



## Concurso Científicas 2022

# 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 **Facultad de Ciencias de la Universidad de Zaragoza**, el proyecto **CASIO Científicas**, 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, de la **Vicepresidencia Adjunta de Cultura Científica del CSIC**, 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, aumentar la cultura científica de la sociedad y **visibilizar a las mujeres científicas**.

**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 Científicas** que contará con **dos categorías**:

- 1) **Estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Universidad de Zaragoza.** Podrán participar en esta categoría todos los estudiantes de **grado y máster** de la Facultad de Ciencias de la Universidad de Zaragoza.
- 2) **Trabajadores de la Facultad de Ciencias y miembros del ISQCH, del INMA y del CEQMA.** Podrán participar en esta categoría todos los trabajadores de la Facultad de Ciencias, independientemente del puesto ocupado, además de todos aquellos se encuentren realizando su tesis doctoral en la Facultad de Ciencias. También se incluirán en esta categoría todos los trabajadores del ISQCH, del INMA y del CEQMA.

### 4. Premios

El usuario que mayor puntuación obtenga jugando con el torneo curie en el plazo establecido tal y como se indica en los apartados 5 y 6 de las bases, recibirá una calculadora “científicas casio”. Habrá un regalo por cada una de las categorías.

### 5. Plazos

El plazo para concursar en el torneo está comprendido **entre las 9:00h del 4 de febrero de 2022 y las 9:00 horas del 11 de febrero de 2022.**

La entrega de premios, tendrá lugar el **11 de febrero a las 12 horas** en la Facultad de Ciencias de la Universidad de Zaragoza durante la inauguración de la exposición “Mujeres en la Ciencia”.

### 6. Cómo participar y presentación al Concurso

Para participar en el torneo simplemente hace falta descargarse el **juego Hi Score Science, gratuito y sin publicidad**, en [Play Store](#) y [Apple Store](#) y en PC y Mac ([www.HiScoreScience.org](http://www.HiScoreScience.org)) y jugar en modo **multijugador-online-torneo – “Curie”, con nombre de usuario y contraseña**



(en caso de competir en la modalidad estudiante indicando **CienciasUnizar** en el apartado “información adicional”).

Cada participante puede jugar tantas veces como desee desde las 9 horas del 4 de febrero de 2022 hasta las 9 horas del 11 de febrero de 2022. La aplicación guarda la mayor puntuación obtenida en este periodo.

Los tres primeros clasificados en cada una de las categorías deberán enviar un mail a [blatre@unizar.es](mailto:blatre@unizar.es) identificándose o asistir a la inauguración de la exposición

## 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 en el 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 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.

Si se desea recibir información en el correo electrónico sobre posibles novedades del proyecto, se puede enviar un correo a [blatre@unizar.es](mailto: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](mailto: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](mailto:jose.lopez.calvo@csic.es)

## 1. 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.

Los institutos ISQCH e INMA se reservan el derecho de expulsión de cualquier participante 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.