

## FUNDECOR

# BASES DEL I TORNEO MINECRAFT EDUCATION EDITION “Córdoba a través de Minecraft” Curso 2022-2023

### 1. Objeto

La Fundación Universitaria para el Desarrollo de la Provincia de Córdoba (FUNDECOR), convoca el concurso **“Córdoba a través de Minecraft”**, dirigido a los Centros Universitarios, de Formación Profesional y Centros Educativos de Enseñanza Secundaria de Córdoba capital.

Este concurso tiene como objetivo fundamental concienciar a jóvenes entre 13 y 35 años sobre la importancia del patrimonio histórico de la ciudad de Córdoba y que se preocupen por su estado y mantenimiento, fomentando las buenas prácticas en materia de conservación y uso responsable, a la vez que se visibiliza nuestro patrimonio histórico por medio de la creación de mundos virtuales que permitan a otros jóvenes de cualquier país utilizarlos cuando jueguen a Minecraft.

### 2. Participantes

Podrá participar el alumnado de Córdoba, que en el curso 2022-2023 se encuentre cursando cualquier nivel de educación universitaria, ciclos formativos de grado medio y superior, bachillerato o secundaria obligatoria, de los centros participantes en cualquier taller o actividad del proyecto.

Los estudiantes, deberán formar un equipo de 2 a 4 miembros del mismo centro, nivel educativo y clase. La propuesta la realizará un docente que podrá tener a su cargo el número de grupos necesarios para incluir a todo su alumnado.

En todo caso, serán los Centros Educativos los que formalicen las solicitudes de participación, así como los que se responsabilizarán de contar con las necesarias autorizaciones para posibilitar dicha participación, en particular en el caso de que las personas participantes sean menores de edad.

Los responsables deberán inscribir a los equipos a través de la web del proyecto <https://minecraftcordoba.es/>

Cada centro educativo recibirá un máximo de 30 claves gratuitas anuales para acceder al Minecraft Education Mode.

Las plazas son limitadas hasta completar el aforo de participación.

### **3. Ámbito y duración**

El concurso tendrá lugar de forma independiente en cada clase participante, allí cada equipo diseñará su construcción siguiendo las pautas dadas por la organización y para finalizar el concurso entregarán el material tal y como se especifica más adelante. Los participantes podrán solicitar asesoramiento por parte de expertos colaboradores del proyecto hasta cubrir un cupo de horas.

La organización indicará el día de comienzo del concurso y el día de finalización, para asegurar que todos los equipos han dispuesto del mismo tiempo para desarrollar sus creaciones.

### **4. Formato y técnica**

Debe realizarse en la aplicación MICROSOFT MINECRAFT EDUCATION EDITION dónde se ha creado un mundo personalizado con el modo creativo activado para todos los participantes.

Los equipos accederán a esta conocida aplicación a través de la licencia gratuita que facilitará la organización y tendrán que reproducir un espacio del Casco Histórico de Córdoba, usando todos los recursos de construcción que ofrezca el juego base, sin recurrir a modos o comandos.

### **5. Propiedad y difusión de contenido**

FUNDECOR se reserva el derecho a grabar en audio o vídeo y a fotografiar todas las actividades que se generen a partir del presente concurso, desde el acto de

entrega de premios, hasta cualquier exposición o la participación en cualquier evento que pueda programarse.

Las personas participantes en el concurso ceden de forma gratuita a FUNDECOR los derechos de comunicación pública, reproducción, difusión y transformación de sus trabajos audiovisuales, para actividades promocionales y educativas, con fines no lucrativos.

La inscripción en este concurso supone la expresa aceptación de dicha cesión gratuita.

## 6. Fechas importantes

- 25 de enero de 2023: apertura del periodo de inscripción.
- 25 de febrero de 2023: cierre del período de inscripción.
- 27 de febrero de 2023: comienzo del concurso.
- 17 de marzo de 2023: finalización del concurso.
- Del 20 al 31 de marzo de 2023: viaje al parque de atracciones “Puy du Fou”.

## 7. Forma de presentación

Los centros educativos y estudiantes que quieran participar se pondrán en contacto con la organización del concurso dentro del plazo de inscripción establecido, a través de la página: <https://minecraftcordoba.es/>.

Para cualquier duda, pueden contactar en el email [proyectos.fundecor@uco.es](mailto:proyectos.fundecor@uco.es) o al teléfono 957 21 31 57.

La información que tendrán que proporcionar será la siguiente:

- Nombre del centro.
- Número y nombre de los equipos participantes.
- Número de integrantes de cada equipo.
- Nombre del responsable del centro, junto con un teléfono y una dirección de correo.

Después de verificar que todo es correcto, la organización del concurso enviará un correo electrónico confirmando la participación al evento en cuestión.

## 8. Entregables

Dentro del plazo del concurso y una vez que el equipo participante finalice la obra, estos mismos deberán preparar el material que entregarán a la organización, para que el jurado califique los resultados finales.

El material que deberá entregarse es el siguiente:

- De 2 a 3 imágenes que hayan usado de referencia para su construcción.
- De 3 a 4 imágenes del proceso de construcción de su obra.
- De 4 a 8 imágenes desde distintos ángulos de la versión definitiva de su construcción dentro del juego.
- Un video corto en el que hacen un recorrido por su construcción.
- Una breve descripción del proyecto en el que definen qué es lo que han decidido reproducir o reinventar.

## 9. Premios

El equipo ganador viajará junto con su clase al Parque Histórico “Puy du Fou” de Toledo (<https://www.puydufou.com/espana/es>), con un máximo de 35 personas, incluidos los responsables del centro que les acompañarán.

## 10. Protección de datos

Conforme a la normativa vigente en materia de protección de datos personales, los datos recabados serán tratados por FUNDECOR e incorporados en el sistema de tratamiento “Concurso Córdoba a través de Minecraft”, con la finalidad de gestionar el presente Concurso, legitimado según los siguientes artículos del Reglamento UE 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, Reglamento General de Protección de Datos:

Art. 6.1.e), el tratamiento es necesario para el cumplimiento de una misión realizada en interés público.

Art. 6.1.c), el tratamiento es necesario para el cumplimiento de una obligación legal aplicable al responsable del tratamiento.

Art. 6.1.b), el tratamiento es necesario para la ejecución de un contrato en el que la persona interesada es parte (base del concurso).

Art. 6.1.a), el consentimiento de la persona interesada.

Los datos serán comunicados únicamente con la finalidad de llevar a cabo los trámites necesarios para el desarrollo del presente Concurso, a la empresa Techmakers, así como para justificar ante las Administraciones y Organismos Públicos pertinentes el destino de las ayudas concedidas.

Las personas interesadas podrán ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, supresión y portabilidad de los datos, de limitación y oposición a su tratamiento, así como a no ser objeto de decisiones basadas únicamente en el tratamiento automatizado de sus datos, cuando proceda, disponiendo para ello de información adicional sobre el ejercicio de estos y otros derechos.

## **11. Observaciones**

La entidad FUNDECOR queda facultada para resolver cualquier contingencia no prevista en las bases.

La participación en este concurso supone la total aceptación de las bases del mismo.