



## Torneo Absoluto OnLine

Edición 2018-2019

# BASES DEL CONCURSO

El proyecto **Hi Score Science** nace de la mano de dos institutos de investigación **ISQCH e ICMA** 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 **próximamente PC y Mac**.

**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 dos centros de investigación, el **Instituto de Síntesis Química y Catálisis Homogénea (ISQCH)** y el **Instituto de Ciencia de Materiales de Aragón (ICMA)**, ambos centros mixtos entre el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) y la Universidad de Zaragoza (UNIZAR).

El proyecto cuenta con la cofinanciación del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, a través de la **Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT (proyecto FCT-17-12643)**, el **Gobierno de Aragón**, y con la colaboración del **Consejo Superior de Investigaciones Científicas** y del programa **Ciencia Viva**.

## 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, especialmente de los alumnos de secundaria que se plantean como público objetivo inicial.

**Hi Score Science** supone una nueva vía de acercamiento a la comunidad educativa, y especialmente a los estudiantes que viven en la época digital y que invierten gran parte de su tiempo libre en videojuegos.

Sus objetivos son:

- 1) La difusión de la actividad investigadora, innovadora y el método científico de los institutos ICMA 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 los más jóvenes 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, fuera de los libros y las actividades escolares.
- 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.

### 3. Participantes

Se ha creado un **Torneo Absoluto Nacional on-line** en el que podrán participar cualquier persona, mayor de 14 años, los menores de 14 años que deseen participar deberán ponerse en contacto con la organización del evento a través del correo electrónico [blatre@unizar.es](mailto:blatre@unizar.es).

### 4. Premios

Se entregarán premios a los usuarios que ocupen las tres primeras plazas y así lo acrediten. Los ganadores se darán a conocer el día 19 de junio de 2019.

### 5. Plazos

El concurso dará comienzo el día 17 de junio de 2019 a las 12:00 horas (horario peninsular) y permanecerá abierto durante 48 horas ininterrumpidas.

### 6. Inscripción y presentación al Concurso

Para poder participar en el concurso, las personas interesadas deberán disponer de conexión a internet y descargarse el juego Hi Score Science en **Play Store** <https://goo.gl/7pYxus> y **App Store** <https://goo.gl/3h6QYO> o bien jugar a través de sus versiones de PC y Mac. Se concursará con el Torneo Curie que se abrirá a las 12 horas del 17 de junio de 2019.

El ganador se dará a conocer el próximo miércoles 19 de junio a través del twitter [@HiScoreScience](https://twitter.com/HiScoreScience).

Para poder concursar es imprescindible iniciar sesión dentro de la aplicación con nombre de usuario y contraseña. Para poder demostrar que la identidad de la persona ganadora se deberá enviar una imagen con la captura de pantalla en la que aparezca su nombre en naranja a [blatre@unizar.es](mailto:blatre@unizar.es)

### 7. Jurado y Criterios de Valoración

El ganador vendrá definido por aquel que cumpla con los criterios establecidos en las bases y obtenga mayor puntuación durante las 48 horas de duración del torneo. Esta puntuación vendrá indicada en la aplicación PlayFab, que no tiene por qué coincidir con la puntuación que aparece en la aplicación Hi Score Science.

### 8. Confidencialidad y Difusión

Los institutos podrán difundir libremente el concurso e informar sobre sus participantes, pudiendo citar a los ganadores y participantes que den su consentimiento para ello.

## 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 ICMA y del jurado.**

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

Los institutos ISQCH e ICMA 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.