

EVENTO FINAL

El viernes 17 de diciembre se han dado a conocer los ganadores del reto REAL SOCIEDAD CHALLENGE 2.0 en un evento que ha tenido lugar en el nuevo auditorio del Reale Arena. 10 componentes de cada equipo han tenido la oportunidad de asistir a un evento que también se ha emitido vía streaming (se puede ver el evento en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=Nxkjshi-Co>) Los participantes han recibido diferentes reconocimientos en un evento, en el que también se ha hecho un repaso al proceso llevado a cabo. Los proyectos galardonados han sido los siguientes:

- MEJOR DISEÑO TEKNIKO: SANTO TOMAS LIZEOA.
- MEJOR NARRATIVA: ALDAPETA 1. BACH. E.
- MEJOR PROYECTO: EKINTZA DBH 4A.

Cerca de 290 estudiantes de 14 a 18 años procedentes de 6 centros escolares de San Sebastián han participado en la segunda edición del REAL SOCIEDAD CHALLENGE, coorganizada por FOMENTO SAN SEBASTIÁN y REAL SOCIEDAD FUNDAZIOA. En esta ocasión el reto lanzado a los participantes consistía en el diseño de una felicitación navideña para los aficionados txuriurdines utilizando para ello la realidad mixta y el diseño 3D.

A lo largo del presente proyecto los alumnos han recibido:

- Formación en CANVA y Design Thinking para ayudarles en el proceso de ideación.
- Formación técnica en herramientas como Audacity, TinkerCad y Scoobi para la implementación de la realidad mixta en las felicitaciones.
- Píldoras auxiliares (Design Thinking, Visual Thinking, Elevator Pitch).
- Servicio de tutoría

Cabe destacar el rol de las herramientas digitales a lo largo de la totalidad del programa. El seguimiento y la mentorización a través de las tutorías se ha llevado a cabo de forma online en su totalidad, reivindicando la gran relevancia de las nuevas tecnologías en una sociedad cada vez más digital. Además, los alumnos han descubierto herramientas como Audacity (software de grabación y edición de audios) o TinkerCad (programa para el modelado y el diseño de elementos 3D) a través de webinars formativos, pudiendo a su vez acceder a una gran cantidad de material de soporte en un canal de youtube creado para el presente proyecto.

Como resultado de varios meses de trabajo hemos obtenido unas propuestas muy creativas y originales, por lo que evaluarlos no ha sido sencillo. Dicha evaluación se ha realizado en base a una serie de criterios que combinan la evaluación desde aspectos técnicos hasta aspectos relacionados con el reto planteado.

Los proyectos presentados por los diferentes equipos son los siguientes:

NOMINACIONES EN CADA CATEGORÍA	
RECONOCIMIENTO	CENTRO
MEJOR NARRATIVA	<ul style="list-style-type: none">• Aldapeta• Aldapeta• Nazaret
MEJOR DISEÑO TÉCNICO	<ul style="list-style-type: none">• Aldapeta• Ekintza• Santo Tomas Lizeoa
MEJOR PROYECTO	<ul style="list-style-type: none">• Aldapeta• Ekintza• ST Patrick's School



DATOS GENERALES

Reto: Felicita la navidad con la Real Sociedad utilizando la Realidad Mixta y el diseño 3D

- Herramientas de diseño: Audacity y Canva.
- Fechas proceso de trabajo: 7 semanas (28/09 - 12/11)
- Evento final presentación mejores proyectos: 17 de diciembre de 2021
- Dirigido a: Jóvenes de entre 14 y 18 años
- Idiomas: Euskera y castellano
- Número total de participantes: 288 alumnos/as

1. Formatos de trabajo

- 1 sesión en directo: Lanzamiento del Reto+ Sesión Desing Thinking
- Video tutoriales formativos: Canva, Audacity ...
- Servicio de tutoría Online
- 2 sesiones tecnológicas formativas Online: Tinkercad y Canva
- Píldoras auxiliares: Diseño del proyecto, Creatividad, Elevator pitch...

2. Requerimientos técnicos de los participantes

- PC con conexión a internet en el aula (Micrófono y webcam incluido), con proyector general.
- PCs o chromebooks de los alumnos con micrófono y webcam, así como disponer de conexión a internet

3. Final del proceso

- Formatos de entrega del proyecto de cada grupo:
 - Presentación de la idea en formato presentación, video.
 - Diseño AR/VR Postal Navideña
 - Mensaje fuerza o destacados
- Fecha entrega proyectos: Viernes 12 de noviembre a la 13h.
- Evento final:
 - 17 de diciembre 2021.
 - Acto inaugural con entrega de reconocimientos. *"Jurado compuesto por dos miembros de la Real Sociedad y dos de Fomento San Sebastián"*.
 - Reconocimientos

4. Criterios de evaluación

Así, la baremación de dichos criterios es la siguiente sobre un total de 100 puntos:

- Originalidad de la propuesta (30 puntos): idea creativa propuesta.
- Adecuación de la propuesta al reto (30 puntos): relación de la propuesta con el reto.
- Uso de la tecnología RV/Ra (40 puntos): desarrollo técnico de la propuesta.

CRONOGRAMA DE TRABAJO			
PROCESO DE IDEACIÓN	FORMACIÓN TECNOLÓGICA Y DISEÑO 3D DE LAS IDEAS	EVALUACIÓN PROYECTOS FINALES	FINAL DEL PROGRAMA
28 Septiembre - 28 Octubre	13 Octubre - 12 Noviembre	12 Noviembre	17 Diciembre
Presentación reto + sesión diseño	Tutorización Online	Comité de evaluación	Producción de los MEJORES proyectos
Formación CANVA	Formación TinkerCard + SketchUP SKOOBI		Acto inaugural con entrega de RECONOCIMIENTOS a los participantes
Envío de 1 idea por aula (Storynoard con CANVA)	Desarrollo de los proyectos Entrega final de los proyectos		

CENTROS PARTICIPANTES

