



# Bases de la competición Impaciencia

## 1. Objetivos de la Competición

La competición buscará premiar los mejores proyectos multidisciplinares que sean capaces de describir un problema científico, usar la tecnología para resolverlo y comunicar los resultados de forma exitosa.

Desde la organización esperamos que los participantes cumplan con los siguientes objetivos:

- Integración de las competencias obtenidas en las asignaturas cursadas con conocimiento proveniente de otras disciplinas.
- Desarrollo de habilidades de trabajo en equipo con miembros de diferente perfil educativo.
- Desarrollo de habilidades en la gestión de la información usando plataformas informáticas basadas en el control de versiones (GitHub).
- Desarrollo de habilidades en la generación de hipótesis científicas y en el contraste de las mismas haciendo uso de estrategias de bajo coste.
- Desarrollo de habilidades en el diseño y construcción de instrumental científico haciendo uso de recursos libres (Open Source y Open Hardware).
- Desarrollo de habilidades relacionadas con la comunicación y transmisión de los resultados científicos.
- Fomento del uso de resultados científicos como fuente de inspiración para proyectos de índole artística.
- Fomento de un espíritu colaborativo y abierto en el desarrollo de proyectos científicos.



## 2. Elegibilidad para la participación.

Los participantes de la competición deberán ser alumnos de grado y/o máster o haber estado matriculados al menos durante el curso 2016/2017 en una universidad española.

La inscripción en la competición se realizará por equipos que deberán estar compuestos de 3 a 6 estudiantes, representando entre estos al menos 3 grados y/o masters distintos. Es decir, los miembros deberán haber estado matriculados durante el curso 2016/2017 en tres planes de estudios diferentes.

Un ejemplo de equipo correcto sería el siguiente: dos estudiantes de Grado en Biología, un estudiante de Grado en Ingeniería Eléctrica, un estudiante de Grado en Bellas Artes y un estudiante del Máster de Psicología General Sanitaria.

## 3. Los derechos de autor

Debido al uso intensivo que se hará durante todo el programa a estas herramientas libres la organización se compromete a aportar a la comunidad internacional los resultados de este programa bajo una licencia **Creative Commons**.

La autoría de los proyectos será siempre de sus respectivos autores, no obstante, el contenido del mismo se pondrá en abierto bajo una licencia Creative Commons con Reconocimiento (CC BY)

## 4. Materia de los proyectos.

La temática de los proyectos (el objeto a estudiar o la disciplina científica a la que pertenezca) es libre pero su desarrollo deberá contener las dimensiones descritas a continuación:

- **Dimensión Teórica:** definición científica de la hipótesis a comprobar y diseño experimental propuesto. Se deberá aportar un cuerpo teórico que sustente la interpretación de los resultados así como el valor pedagógico del mismo.
- **Dimensión Técnica:** hace referencia al uso, diseño o construcción de herramientas basadas en **Open Hardware** que ayuden al desarrollo del experimento. Las herramientas no tienen que estar diseñadas desde cero por el equipo por lo que pueden hacer uso de las muchas que ya se encuentran disponibles en internet. Se considerarán herramientas igualmente válidas aquellas que aún no haciendo uso de componentes electrónicos se puedan replicar de forma abierta, por ejemplo: un soporte de muestras para un microscopio impreso en 3D.
- **Dimensión Comunicativa:** los resultados y la descripción del proyecto deberán ser comunicados de la mejor forma posible según el criterio del equipo. Actualmente las tecnologías permiten difundir la información por múltiples medios; por ejemplo un experimento puede presentarse en formato de artículo clásico, de vídeo (como por ejemplo hace la plataforma **JOVE**) o haciendo uso de cuadernos computables **Jupyter**. No obstante, la organización sí valorará de forma muy positiva los medios que hagan uso de tecnologías interactivas de visualización de datos o que promuevan la replicación de los resultados. Como punto final también se valorará la actividad divulgativa del equipo en redes sociales.

## 5. Inscripción en la competición.

Para garantizar un mínimo de calidad y facilitar la adaptación de los proyectos al formato requerido se definen las siguientes etapas que los equipos deberán cumplir al inicio del desarrollo de sus proyectos:

1. Registro en la plataforma web Impaciencia a título individual.

2. Inscripción como miembro de una de las universidades participantes haciendo uso del correo electrónico universitario.
3. Creación y/o inscripción en un equipo.
4. Comprobación de la composición multidisciplinar del equipo.
5. Configuración de un repositorio para los archivos del proyecto.
6. Creación de un documento con la descripción de la hipótesis y el diseño experimental.
7. Creación de un documento con la descripción de las herramientas diseñadas y su uso dentro del diseño experimental descrito.
8. Creación de un documento descriptivo de la estrategia de comunicación de los resultados.

Los documentos descriptivos serán el requisito mínimo que se les solicitará a todos los equipos. A partir de este punto se espera que los equipos vayan aportando los diferentes archivos que requiera la correcta valoración y replicación de sus proyectos.

## 6. Fases de la Competición y Calendario

La apertura del plazo de entrega de proyectos para el concurso será desde el 15 de enero al 15 de febrero de 2018. Posteriormente, desde el 15 de febrero hasta el 1 de marzo de 2018 se realizará la evaluación de los mismos.

El 3 de marzo del 2018 se anunciarán los 12 proyectos seleccionados para el concurso, que consta de dos fases:

- **Fase Primera:** Se realizará una selección de 12 proyectos. Todos los participantes que pasen esta fase recibirán un premio simbólico y serán invitados a poner en práctica sus proyectos en el evento Impaciencia Festival. El festival se llevará a cabo el 17 y 18 de marzo de 2018.
- **Fase Segunda:** tras la exposición y puesta en práctica de los proyectos, el jurado decidirá el fallo de los premios el 18 de marzo de 2017. Los premios recompensarán al mejor proyecto, a tres proyectos que hayan sobresalido en alguna de las dimensiones evaluadas (punto 8) y un premio del público.



Por último, en los meses de abril y mayo se desarrollará Impaciencia Prácticas en las universidades adscritas. Las fechas elegidas se acordarán con los miembros de los grupos participantes y las universidades.

## 7. Jurado

El Jurado estará compuesto por miembros de la organización, de la comunidad científica, académica y por estudiantes de las universidades adscritas.

## 8. Proceso de Evaluación

La evaluación de la participación para la obtención del certificado de participación deberá determinar la superación en cada uno de los participantes de lo siguiente:

- Condición de estudiante de algunas de las universidades andaluzas.
- Etapas de inscripción en la competición.
- Evaluación de mínima calidad por parte del jurado durante la fase primera.

Además para determinar los equipos seleccionados así como aquellos ganadores los miembros del jurado tendrán tener en cuenta la calidad y la originalidad de los proyectos en las dimensiones citadas en el punto 4.

## 9. Equipos seleccionados

Tras la fase primera, todos los participantes que pasen esta fase serán invitados a poner en práctica sus proyectos en el evento **Festival Impaciencia**.

Los equipos que acepten la invitación de exponer sus proyectos se comprometerán a hacerlo un número de veces mínimo a consensuar con la organización teniendo en cuenta el número de participantes por sesión y la duración de la misma.



Se promoverá que estas exposiciones sea realicen de forma activa con el público intentando involucrar al mismo en el desarrollo de las prácticas.

## 10. Premios.

Premio	Cantidad (en euros)
Premio al Mejor Proyecto	2000
Premio al Mejor Proyecto Técnico	1000
Premio al Mejor Proyecto Teórico	1000
Premio al Mejor Proyecto Comunicativo	1000

Los premios se entregarán en el acto de entrega enmarcado en el Festival Impaciencia el día 17 de marzo de 2018.

## 11. Condiciones para recibir el premio al ser elegido.

Los equipos que acepten la invitación de exponer sus proyectos en Impaciencia Festival se comprometerán a hacerlo un número de veces mínimo a consensuar con la organización teniendo en cuenta el número de participantes por sesión y la duración de la misma.

Las prácticas ganadoras se realizarán en otras dos universidades adscritas al proyecto Impaciencia más en los meses de abril y mayo (fechas a determinar con los equipos ganadores) y podrán participar toda persona interesada bajo inscripción previa.

## 12. Disposición Final.

La participación en esta competición supone la aceptación de las bases descritas en este documento.



# Impaciencia

Proyecto ATALAYA coordinado por la Universidad de Málaga



Coordina:

Universidades Participantes:

