



BASES de PARTICIPACIÓN

Concurso de creatividad

TU MIRADA CREATIVA

“Uno más de la familia”

II EDICIÓN

TU MIRADA CREATIVA es una acción que organiza **LUPER, en** colaboración con el **Centro Europeo de Empresas e Innovación de Murcia (CEEIM).**

LUPER es una empresa 100% murciana, de gafas y audífonos, que van desde la fábrica hasta tus ojos y oídos, sin intermediarios. LUPER apuesta por unas gafas y audífonos de calidad, a un precio justo, y cuentan 3 establecimientos en el centro de Murcia.

LUPER, concienciada con la necesidad de acercar el mundo de la empresa a la educación viene colaborando con CEEIM desde 2019, referente en la Región en el fomento de habilidades emprendedoras, en edades tempranas, y en emprendimiento tecnológico, con distintas acciones en éste área.

I. ¿Qué es TU MIRADA CREATIVA?

TU MIRADA CREATIVA es un **concurso** que premia la creatividad de los estudiantes más pequeños de la Región con el objetivo de fomentar la curiosidad y el espíritu crítico y de concienciar sobre el aumento considerable de la miopía en edades cada vez más tempranas.

El cambio de estilo de vida, junto con el aumento de tiempo en el consumo diario, frente a dispositivos electrónicos (tablets, móvil...), han sido los factores determinantes de este aumento en los problemas de visión.

El objetivo del concurso TU MIRADA CREATIVA es:

- 1.** Concienciar a los estudiantes sobre el **aumento considerable de la miopía** en edades tempranas, haciendo visible esta nueva pandemia silenciosa del siglo XXI motivando a los más pequeños a levantar la mirada y ver más allá, a través de su ventana, a través de sus “gafas”.
- 2.** **Fomentar la creatividad**, como habilidad fundamental que servirá de palanca en el futuro personal y profesional de los estudiantes.
- 3.** Mirar con **espíritu crítico su entorno**, en este caso a **LA FAMILIA**, customizando unas gafas de cartón, en las que podrán usar todos los recursos a

su alcance, con el objetivo de conocer la visión que tienen de lo que pasa a su alrededor.

II. ¿QUIÉN PUEDE PARTICIPAR?

Pueden participar el alumnado que esté actualmente matriculado en centros educativos, públicos, concertados y privados de la Región de Murcia, cursando entre **1º y 6º de PRIMARIA** (ambos inclusive)

III. ¿CÓMO PARTICIPO?

FASES DEL CONCURSO		Abril	Mayo
1	INSCRIBE TU CENTRO	Hasta el 22 de marzo	
2	RECIBE EL MATERIAL		Del 8 al 21 de abril
3	SUBE TUS FOTOS A LA PLATAFORMA		Del 22 de abril al 5 de mayo
4	VOTA		Del 6 al 19 de mayo
5	CONOCE A LOS FINALISTAS		20 de mayo
6	EVENTO FINAL		31 de mayo

1. INSCRIBE TU CENTRO y RECIBE TU USUARIO Y CONTRASEÑA

Las solicitudes de inscripción se realizarán a través de la web del concurso: www.cceim.es o www.luper.es.

La solicitud constará de:

- a. **Nombre y apellidos del Docente** que supervisa al alumnado. A partir de ahora **Docente responsable**. Será imprescindible que cada solicitud esté tutelada por un docente elegido por el Centro Educativo.
- b. **Teléfono de contacto del Docente responsable.**
- c. **Email de contacto del Docente responsable.**
- d. **Datos del Centro educativo con el que participas. Nombre completo y dirección.**
- e. **Curso al que pertenecen tu alumnado.** Cada centro educativo podrá presentar tantas solicitudes con Docentes Responsables de educación Primaria supervisen a uno o varios alumnos/as participantes.
- f. **Número de alumnos/as participantes.** Se premiará a todos los docentes responsables que tutelen un número igual o superior a 15 alumnos/as. (ver punto VI. PREMIOS)"

Una vez finalizado el proceso de inscripción, recibirás en días posteriores tu usuario y contraseña que te permitirá continuar con el resto de las fases del concurso.

La fecha límite para la **presentación de solicitudes** será el **22 de marzo de 2024 a las 23:59h.**

2. RECIBE EL MATERIAL Y DISEÑA

¿Has escrito bien la dirección de tu centro educativo?

Esto es ¡IMPORTANTE!

Entre los días 8 y 21 de abril, **un mensajero** entregará en tu centro educativo el siguiente material:

1. Manual de instrucciones: Contarás con un manual de instrucciones en el que se explican con detalle los pasos que debes seguir.
2. Ficha de alumno: Cumplimenta los datos requeridos por cada alumno/a participante.
3. **Diseña tus gafas de cartón:** Este es el material con el que vas a trabajar la creatividad de tus alumnos. Entrega a los participantes las gafas de cartón para que desarrollen su creatividad y diseñen las gafas con las que **miraran a su familia.**

Los participantes podrán usar todos los recursos a su alcance para customizar las gafas de cartón. Primero harán un pequeño análisis sobre qué es para ellos la familia y cómo ven a la suya. La imaginación y la creatividad no tiene límites y los alumnos/as podrán plasmar esta visión desde la perspectiva que sientan en ese momento.

4. Flyer para la votación. Recibirás un flyer que incluirá código QR que te redireccionará directamente a la plataforma de voto.

3. SUBE TUS FOTOS A LA PLATAFORMA Y ¡PARTICIPA!

¡PARTICIPA EN SOLO 2 PASOS!

PASO 1. | HAZ UNA FOTO

Una vez completadas las fichas con los datos de cada alumno/a y diseñadas las gafas, se realizará una fotografía de las gafas customizadas **encima** de la ficha alumno.

¡IMPORTANTE!

Haz una foto clara, visible donde se identifiquen los detalles.

Ten en cuenta que es aquí donde van a votar el diseño de las gafas de cartón de tu alumnado. Solo pasarán a la fase final las 10 gafas más votadas por el público.

PASO II | SUBE TUS FOTOS A LA PLATAFORMA

Sube la foto a la plataforma: Una vez realizados los pasos anteriores subirás la fotografía a la plataforma habilitada para tal fin y que encontrarás en:

<https://www.ceeim.es/es/tu-mirada-creativa/>

<https://concursosluper.syscomed.es/>

4. VOTA

Para que tu alumnado pase a la FASE FINAL primero has de conseguir VOTOS DEL PÚBLICO.

Entre el 22 de mayo y el 4 de junio debes conseguir el máximo de votos posibles.

¿Cómo consigo votos?

Es el momento de que los alumnos aprendan a vender su producto a través de la comunicación. Ayúdalo a diseñar una estrategia de marketing.

Comparte con el máximo de gente posible.

- En tu centro escolar
- En tu entorno familiar
- En las tiendas de tu barrio
- En tus clases extraescolares
- En Redes Sociales
- Utiliza todos los medios a tu alcance, con el objetivo de alcanzar el mayor número de votaciones. **TODOS PODRÁN VOTAR POR SUS GAFAS PERSONALIZADAS FAVORITAS.** Únicamente se podrá realizar un voto por persona para cada gafa. Los votos estarán verificados.

5. CONOCE A LOS FINALISTAS

La publicación de los **10 proyectos más votados**, a partir de ahora **FINALISTAS**, se hará pública tanto en la web de LUPER, como en la de CEEIM el **20 de mayo de 2024.**

6. EVENTO FINAL

Los 10 alumnos/as finalistas, defenderán sus proyectos en un evento final donde tendrán que hacer una exposición pública explicando lo que han visto a través de sus gafas, ante un jurado expertos, que decidirán el ganador del concurso (ver punto V Evento Final)

IV. PREMIOS

1. PREMIO PARA EL ALUMNO GANADOR:

El alumno/a ganador/a recibirá un único premio consistente en un **VIAJE PARA DOS ADULTOS Y DOS NIÑOS A DISNEYLAND PARÍS**. Incluye 2/noches/3 días en pensión completa para dos adultos y dos niños con entradas al parque los días de estancia. El viaje se tendrá que realizar dentro del año 2024. Los vuelos y desplazamientos no están incluidos. Viaje sujeto a disponibilidad. No incluidas fechas de temporada alta. El ganador/a tendrá que confirmar nombres de las cuatro personas y fechas para disfrutar de este premio en los 90 días siguientes tras hacerse público el ganador/a.

2. PREMIO PARA EL DOCENTE GANADOR:

En el mismo acto, el Docente responsable del alumno/a ganador/a del concurso será premiado con **DOS NOCHES PARA DOS PERSONAS EN ASIA GARDENS HOTEL & THAI SPA**. El premio incluye régimen de alojamiento y desayuno. La estancia se tendrá que realizar dentro del año 2024. Los desplazamientos no están incluidos. Fechas sujetas a disponibilidad. No incluidas fechas de temporada alta. El Docente responsable tendrá que confirmar nombres de las dos personas y fechas para disfrutar de este premio en los 90 días siguientes tras hacerse público el ganador/a.

3. PREMIO PARA todos DOCENTES participantes:

Todos los Docentes responsables que hayan presentado y tutelado al concurso un número igual o superior a 15 alumnos/as y que además sus diseños tengan una suma total de mínimo 20 votos serán **premiados con unas GAFAS DE SOL LUPER sin graduación**.

Una vez que la organización compruebe la participación de dicha cuantía de alumnos/as participantes, por cada Docente responsable, enviará por email una tarjeta regalo de unas GAFAS DE SOL para que el docente responsable pueda disfrutar de su premio.

Esta tarjeta regalo será canjeada, de manera presencial, en cualquiera de las tres ÓPTICAS LUPER en Murcia (C. Barítano Marcos Redondo N°2; Avda. Canalejas N°3; C. Merced, N°5)

4. PREMIO PARA los asistentes al evento final:

Todos los participantes en el concurso, que no hayan llegado con sus diseños a la final, podrán asistir como público, al evento final el 31 de mayo de 2024.

También podrán asistir compañeros del centro escolar de los finalistas, familiares y amigos.

Una vez finalizado el evento, y en el mismo acto, se sorteará un viaje (por determinar) entre todos los asistentes.

La inscripción para la asistencia a este evento final, que dará derecho a una participación por persona a este premio, se difundirá, días antes del evento, en todos los canales de comunicación de LUPER y CEEIM.

V. EVENTO FINAL

El evento FINAL del concurso TU MIRADA CREATIVA se celebrará el **viernes 31 de mayo**.

Lugar: Salón de Actos de CaixaBank, Gran Vía Escultor Francisco Salzillo, 23. MURCIA

Hora: 09:30h-13:30h

En este evento final, los alumnos/as propietarios de las **10 gafas más votadas** expondrán sus proyectos.

Cada alumno/a deberá **preparar un PITCH de una duración de máximo 5 minutos** para exponer sus argumentos acerca de qué ve cuando mira a su **FAMILIA** y cómo lo ha expresado en sus gafas de cartón customizadas. (<https://youtu.be/JmVbjPHa0Hg>)

Para su presentación el alumno/a finalista podrá utilizar los recursos que considere necesarios y que le ayuden a apoyar el discurso.

Si así lo desea, los docentes responsables tendrán que remitir a la organización, **antes del 29 de mayo a las 15:00h**, cualquier presentación y/ soporte digital, así como comunicar, en su caso, las necesidades de otro tipo de recursos específicos.

La organización no se hace responsable si dentro de los plazos establecidos el docente responsable no remite la información necesaria para la exposición.

Un jurado compuesto por expertos relacionados con el mundo de la empresa y el arte, valorarán las 10 exposiciones atendiendo a los siguientes criterios de valoración:

- **Creatividad:** originalidad, innovación.
- **Comunicación:** presentación y claridad a la hora de exponer el diseño.
- **Espíritu crítico:** Se valorará la exploración de los múltiples conceptos, los descubrimientos, la comprensión y el razonamiento acerca de no solo de lo que ven al levantar los ojos de las pantallas, también de lo que les gustaría ver.
- **Calidad en la creación:** Colores, formas, materiales usados.

VI. DIFUSIÓN DE DISEÑOS

La información de los proyectos participantes, finalistas y premiados serán propiedad de sus autores, reservándose la organización el derecho de difusión por el medio que estime oportuno.

VII. ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La participación en el concurso conlleva la autorización expresa para la difusión de imágenes y/o fotografías de los premiados, aun siendo menores de edad, y de sus dibujos, a través de la prensa u otros medios.

La participación en el concurso implica la aceptación de todas y cada una de las presentes bases, así como el criterio de los organizadores en la resolución de cualquier cuestión no prevista en estas bases.

La participación en el concurso lleva implícita la aceptación del fallo del Jurado. Las bases podrán ser modificadas por la organización. Las decisiones del jurado serán inapelables. Los participantes responden ante los promotores de este concurso de la autoría y originalidad del trabajo presentado. Las fechas son susceptibles de cambio por parte de la Organización, no sin preaviso con la suficiente antelación a los participantes en el concurso.