



Concurso Senior 2022 - 2023

BASES DEL CONCURSO

El proyecto **Hi Score Science** nace de la mano de dos institutos de investigación **ISQCH e INMA** ante la **necesidad de adaptar las actividades de divulgación al mundo de los más jóvenes, pertenecientes a la generación digital**, que actualmente está centrado en los videojuegos y las nuevas tecnologías. En este contexto se crea **Hi Score Science**, un **juego de preguntas y respuestas sobre ciencia, en español e inglés**, para **dispositivos móviles, iOS y Android, disponible en [Apple Store](#) y [Play Store](#) y [PC, Mac y Linux](#)**.

Además, actualmente el juego cuenta con una versión en **francés y euskera**.

Hi Score Science, ha sido galardonado internacionalmente con el **primer premio en el XVIII programa de Ciencia en Acción**, ha recibido el sello nacional D+i TOP y ha sido nominado a los Premios Tercer Milenio en la categoría “Divulgación en Aragón”.

1. Organizadores

El proyecto está organizado por la Unidad de Cultura Científica y de la Innovación (UCC+i FECYT) de dos institutos de investigación, el **Instituto de Síntesis Química y Catálisis Homogénea (ISQCH)** y el **Instituto de Nanociencia y Materiales de Aragón (INMA)**, ambos centros mixtos entre el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) y la Universidad de Zaragoza (UNIZAR).

A lo largo de sus años de desarrollo, el proyecto ha contado con la colaboración de la e la **Vicepresidencia Adjunta de Cultura Científica del CSIC**, de la **Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología - Ministerio de Ciencia e Innovación y de su Red de Unidades de Cultura Científica UCC+i**, del **Servicio de Juventud del Ayuntamiento de Zaragoza**, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte del **Gobierno de Aragón**, del **programa Ciencia Viva**, del **Museo Nacional de Ciencias Naturales de Madrid** y de las **Unidades de Cultura Científica y de la Innovación de La Casa de la Ciencia de Sevilla**, de la **Delegación del CSIC en Galicia**, de la **Universidad de Oviedo**, de la **Universidad de Córdoba**, de la **Universidad de Castilla-León**, de la **Universidad del País Vasco**, de la **Delegación del CSIC en Madrid** y del **Consejo Superior de Investigaciones Científicas**, del **museo de Ciencias Naturales del Ayuntamiento de Valencia**, del **museo de Ciencias Naturales de la Universidad de Zaragoza**, de **experimentar – el museo de ciencias interactivas del Programa Ciencia Viva**, la **Red de Formación del Profesorado de la Comunidad de Madrid**, **Museo Geominero de Madrid**, **Ciutat De Les Arts I Les Ciències - Valencia**, **Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología - Las Palmas** y el **Museo Eureka - País Vasco**.

2. Objetivo del Concurso

El objetivo central de **Hi Score Science** es despertar el interés por la ciencia y aumentar la cultura científica de la sociedad.

Hi Score Science supone una nueva vía de acercamiento a la sociedad que vive en la época digital.

Sus objetivos son:

Los objetivos generales del proyecto son:

- 1) La difusión de la actividad investigadora, innovadora y el método científico de los institutos INMA e ISQCH de un modo divulgativo, acercando la investigación que en ellos se realiza a nuestra vida cotidiana.
- 2) Fomentar el análisis y el pensamiento científico en la sociedad despertando la curiosidad y el interés científico por la realidad que nos rodea y en la que escasamente reparamos.
- 3) Acercar la ciencia al ocio y entretenimiento.
- 4) Involucrar a los ciudadanos en el desarrollo y mejora de un proyecto científico, incentivando a los usuarios a investigar sobre la ciencia y la innovación que se desarrolla en los institutos y sobre cómo la ciencia forma parte de nuestras vidas.

5) Acercar el acceso a la divulgación científica en todo momento y sin importar horarios ni localizaciones geográficas.

6) Acercar la ciencia y las actividades de divulgación al tiempo de ocio del público adulto normalmente apartado de las actividades de divulgación, fundamentalmente de todas aquellas que implican un formato de juego en el que los participantes no son meros observadores, sino que participan activamente.

3. Participantes

Se han creado un concurso a nivel nacional senior en el que podrán participar todos los usuarios de 18 a 100 años que no participen con su centro educativo en caso de realizar algún estudio no universitario de educación secundaria, bachillerato, formación profesional, grado medio o superior o similar y que no pertenezca a los institutos de investigación INMA ni ISQCH, ni sean colaboradores del proyecto.

Los participantes podrán enviar a través del dominio "HiScoreScience.org" tantas preguntas, respuestas y explicaciones como deseen.

4. Premios

El usuario que mayor puntuación con el envío de las preguntas obtenga recibirá un certificado y un regalo científico.

5. Plazos

El plazo para la **recepción de preguntas y respuestas sujetas a concurso** está comprendido **entre el 8 de septiembre de 2022 y el 6 de marzo de 2023**. Fuera de este plazo seguirá siendo posible el envío de preguntas y respuestas. Estas preguntas, tras la correspondiente revisión y en caso de ser aprobadas, aparecerán publicadas en el juego, aunque no formarán parte del concurso en su edición 2022-2023.

La **entrega de premios, la publicación de los premiados y el concurso presencial** tendrá lugar el 14 de abril de 2023, en modalidad presencial/on-line o combinada en función de la situación sanitaria de ese momento.

6. Inscripción y presentación al Concurso

Para poder participar en el concurso, las personas interesadas deberán inscribirse en el Concurso mediante la página web habilitada a tal efecto, rellenando el formulario que encontrarán en la propia página en Internet: www.HiScoreScience.org

Los campos obligatorios para participar en el concurso son:

- Nombre
- Apellidos
- e-mail de contacto
- Edad
- País de procedencia
- Provincia
- Localidad
- Aceptación de la política de privacidad y protección de datos y bases del concurso

Cada participante puede enviar tantas preguntas con sus correspondientes respuestas, explicaciones y traducciones como considere indicando siempre un mismo e-mail de contacto que actuará como identificador del participante.

Si el participante no desea que su nombre sea publicado en la aplicación junto con la pregunta que previamente envió deberá indicarlo a la hora de realizar la inscripción.

Una vez inscrito, para participar en el concurso habrá que enviar como mínimo una pregunta en español con 4 respuestas indicando cuál es la correcta sobre una temática científica, cualquier pregunta recibida de una temática diferente no será publicada y no puntuará de cara al concurso. Estas preguntas en la medida de lo posible deberán ser atractivas.

Para obtener una mayor puntuación se recomienda incluir una explicación a la respuesta que ayude a la comprensión de la solución y la traducción de los diferentes apartados (pregunta-respuestas y explicación) a inglés (ver apartado 7 Jurado y Criterios de Valoración).

7. Jurado y Criterios de Valoración

Las preguntas, respuestas y explicaciones recibidas en español e inglés serán evaluadas por un jurado formado por personal de los institutos ISQCH e INMA que revisará y editará las preguntas y respuestas recibidas en la medida que lo consideren oportuno.

Sólo puntuarán aquellas preguntas y respuestas que se consideren aptas para ser publicadas. La puntuación de las preguntas y respuestas recibidas será:

- Pregunta en español con 4 opciones: Máximo 3 puntos
- Pregunta en inglés con 4 opciones: Máximo 3 puntos
- Respuesta corta en español (tamaño inferior a 260 caracteres, siendo recomendable un tamaño menor de 140 caracteres): Máximo 2 puntos
- Respuesta corta en inglés (tamaño inferior a 260 caracteres, siendo recomendable un tamaño menor de 140 caracteres): Máximo 2 puntos

Será posible la inclusión de imágenes creadas por los usuarios siempre y cuando nos cedan los derechos de explotación.

En caso de disponer de información extra que se desee incluir se podrá indicar en el apartado “Información adicional” habilitado para ello.

Las preguntas repetidas y ya publicadas no se tendrán en cuenta a la hora de recibir puntuación.

El juego cuenta con su versión en francés y euskera, pero, en esta edición, no se ha contemplado la posibilidad de introducir preguntas por parte de los usuarios en estos idiomas. En caso de querer realizarlo, se pueden poner en contacto con la organización a través de Beatriz Latre blatre@unizar.es.

8. Confidencialidad y Difusión

Los institutos de investigación ISQCH e INMA se comprometen a mantener la confidencialidad sobre aquellas preguntas que no resulten publicadas. Asimismo, los institutos podrán difundir libremente el concurso e informar sobre sus participantes, pudiendo citar a los autores de las preguntas y respuestas que den su consentimiento para ello.

Si se desea recibir información en el correo electrónico sobre posibles novedades del proyecto, se puede enviar un correo a blatre@unizar.es especificando en el asunto “Hi Score Science”. En cuyo caso el dato de su correo electrónico se tratará al amparo de lo previsto en el apartado e) del artículo 6.1 del Reglamento (UE) 2016/679 General de Protección de Datos por la Unidad de Cultura científica de los institutos ISQCH e INMA (UCC+i FECYT) en el ejercicio de su función divulgativa. Teniendo derecho de acceso, cancelación, limitación o portabilidad comunicándolo a blatre@unizar.es especificando los supuestos para los que no quiere que se trate el dato de su correo electrónico. Pudiendo asimismo contactar con el delegado de protección de datos del CSIC: jose.lopez.calvo@csic.es

9. Aceptación de las Bases y Cesión de Derechos

La participación en el Concurso implica la íntegra **aceptación de las bases del concurso, de los avisos legales y de las decisiones del comité de los institutos ISQCH e INMA y del jurado.**

El fallo del jurado, cuya interpretación corresponde a los integrantes del mismo, será inapelable.

Todos los usuarios que envíen información referente a preguntas/respuestas y explicaciones cederán directamente los derechos necesarios a los institutos ISQCH e INMA para su modificación, uso y publicación en la propia aplicación y para la difusión de la misma en medios escritos, audiovisuales, redes sociales, blogs, webs, medios escritos y on-line, radio y televisión.

La decisión de la publicación o no de una pregunta, sus correspondientes respuestas explicaciones y traducciones corresponderá exclusivamente a los miembros de los institutos de investigación INMA e ISQCH habilitados para tal efecto.



Los institutos ISQCH e INMA se reservan el derecho de expulsión de cualquier participante o equipo por incumplimiento de las bases, por el empleo de métodos fraudulentos o incumplimiento de las normas de convivencia en el momento del concurso que estime oportuno.