersión na cultura e tradición galega.

Por outra banda, a través deste proxecto e da temática elixida intentamos estimular a participación de grupos de carácter interxeracional, nos que as persoas participantes, de diferentes idades, estean encadradas en xeracións diferentes. A intención é que cada



unha aporte o seu punto de vista e os seus coñecementos nos diferentes eixos de cara ás ideas presentadas.

PARTICIPANTES

O presente concurso está dirixido a mozos e mozas con idades comprendidas entre os 12 e os 18 anos, así como persoas adultas sen límite de idade que son responsables legais dos equipos e que tamén participan nos mesmos. A participación deberá realizarse en equipo, dun mínimo de 2 integrantes e un máximo de 6 (incluíndo ao responsable).

Para a inscrición, é necesario que os membros do equipo sinalen unha aula CeMIT de referencia. No formulario inclúese unha ligazón para tramitar dita inscrición, no caso de que non estivera solicitada.

CONDICIÓNS

Poderase presentar calquera proxecto de base tecnolóxica que se encadre dentro da temática do concurso, é dicir, que garde algún tipo de relación conceptual con elementos da tradición, a cultura, a historia ou a mitoloxía galega. Isto pode incluír mapas interactivos, modelos divulgativos feitos con fabricación dixital, videoxogos culturais, folclore e electrónica musical ou calquera outra iniciativa de carácter tecnolóxico orientada a dar a coñecer ou dixitalizar a tradición galega.

No deseño e execución dos proxectos valorarase o seu carácter divulgativo, os recursos tecnolóxicos empregados, o coñecemento técnico requirido, a innovación e a creatividade da idea, así como o nivel de utilidade para a sociedade galega.

PRESENTACIÓN DOS PROXECTOS

A participación no concurso articularase mediante a creación de presentacións dos proxectos en formato de vídeo curto (máximo 1 minuto) ou imaxes para ser publicadas nas redes sociais. Nelas, os equipos contarán a súa idea, mostrarán os seus prototipos, etc. O xurado valorará non só a parte técnica das ideas senón tamén a calidade divulgativa das mesmas.

A comunicación de datos das candidaturas presentaranse de xeito telemático a través dun formulario dispoñible na web argallando.gal.

As persoas participantes deberán encher un formulario especificando os seus datos de contacto: nome do equipo, nome e apelidos dos e das integrantes, correo electrónico,

teléfono, lugar de residencia, idade, datos dun titor legal responsable no caso de ser menores de idade. Tamén deberán aprobar as correspondentes autorizacións para participar e consentir o uso das imaxes dos proxectos por parte da organización.

A publicación do proxecto será principalmente a través dun vídeo (máximo 1 minuto) en redes sociais, que deberá incluír unha descrición co nome do equipo e o *hashtag* #argallandogal, ademais de mencionar ás contas da organización: @argallandogal en instagram e/ou Facebook.

Como alternativa, no caso de non desexar publicar en redes ou ter algún tipo de inconveniente para elo, os equipos poden enviar directamente un vídeo explicativo (máximo 1 minuto), unha infografía ou unha presentación breve a través do formulario da web.

Un mesmo equipo pode participar con varios proxectos diferentes, sempre e cando se complete unha inscrición por proxecto.

Todos os requisitos necesarios para a participación atópanse detallados na web argallando.gal.

A organización resérvase o dereito de poseditar as presentacións achegadas de cara a cumprir coa identidade corporativa do concurso.

Calquera incidencia técnica ou dificultade poderá ser comunicada a través do enderezo de correo electrónico info@argallando.gal.

A data límite de presentación das candidaturas será o 14 de outubro de 2024.

En calquera momento tras a data límite de presentación, a organización pode solicitar a revisión dos proxectos en formato físico.

XURADO

O xurado será asignado pola organización entre persoas expertas na materia.

RESOLUCIÓN

A resolución do xurado farase pública nun prazo máximo dunha semana unha vez rematado o prazo límite para a entrega dos proxectos. Aqueles equipos que resulten gañadores recibirán o seu recoñecemento nun acto público de entrega de premios o día 25 de outubro de 2024 ás 18:00 no Centro GaiásTech, onde poderán presentar os seus proxectos de forma presencial.

A resolución do concurso é inapelable.

PREMIOS

Trala valoración dos proxectos, o xurado outorgará os seguintes premios:

- **XIGANTE ARGALLEIRO:** Aquel proxecto que, con carácter global, destaque sobre os demais polo seu enfoque, nivel de execución e creatividade.
- **NUBEIRO TECH:** Aquel proxecto que empregue a tecnoloxía como eixo principal dunha forma especialmente interesante ou que sobresaia pola súa complexidade técnica.
- **ÁRBORE SENLLEIRA:** Aquel proxecto que resulte da colaboración interxeracional entre participantes de idades moi diferentes e que pertencen a diferentes xeracións (por exemplo pais e fillos, avós e netos, irmáns, familiares, profesores e discentes, etc.).
- **PROXECTO SEREA:** Aquel proxecto que, ben polos seus contidos, ben pola súa presentación, logre transmitir dun xeito máis didáctico e atractivo algún elemento da cultura galega.
- **E-TRASNADA:** Aquel proxecto que consiga sorprender por exceder o inimaxinable.

Un mesmo proxecto non poderá ser gañador en dúas categorías diferentes.

Aqueles equipos que resulten gañadores do concurso nas diferentes categorías recibirán un diploma acreditativo e un obsequio, que será desvelado ao longo do transcurso do programa.

PROPIEDAD

Todos os proxectos presentados quedarán en propiedade da organización, quen se reserva o dereito da súa exposición, reprodución ou publicación, sen que isto supoña perda da autoría dos traballos, cedendo os dereitos de reprodución, exposición e explotación non remunerada, pasando a incrementar o patrimonio cultural, sen que estes poidan ser obxecto de compravenda.

OBSERVACIÓNS

- O feito de participar no concurso implica a aceptación total das bases.
- A organización non se responsabilizará da non recepción dos proxectos por calquera motivo alleo a ela.

- Os proxectos que non cumpran as condicións de presentación non entrarán en concurso.
- Os proxectos deben ser realizados polos integrantes de cada equipo participante, polo que calquera dúbida na confirmación ou autenticidade na autoría destes, será motivo da non participación no concurso.
- A organización resérvase o dereito de eliminar do concurso aqueles proxectos que inclúan contido de carácter violento ou despectivo.
- A organización resérvase o dereito de tomar decisións non reflectidas nas bases, así como de solucionar calquera tipo de conflito na interpretación destas.
- A presentación das candidaturas deberá ser realizada con autorización para poder difundir as imaxes dos proxectos de forma pública, coa fin de promover o concurso e fomentar a interacción en redes sociais. Isto non implica a obrigação de mostrar o rostro das persoas participantes nas presentacións. No relativo á toma de imaxes no acto público de entrega de premios, os participantes gañadores poderán exercer os seus dereitos de imaxe previa comunicación coa organización.
- A organización garante o correcto tratamento dos datos de acordo ao RXPD (Regulamento xeral de protección de datos) e a lexislación española vixente. O COLEXIO PROFESIONAL DE ENXEÑARÍA EN INFORMÁTICA DE GALICIA (CPEIG) e a AXENCIA PARA A MODERNIZACIÓN TECNOLÓXICA DE GALICIA como responsables no tratamento de datos, así como CAPTIOMA GALICIA, S.L. como entidade colaboradora na edición 2024 e, polo tanto, encargada de tratamento de datos, farán uso da información persoal, incluída imaxe/voz, coa finalidade de posibilitar a súa participación no concurso, sendo a base xurídica a prestación do servizo. As persoas participantes teñen dereito a exercitar os dereitos de acceso, rectificación, cancelación, supresión, limitación e oposición, así como solicitar a súa portabilidade, determinados pola lexislación vixente en materia de protección de datos persoais, dirixíndose por escrito ao seguinte enderezo: Fernando III O Santo 13, 1ªA, 15701 - Santiago de Compostela, A Coruña e dirección electrónica de contacto informacion@cpeig.gal