

Bases de participación en los premios RedeSTEAM

1. Finalidad y organización del certamen

RedeSTEAM es un concurso que desafía a alumnas de 3º de Educación Secundaria Obligatoria a crear proyectos tecnológicos y científicos que contribuyan a un mundo más sostenible social y ambientalmente. El objetivo del certamen es fomentar entre las jóvenes de 14 y 15 años el estudio de las disciplinas STEAM, esto es, de la Ciencia, la Tecnología, la Ingeniería y las Matemáticas en conexión con las Artes y Humanidades.

RedeSTEAM es una iniciativa promovida por el Grupo Red Eléctrica, con la colaboración de la asociación sin ánimo de lucro Power to Code, en el marco de la 'Alianza STEAM por el talento femenino. Niñas en pie de ciencia', una iniciativa del Ministerio de Educación y Formación Profesional a la que ambas entidades se han adherido. Mediante esta iniciativa suman esfuerzos para configurar un sistema educativo y formativo sin estereotipos de género, que impulse el empoderamiento femenino en las disciplinas STEAM desde estadios tempranos de la educación y que contribuya a eliminar la brecha de género en el acceso a dichas disciplinas, tal como ocurre en el contexto internacional.

Grupo Red Eléctrica desarrolla RedeSTEAM en el marco de su compromiso con la igualdad de género, la infancia y la juventud, la transformación digital, la conectividad universal y la educación para el desarrollo sostenible, justo e inclusivo. Por su parte, Power to Code está comprometido con la mejora del acceso de niñas, adolescentes y mujeres a las disciplinas STEAM y el fomento de sus capacidades de liderazgo, innovación y emprendimiento de una manera proactiva.

En adelante, Grupo Red Eléctrica y Power to Code serán denominados individual o colectivamente como la Organización.

Un proyecto de



Con el apoyo de



En el marco de



2. Participantes

- Podrá participar en el certamen cualquier centro educativo de España que imparta estudios de 3º de Educación Secundaria Obligatoria o formación profesional equivalente. Por tanto, se admiten trabajos de centros educativos, institutos y centros de formación profesional con contenidos propios del currículo de ese mismo curso académico.
- Cada centro podrá presentar al certamen un máximo de un equipo por cada aula de 3º de ESO o curso de FP equivalente.
- Cada equipo concursante estará formado por un máximo de cinco alumnas, si bien los proyectos podrán haber sido trabajados previamente junto a su clase.

3. Idiomas

Se podrán presentar trabajos en español o en lenguas co-oficiales de España. A los equipos finalistas que hayan presentado sus trabajos en una lengua distinta del español, se les podrá pedir que subtitulen sus videos en español para que todos los proyectos finalistas puedan ser valorados en igualdad de condiciones por el Comité de Evaluación de Proyectos.

4. Retos

Cada equipo presentará un único proyecto que deberá encajarse en la resolución de un reto a elegir dentro de siguiente lista:

- **Reto Eléctrico**
Diseña una propuesta basada en la electricidad para acelerar la descarbonización (eficiencia energética, energías renovables, etc.)

Un proyecto de

GRUPO RED
ELÉCTRICA

Con el apoyo de



En el marco de



- **Reto Telecomunicaciones**

Diseña una solución basada en telecomunicaciones y digitalización que permita ayudar a solucionar problemas sociales/ambientales (mejorar el transporte, reciclaje, etc.)

- **Reto Sostenibilidad**

Diseña una solución innovadora para impulsar la sostenibilidad (reducir la huella de carbono, conocimiento de Objetivos de Desarrollo Sostenible, etc.)

5. Mecánica del concurso

Cada equipo de alumnas, de manera colaborativa con su clase, deberá presentar un proyecto para dar solución a uno de los tres retos planteados en el concurso combinando al menos dos disciplinas STEAM en la resolución. El objetivo del proyecto es el desarrollo y la validación de una idea factible. En la valoración de los proyectos se tendrá en cuenta tanto la idea y su viabilidad como la ejecución y/o los prototipos o maquetas.

Cada clase participará en el concurso con un equipo de un máximo de cinco niñas.

6. Entregables

Cada equipo ha de entregar los siguientes productos relativos a su proyecto:

- Video de 4-5 minutos describiendo su proyecto, los retos detectados y la solución STEAM propuesta. De resultar ganador el proyecto, este video se difundirá en la web del concurso.
- Fotografías del equipo durante la ejecución del proyecto.
- Memoria del proyecto en formato pdf con un máximo de ocho páginas incluyendo:
 - Reto: Breve explicación de por qué se ha seleccionado ese reto.
 - Prototipo: Descripción de la solución propuesta para resolver el reto.
 - Beneficios de la solución definida y aportaciones a la sostenibilidad.

Un proyecto de

Con el apoyo de

En el marco de

- Metodología empleada para resolver el reto.
- Justificación sobre la aplicación de al menos dos disciplinas STEAM en la solución propuesta.

De forma opcional, se podrá incluir:

- Entorno tecnológico y herramientas utilizadas para desarrollar el prototipo.
- Guía de uso y posibles evoluciones futuras del prototipo.
- Difusión del proyecto en el colegio, entorno y redes sociales.
- Replicabilidad y aplicación en otros entornos.

7. Criterios de evaluación

Para la elección de proyectos finalistas y ganadores en cada categoría se aplicarán los siguientes criterios en el análisis:

1. **Innovación y creatividad:** originalidad e idiosincrasia del proyecto.
2. **Sistematización:** desarrollo e implementación adecuada de la metodología.
3. **Adaptación:** contextualización a la realidad del centro y a las necesidades de sus usuarios.
4. **Vinculación y tratamiento con contenido curricular** de las áreas STEAM.
5. **Impacto:** logros y resultados alcanzados demostrados en las evidencias, documentación y vídeo presentados.
6. **Sostenibilidad:** utilización de material reciclado u otros criterios de sostenibilidad.

8. Premios

Las alumnas integrantes de los seis equipos ganadores -dos equipos por cada reto-, acompañadas de un/a profesor/a, serán invitadas a participar en Madrid los días 18 y 19 de octubre en las Jornadas de Sostenibilidad del Grupo Red Eléctrica. Durante las mismas, tendrá lugar la presentación de los

Un proyecto de

GRUPO RED
ELÉCTRICA

Con el apoyo de



En el marco de



proyectos, lectura del Fallo del Jurado y la entrega de premios a los equipos ganadores, que además participarán en talleres diseñados para despertar entre las niñas y jóvenes las vocaciones STEAM.

Por su parte, los centros ganadores recibirán dotación de equipos y/o materiales para laboratorios y aulas de temática STEAM a elección del centro y por un valor de 3.000 euros.

Ninguno de los premios citados anteriormente podrá ser canjeado por otro distinto ni por la cantidad equivalente al mismo en otros bienes o servicios.

La Organización no asumirá ningún gasto en el cual pudieran incurrir los participantes, salvo los gastos de viaje y alojamiento de los equipos finalistas, que correrán a cargo de la Organización.

9. Calendario

INSCRIPCIÓN DE CENTROS. A partir del 3 de mayo:

Los centros y profesores pueden acceder a la plataforma web habilitada por la Organización a tal efecto: www.redeSTEAM.es

Al acceder a las bases del concurso en la plataforma web por primera vez, se les presentará un formulario para recoger los datos de contacto del centro y/o profesores.

Al rellenar dicho formulario se tiene acceso a todo el material y soporte que la organización pone a disposición de los centros y profesores para la preparación y la ejecución de los proyectos.

Rellenar dicho formulario y acceder a la información no genera ninguna obligación por parte del centro y/o profesor. Los centros y profesores inscritos recibirán información y tendrán acceso a talleres formativos para dar soporte a los equipos en el desarrollo de su idea.

Un proyecto de



Con el apoyo de



En el marco de



10. Inscripción de equipos. Del 15 de mayo al 22 de junio:

Está abierta la inscripción de equipos para participar en el certamen. Podrán inscribirse equipos (dentro de los límites establecidos) de los centros que estén inscritos en la plataforma. Para ello deberán completar el formulario de inscripción de equipos. Dicho formulario deberá ser completado por parte de una persona física que cuente con capacidad legal para actuar en nombre y representación como docente o tutor del equipo de alumnas. A fin de formalizar la candidatura, deberá ser completada toda aquella información o datos solicitados a través de la web.

Cada equipo que haya formalizado la inscripción contará con un espacio en la plataforma web donde podrá exponer el avance de sus trabajos, ver las iniciativas de resto de equipos e incluso compartir links desde sus redes sociales para difundir el alcance de las iniciativas en las que están trabajando.

Solo las alumnas y los profesores que forman parte del equipo inscrito y que hayan completado el formulario de cesión de derechos de imagen y de datos de carácter personal podrán aparecer de forma identificable en las imágenes y videos que se suban a la plataforma.

11. Entrega de proyectos. Hasta el 22 de junio a las 23.59 horas:

Fecha límite para la entrega de los proyectos. Los equipos que hayan subido a la plataforma todos los entregables antes de esta fecha límite podrán participar en la fase de evaluación y optar a los premios.

12. Evaluación de proyectos. Del 1 de julio al 15 de septiembre:

Un Comité de Evaluación de Proyectos formado por profesionales con experiencia y competencias en los ámbitos y temáticas STEAM analizará las propuestas presentadas conforme a los criterios recogidos en estas bases (y que estarán disponibles en una guía de evaluación para los participantes desde el comienzo del concurso).

Un proyecto de



Con el apoyo de



En el marco de



Este Comité elegirá a dos equipos ganadores en cada una de las categorías de participación descritas.

Las deliberaciones del Comité de Evaluación serán confidenciales, y su fallo irrevocable.

El Comité de Evaluación se reserva el derecho a declarar desierto alguno de los premios, en caso de que la calidad de los trabajos presentados no cumpla con los criterios mínimos de evaluación establecidos en las bases.

13. Publicación de los equipos ganadores. 20 de septiembre:

Publicación de los nombres de los centros y equipos ganadores de cada categoría.

14. Entrega de premios y talleres. 18 y 19 de octubre:

La lectura del fallo del Jurado y la entrega de premios tendrá lugar en Madrid durante las Jornadas de Sostenibilidad del Grupo Red Eléctrica. El día 18 de octubre las alumnas participarán en talleres en torno a la ciencia y la tecnología y el día 19 presentarán sus proyectos en las jornadas y recogerán sus premios.

15. Derechos de Imagen y de Propiedad Intelectual e Industrial

Los participantes en el concurso, con su inscripción en ellos, y por medio de la aceptación de las presentes bases, manifiestan y garantizan a la Organización ser los autores y/o titulares exclusivos de los proyectos presentados, así como de todos aquellos materiales que los integren, o bien contar con las debidas autorizaciones de terceros (titulares de dichos materiales), a fin de garantizar los usos aquí descritos en favor de la Organización.

Un proyecto de



Con el apoyo de



En el marco de



No habrá ninguna transferencia de derechos de propiedad Intelectual en favor de la Organización ni de terceros.

En aquellos casos en los que en el transcurso del certamen se presentara cualquier reclamación contra alguno de los participantes, con motivo en la vulneración de derechos de propiedad intelectual de terceros, o bien por la presentación de un proyecto de cuya licitud o autoría tengan la Organización o el Comité de Evaluación fundadas dudas, podrá aquella descalificar a dicho participante de los Premios.

La Organización no se responsabilizará del posible contenido de los videos y proyectos que puedan resultar ofensivos, que acosen a otras personas o que incluyan lenguaje difamatorio o discriminatorio o que atenten contra derechos de terceros y procurará eliminar y descartar dicho material de las áreas públicas reservadas a cada equipo y podrá descalificar a dicho participante de los Premios.

Con la formalización de la inscripción, el representante del centro deberá proporcionar el consentimiento de los profesores y de los padres o tutores legales de las niñas para poder publicar las imágenes en las cuales aparezcan individualmente o en grupo los profesores y las niñas, en los videos y fotografías realizados por los equipos y subidos a la plataforma web y en las diferentes secuencias y actividades realizadas en las instalaciones de la Organización durante el viaje de los equipos finalistas y la entrega de premios y fuera de las mismas en actividades contratadas por la Organización.

16. Protección de Datos de carácter personal y Derechos de Imagen

Para el desarrollo del concurso es necesario que Power to Code recabe una serie de datos de carácter personal de los Participantes y realice su tratamiento. Sin perjuicio de lo anterior, en el desarrollo de la fase final concurso, entrega de premios y talleres, Power to Code cederá datos a Grupo Red Eléctrica para su tratamiento.

Un proyecto de



Con el apoyo de



En el marco de



Los Participantes garantizan que los datos aportados son verdaderos, exactos, completos y actualizados, no siendo responsable la Organización de cualquier daño o perjuicio que pudiera ocasionarse como consecuencia del incumplimiento de tal obligación. En el caso de que los datos aportados pertenecieran a un tercero, esta persona garantiza que ha informado a dicho tercero de los aspectos contenidos en estas Bases y obtenido su autorización para facilitar sus datos a la Organización para los fines indicados.

Por esto, de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento (UE) 2016/679, del Parlamento Europeo y el Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (RGPD), la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD) y cualquier otra normativa aplicable al ámbito de protección de datos, se informa a los Participantes del Concurso de los siguientes extremos, relativos al tratamiento de sus datos de carácter personal:

Responsable

Los responsables del tratamiento de los datos personales de los Participantes son:

La Asociación Power to Code, con domicilio social en Plaza de Segovia, nº 5, 28600 Navalcarnero (Madrid), CIF G88095351, inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones con el número 615.632, en su calidad de asociación sin ánimo de lucro.

Red Eléctrica de España, S.A.U., con domicilio social en Paseo Conde de los Gaitanes nº 177, La Moraleja, 28109 Alcobendas (Madrid)., y provista con CIF: A-85309219

Asimismo, los Participantes, para cualquier duda o necesidad que surja relacionada con el tratamiento de sus datos personales, pueden ponerse en contacto con el Delegado de Protección de Datos de los responsables dirigiendo un correo electrónico a la siguiente dirección: dpo@redesteam.es

Un proyecto de



Con el apoyo de



En el marco de



Finalidad del tratamiento y base jurídica del mismo

Los datos personales que el Participante facilite a la Organización con base en el Concurso serán tratados, exclusivamente, con las siguientes finalidades:

- Posibilitar el desarrollo, gestión y control del Concurso de conformidad con las presentes Bases, incluyendo la comunicación de los premiados y publicación de las evidencias a través de los medios de difusión de la Organización, siendo a título enunciativo, pero no limitativo, redes sociales, intranet, páginas corporativas o boletines informativos.
- Tratamiento, captación y/o difusión de las imágenes proporcionadas por los participantes en los términos indicados en el apartado "derechos de imagen y propiedad intelectual e industrial" de las presentes Bases.
- Gestión de los viajes y estancias en Madrid para los equipos ganadores
- Entrega del premio a los Proyectos ganadores.

La base jurídica para el tratamiento de los datos de los Participantes para estas finalidades es la ejecución del propio Concurso u otras iniciativas similares de la Organización, de conformidad con el subapartado b) del apartado 1. del Artículo 6 RGPD.

- Envío de comunicaciones por medios electrónicos, relativas a actividades, eventos y *newsletters* de la Organización en relación con el Concurso.

La base jurídica para esta finalidad es el interés legítimo de conformidad con el subapartado f) del apartado 1. del Artículo 6 RGPD, al existir un interés legítimo en informar a los Participantes de las actividades de la Organización.

La participación en el Concurso implica haber leído y aceptado las presentes Bases. En caso de que el Participante no estuviera conforme o no aceptase los tratamientos derivados del Concurso, no deberá participar en el mismo.

Un proyecto de

GRUPO RED
ELÉCTRICA

Con el apoyo de



En el marco de



Duración del tratamiento

Los datos personales de los Participantes serán tratados durante el tiempo necesario para llevar a cabo las actividades del Concurso. Una vez se haya finalizado su ejecución, al haberse realizado íntegramente cuantas actividades sean necesarias para ello, y haber transcurrido, en su caso, los periodos de tiempo que fija la legislación vigente y hasta la prescripción de las eventuales responsabilidades derivadas del Concurso, procediéndose a la destrucción de los datos personales mediante un procedimiento seguro, según la normativa vigente.

Comunicación de datos del Participante

Los datos personales podrán ser comunicados por la Organización a: (i) entidades colaboradoras para la gestión del Concurso; (ii) las Entidades en los casos expresamente previstos en la Ley para los fines en ella definidos; (iii) las autoridades competentes en los casos expresamente previstos en la Ley para los fines en ella definidos; (iv) las autoridades judiciales y a las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado, en los casos expresamente previstos en la Ley para los fines en ella definidos; y (v) empresas de servicios de paquetería para entrega de materiales relativos al Concurso. No se llevará a cabo transferencia de sus datos fuera del Espacio Económico Europeo.

Ejercicio de derechos por parte del interesado

El Participante podrá ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión y portabilidad de sus datos personales, así como los relativos a la limitación oposición a su tratamiento mediante correo electrónico, acreditando su identidad mediante copia escaneada de los documentos mencionados en el apartado anterior, dirigido a la siguiente dirección: dpo@redesteam.es

Reclamación

En caso de que el Participante entienda que no se han respetado sus derechos de manera adecuada, éste tendrá derecho a presentar una reclamación ante la autoridad de control competente en la materia, en España la Agencia Española de Protección de Datos (<https://www.aepd.es/es>).

Un proyecto de



Con el apoyo de



En el marco de



17. Aceptación

Los Premios se rigen por las presentes Bases. Su aceptación por parte de todos los participantes que deseen tomar parte en los Premios es condición previa para participar en ellos.

Con la aceptación de estas Bases, los participantes comprenden los términos y condiciones de las mismas, y se comprometen a cumplir con la normativa vigente que pueda resultar de aplicación a este respecto, de modo que por el simple hecho de tomar parte en los Premios están prestando su consentimiento a someterse a las Bases y a la legalidad de las mismas, de forma total e irrevocable, así como a las decisiones del Comité de Evaluación.

18. Exclusión y limitación de responsabilidad

La Organización es la responsable del desarrollo de los Premios y se reserva el derecho a retirar del mismo a cualquier participante que no cumpla con las condiciones establecidas en estas Bases y/o que, de acuerdo con las disposiciones legales aplicables, infrinja derechos de terceros o cualquier normativa de naturaleza civil, penal, administrativa o de cualquier otra naturaleza, o que haya facilitado datos falsos, inexactos, incompletos u obsoletos.

La Organización tiene la potestad de interpretación y cambio de las presentes Bases.

La Organización no se responsabiliza de las posibles pérdidas de datos por problemas de correo electrónico y/o por el mal funcionamiento de Internet y/o de la Web y, asimismo, excluye toda responsabilidad por los daños y perjuicios de cualquier naturaleza causados por la participación, así como por los daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan sufrir los participantes o terceros, derivada de su participación en los Premios.

Un proyecto de

GRUPO RED
ELÉCTRICA

Con el apoyo de



En el marco de



19. Jurisdicción

Para la resolución de cualquier controversia o discrepancia que pudiera surgir en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes Bases, tanto la Organización como los participantes en los Premios se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Madrid capital, con renuncia expresa al fuero que pudiera corresponderles.

La participación en los Premios implica la aceptación total y plena de las presentes Bases y condiciones legales expuestas en ellas.

Un proyecto de

GRUPO RED
ELÉCTRICA

Con el apoyo de



En el marco de

