

**CONVOCATÒRIA A ENTITATS LOCALS PER FORMAR PART DE
LA MOBILE WEEK BARCELONA 2022**



Una iniciativa de:



En col·laboració amb:



ÍNDEX

1. SOBRE LA MOBILE WEEK I LA MOBILE WEEK BARCELONA 2022.....	1
1.1 Introducció a la Mobile Week	1
1.2 Introducció a la Mobile Week Barcelona 2022	2
1.2.1. Organització d'una activitat dins de la Mobile Week Barcelona 2022 per part d'una entitat local	2
2. OBJECTIUS DE LA MOBILE WEEK BARCELONA 2022	2
3. A QUI S'ADREÇA LA MOBILE WEEK BARCELONA 2022	3
4. QUI POT PROPOSAR ACTIVITATS	4
5. ÀREES TEMÀTIQUES DE PARTICIPACIÓ	5
5.1. Drets Digitals	5
5.2. Habilitats professionals digitals i el paper de l'educació	6
5.2.1 Conèixer i saber lluitar contra la desinformació.....	8
5.2.2 Fomentar les vocacions STEAM (Ciència, Tecnologia, Enginyeria, Arts Gràfiques i Matemàtiques per les sigles en anglès) entre nenes i adolescents	9
5.3. Construir el futur: Cultura i creativitat, entreteniment i nous mitjans digitals....	11
6. COM PARTICIPAR: TIPUS D'ACTIVITATS, DOCUMENTACIÓ A PRESENTAR, CRITERIS DE SELECCIÓ I DATES CLAU.....	12
6.1 Tipus d'activitats	12
6.2 Documentació a presentar	11
6.3 Criteris de selecció	11
6.4 Dates clau	14
7. COMPROMISOS DE MOBILE WORLD CAPITAL AMB LES ENTITATS ORGANITZADORES	14
8. RESOLUCIÓ DE DUBTES I DADES DE CONTACTE	15

1. SOBRE LA MOBILE WEEK I LA MOBILE WEEK BARCELONA 2022

1.1 Introducció a la Mobile Week

La Fundació Mobile World Capital Barcelona (d'ara en endavant, "MWCcapital" o "Fundació") és una iniciativa que impulsa el desenvolupament digital de la societat i ajuda a millorar la vida de les persones a escala global.

Promoguda pel Ministeri d'Afers Econòmics i Transformació Digital, la Generalitat de Catalunya, l'Ajuntament de Barcelona, Fira de Barcelona i GSMA, MWCcapital també compta amb el suport de Telefónica, Orange, Vodafone, Caixabank i Damm com a partners corporatius i membres del seu Patronat.

L'activitat desenvolupada per MWCcapital compta amb finançament públic i privat. Una de les àrees d'activitat principals de la Fundació és la reflexió sobre l'impacte de la tecnologia a la societat. Entre les diferents iniciatives en aquest àmbit, s'emmarca la Mobile Week.

Mobile Week neix el 2017 a petició de l'Ajuntament de Barcelona a la MWCcapital de crear una iniciativa amb l'objectiu d'apropar la tecnologia als ciutadans i generar un espai de reflexió sobre l'impacte de la tecnologia a la vida quotidiana.

Arran de l'impacte positiu que van tenir les primeres edicions, es va considerar obrir una convocatòria per programar Mobile Week a altres localitats de Catalunya, de la mà de la Generalitat de Catalunya, iniciant Mobile Week Catalunya el 2019.

Al 2021 la iniciativa s'estén pel territori nacional organitzant les primeres edicions a localitats com Alcalá de Henares, Màlaga i Ourense.

Sota el lema de "**Tecnologia per a la ciutadania**" Mobile Week contribueix a apropar la tecnologia a la ciutadania a través d'activitats públiques i gratuïtes per debatre, analitzar i experimentar els canvis de la transformació digital a la societat

Mobile Week planteja espais de reflexió, debats integradors i activitats participatives que connecten les eines que ofereixen les tecnologies emergents amb les inquietuds i necessitats socials, culturals, ètiques... per situar el ciutadà al centre de la revolució digital.

Els agents que intervenen en el desenvolupament de Mobile Week engloben **les administracions públiques - essencialment l'Ajuntament de Barcelona-** com a projecte de ciutat, **l'entorn acadèmic**, mitjançant universitats, centres de recerca i centres acadèmics de referència, al **teixit social** que engloba a col·lectius, associacions, fundacions, artistes, científics, pensadors i emprenedors i, finalment, al **sector privat** a través d'empreses, espais d'innovació i tecnologia i professionals del sector. Algunes de les entitats patrones de la Fundació també s'impliquen de manera activa en aquesta iniciativa.

1.2 Introducció a la Mobile Week Barcelona 2022

Mobile Week Barcelona és una iniciativa de MWCcapital per impulsar l'avenç digital de la societat i per millorar la qualitat de vida de les persones a través d'espais de reflexió entorn a l'impacte de la tecnologia a la vida quotidiana.

Una iniciativa única i integradora per liderar el canvi tecnològic des del conjunt de la ciutat abordant els grans reptes i oportunitats que ens plantegen les tecnologies en clau de cultura, qualitat de vida, privacitat, ètica, sostenibilitat o seguretat.

Durant una setmana Mobile Week Barcelona impulsa activitats per reflexionar sobre l'impacte de la tecnologia a la vida quotidiana amb l'objectiu de contribuir a apropar la tecnologia a la ciutadania a través d'activitats públiques i gratuïtes per debatre, analitzar i experimentar els canvis de la transformació digital a la societat.

Mobile Week Barcelona 2022 se celebra del **28 de març al 3 d'abril del 2022**.

1.2.1. Organització d'una activitat dins de la Mobile Week Barcelona 2022 per part d'una entitat local

En aquesta edició, amb l'objectiu de fer créixer la Mobile Week Barcelona i col·laborar amb el teixit públic, privat i social de la ciutat, es llança la present convocatòria que crida a entitats locals a presentar la seva candidatura per organitzar una activitat en el marc de l'edició de l'esdeveniment el 2022.

A continuació, es detallen els objectius de l'esdeveniment, els seus públics, els perfils d'entitats col·laboradores i les àrees temàtiques on proposar activitats. Addicionalment, també es defineix com participar a la convocatòria d'activitats en termes de formats, documentació a presentar, criteris de selecció i dates clau. Finalment, es recull com es farà la configuració final d'activitats i els compromisos de MWCcapital amb les entitats locals i les dades de contacte amb l'organització.

2. OBJECTIUS DE LA MOBILE WEEK BARCELONA 2022

Amb la celebració de la Mobile Week Barcelona 2022, es persegueixen els objectius següents:

- Apropar la tecnologia a la ciutadania
- Aconseguir una ciutadania digitalment competent
- Crear espais de debat i reflexió per contribuir des d'un sentit crític sobre l'impacte de la tecnologia a la societat.
- Donar a conèixer els reptes i dilemes, però també les oportunitats de l'ús de la tecnologia mitjançant una participació ciutadana més gran
- Creació d'una comunitat amb agents tant públics com privats mitjançant l'obertura a la participació i la col·laboració en l'organització d'activitats.

3. A QUI S'ADREÇA LA MOBILE WEEK BARCELONA 2022

El públic de la Mobile Week Barcelona és la ciutadania, sense perjudici de gènere, edat, estatus social i accés a recursos tecnològics.

Tot i així, s'han definit els següents públics prioritaris i objectius en els quals posaran èmfasi les activitats de la Mobile Week Barcelona 2022:

- **Persones més grans de 65 anys.**
Objectius: Millorar les seves capacitats en àmbit TIC, facilitar-ne més coneixement, potenciar l'enllaç generacional i reduir la bretxa social derivada de l'ús de les TIC.
- **Adults de 30 a 65 anys**
Objectiu: Fomentar bones pràctiques i el desenvolupament de pensament crític en l'ús de les TIC, facilitar eines professionals i la identitat digital a l'entorn professional.

- **Adolescents: de 12 a 18 anys i joves de 19 a 30 anys**

Objectiu: Conscienciar sobre la protecció de les seves dades i imatge a xarxes socials i impulsar el desenvolupament de les capacitats professionals en un entorn digital que canvia ràpidament.

- **Nens/es fins a 12 anys**

Objectiu: Ensenyar a utilitzar les TIC amb seguretat i oferir continguts adequats amb una finalitat educativa (per exemple: ciberseguretat, ús segur dels dispositius, etc.).

Es poden planificar activitats que es vulguin adreçar a col·lectius específics, independentment de l'edat.

A tots els segments de població es prioritzaran actuacions adreçades a aquelles persones amb menys coneixement o menys familiaritzades amb l'entorn digital.

4. QUI POT PROPOSAR ACTIVITATS

Aquesta convocatòria d'activitats està oberta a la col·laboració dels tipus d'entitats següents:



Governos:

- Administracions públiques d'àmbit local, provincial, regional i nacional



Ciutadania:

- Artistes
- Associacions
- Científics
- Col·lectius
- Emprenedorxs
- Famílies
- Fundacions
- Pensadorxs



Entorn acadèmic:

- Centres de recerca
- Col·legis professionals
- Escoles

- Experxts i doctorxs
- Universitats



Entorn empresarial:

- Clústers
- Empreses
- Espais d'innovació tecnològica
- Hubs
- Professionals del sector
- Startups

Tot això sense exclusió d'altres col·lectius que vulguin participar i sumar-se a la celebració de la Mobile Week Barcelona 2022.

5. ÀREES TEMÀTIQUES DE PARTICIPACIÓ

Les temàtiques de l'esdeveniment es divideixen en tres verticals, formats per subtemes i/o qüestions que les activitats proposades hauran d'abordar:

1. Drets Digitals
2. Habilitats professionals digitals i el paper de l'educació
 - 2.1 Conèixer i saber lluitar contra la desinformació
 - 2.2 Fomentar les vocacions STEAM (Ciència, Tecnologia, Enginyeria, Arts Gràfiques i Matemàtiques per les sigles en anglès) entre nenes i adolescents
3. Construir el futur: Cultura i creativitat, entreteniment i nous mitjans digitals

5.1. Drets Digitals

Els drets digitals són drets aplicats al context digital i impliquen drets individuals, però també col·lectius – i estan directament relacionats amb l'ús d'internet, l'accés, les dades i el disseny de sistemes digitals, així com el seu impacte social i econòmic.

Actualment amb la irrupció de noves tecnologies, ens enfrontem a una era de severos canvis i de conversió digital. Aquesta transformació implica una sèrie d'oportunitats i beneficis, però alhora s'està experimentant una vulneració dels drets dels ciutadans en l'àmbit digital.

Alguns dels drets que s'han vist vulnerats o impactats: distribució de la riquesa desigual, manca de privacitat i confiança digital, desigualtat en l'accés a la tecnologia, manca de transparència en la informació i llibertat d'expressió, desigualtat, biaix algorítmic i discriminació per ètnia, gènere, religió, nacionalitat...

En aquesta línia, es realitzaran tallers pràctics o altres tipus d'activitats per conscienciar, informar i donar a conèixer la ciutadania en general sobre temes de diferents tipus com poden ser:

- la identitat i la inclusió digital
- la vigilància
- la privacitat i la seguretat

Concretament, la ciberseguretat té un paper fonamental en la regulació de l'accés a la

informació en línia per garantir pràctiques segures i transparents, fomentant així la confiança dels usuaris i la llibertat a exercir els seus drets.

L'objectiu d'aquestes iniciatives és generar certesa a la societat en la nova realitat digital i augmentar la confiança de les persones davant dels canvis i les disrupcions que comporten les noves tecnologies.

Les accions que es despleguin en relació amb aquest pilar hauran de contribuir a resoldre algunes de les preguntes o inquietuds següents:

- Com garantim la verificació segura de la identitat en un entorn digital per evitar suplantacions o manipulacions per tercers?
- Es pot garantir la transparència, la seguretat i la pròpia privacitat de les dades que cedim?
- Què vol dir ser “propietari” de les nostres dades? Deixem de ser propietaris de les dades quan les incorporem a Internet?
- Com s'han d'informar i preparar les empreses per evitar el hacking i les bretxes de seguretat?
- Les empreses han d'incorporar experts en ciberseguretat en el seu procés de transformació digital?
- Com impacta la bretxa digital en el progrés i el benestar de la societat? Com combatem les bretxes digitals a totes les seves manifestacions: la bretxa territorial, les bretxes de gènere, econòmica, d'edat i de discapacitat...?
- Com podem assegurar l'accessibilitat a la tecnologia, la connectivitat especialment per als col·lectius més vulnerables?
- Podem regular la informació que rebem i expressar-nos de manera segura en entorns digitals? Quin paper i responsabilitat tenen els mitjans en què rebem informació de forma lliure i veraç?

5.2. Habilitats professionals digitals i el paper de l'educació

El mercat laboral s'està tornant cada cop més dinàmic i canviant. Això vol dir que per dur a terme certes feines d'avui en dia es necessiten coneixements i habilitats noves, la majoria vinculades a la digitalització.

El món professional entès des d'una perspectiva estàtica forma part del segle passat. Per ser un professional competitiu/va, a qualsevol sector, cal estar preparat per a tot tipus de canvis, crisis i circumstàncies.

En els darrers dos anys, la demanda de talent digital s'ha incrementat a Barcelona un 80%, mentre que l'oferta de professionals digitals només ha crescut un 23%. Respecte a la Unió Europea, Espanya és el tercer país amb un increment més gran d'ofertes de treball en l'àmbit digital, després d'Àustria i Portugal.

L'avenç de la transformació digital fa que els professionals digitals siguin cada cop més transversals i treballin més enllà de les TIC. Aquesta tendència s'aguditzava a Europa, on el sector digital manté el ritme accelerat a la creació de llocs de treball. En el període que va del 2008 al 2018, l'ocupació d'especialistes TIC va créixer un 41,3%, dada que contrasta amb la modesta generació d'ocupació global, que ha estat d'un 3,4% pel conjunt de sectors al mateix període. El Regne Unit i Alemanya són els grans pols de talent tecnològic a Europa.

Tots dos agrupen el 36% dels professionals tecnològics si bé només representen el 29% de la població.

El sector digital té una particularitat que el caracteritza de la resta de sectors i és la velocitat a què s'adapta, evoluciona i es renova. Dificultant així l'accés de nous perfils professionals. El món professional entès des d'una perspectiva estàtica forma part del segle passat. El que s'estudiava durant la universitat o qualsevol altra institució era el coneixement que sustentava tota la vida laboral de les persones.

Avui, les competències per adquirir i mantenir un lloc de treball al sector digital impliquen una actualització constant dels coneixements adquirits. El terme "Life-long learning" és el nou paradigma educatiu que, com el seu nom indica, consisteix en aprendre durant tota la vida ajustant els coneixements i les habilitats a les necessitats conjunturals del mercat. Per tot això, és important entendre bé com funciona la tecnologia i adquirir habilitats que ens ajudin a moure'ns millor en entorns digitals o digitalitzats.

La tecnologia és una eina que, d'una manera o altra, és present a la majoria dels llocs de treball. És més, segons un estudi de la Comissió Europea, el *Digital Economy and Society Index Report 2019*, el 90% dels llocs de treball a Europa requeriran competències digitals. És, a més, una eina que està canviant la nostra manera de treballar.

Les empreses, ja siguin grans, mitjanes o petites, han de ser cada cop més digitals i aquesta situació planteja una sèrie d'interrogants.

L'objectiu principal d'aquesta temàtica se centra en l'aprofundiment del paper de la tecnologia a la comunitat educativa i com s'ha d'adaptar per crear les professions del futur i el desenvolupament de competències digitals.

Es debatran i realitzaran tallers pràctics sobre capacitat digital de la ciutadania, així com competències digitals per a l'ocupació i les professions digitals. Les accions que es despleguin en relació amb aquest pilar hauran de contribuir a resoldre algunes de les preguntes o inquietuds següents:

- Quin impacte tenen les TIC als processos educatius?
- Com treure el màxim rendiment de les eines digitals?
- Com es construeix una marca personal en un entorn digital?
- Els models actuals d'ensenyament estan alineats amb la irrupció de les noves tecnologies? Com s'han de modificar?
- Els joves estan preparats per a les professions del futur? Disposen de les competències digitals necessàries per trobar feina?
- Com pot afectar la tecnologia als nostres llocs de treball?

D'aquesta temàtica principal sorgeixen dues (2) línies de continguts que giren al voltant del tema de base principal proposat, que són:

- Conèixer i saber lluitar contra la desinformació i
- Fomentar les vocacions STEAM (Ciència, Tecnologia, Enginyeria, Arts Gràfiques i Matemàtiques per les sigles en anglès) entre nenes i adolescents.

5.2.1 Conèixer i saber lluitar contra la desinformació

La comunitat científica ha consensuat anomenar desinformació aquella informació o contingut fals creat i distribuït amb la intenció d'enganyar i obtenir un rèdit polític, econòmic, personal o d'un altre tipus.

La difusió d'informació falsa o enganyosa no és ni una tàctica nova ni simple. Ha estat una pràctica habitual des de temps immemorials, sobretot a l'àmbit de la política. No obstant això, a mesura que la societat s'embarca a la quarta revolució industrial, el fenomen ha evolucionat considerablement, i la desinformació a l'esfera digital és cada vegada més difícil de detectar, classificar i contrarestar.

Si bé la desinformació no és nova, els mètodes, estratègies i tecnologies emprats han evolucionat molt amb el pas del temps ([2020, Digital Future Society. Com combatre la desinformació: Estratègies d'apoderament de la ciutadania digital. Barcelona, Espanya](#)). La desinformació és un problema que ha anat creixent de manera exponencial degut principalment al desenvolupament de plataformes i xarxes socials. La generació de continguts difereix molt de la generació de notícies, que implica metodologies de recerca i processos de verificació de fets.

A mesura que el periodisme també es digitalitza, als "desinformadors" els hi resulta cada cop més fàcil influir en els debats públics a través de l'elaboració de continguts enganyosos. De fet, està tenint conseqüències a molts nivells: a la salut pública i individual, a la democràcia, a la convivència, a la reputació de les persones, les empreses i les institucions, i en altres aspectes essencials de les nostres vides.

Un exemple és la crisi sanitària de la COVID-19, en què han augmentat els bulis en salut, unes informacions falses que no només poden impactar en la salut pública i individual, sinó que també minven la confiança en els professionals davant dels *influencers* pseudosanitaris. La pandèmia ha reforçat una tendència anterior a la crisi: el creixement de les informacions falses, errònies i malintencionades en aquest sector.

La desinformació pot comprometre les nostres decisions i perjudicar-nos en àmbits tan importants com la nostra participació democràtica o la nostra salut per posar-ne alguns exemples.

Per tant, ser capaços de verificar digitalment les informacions que ens arriben és clau per prendre decisions lliures, basades en evidències i no en manipulacions

- Com podem verificar i contrastar la informació que ens arriba per Internet i les xarxes socials?
- Què cal fer quan trobem contingut sospitós?
- Quines són les conseqüències de la desinformació?
- Com podem acompanyar la ciutadania perquè naveguin i s'informin de manera adequada, ètica i segura a internet?

5.2.2 Fomentar les vocacions STEAM (Ciència, Tecnologia, Enginyeria, Arts Gràfiques i Matemàtiques per les sigles en anglès) entre nenes i adolescents

A Espanya, segons dades recollides al [Llibre Blanc](#) de les dones a l'àmbit tecnològic, el 2017, les dones suposaven el 53,2% dels graduats universitaris, però només el 18,6% dels graduats en estudis tecnològics, i només el 15,6% dels treballadors amb perfil tècnic del sector digital. Al 2017, les dones suposaven el 53,2% dels graduats universitaris, però només el 18,6% dels graduats en estudis tecnològics, i només el

15,6% dels treballadors amb perfil tècnic del sector digital.

Impulsar la presència de dones a les TIC per aconseguir una igualtat real d'oportunitats és de vital importància. Per això, des d'edats inicials s'ha de promoure una elecció d'estudis i del futur professional sense biaixos ni estereotips per eliminar la segregació actual.

Un recent estudi elaborat internament per la MWCcapital ([Barcelona Digital Talent](#), *Anàlisi de Vocacions STEM i Noies TIC*) assenyala que, en els darrers cinc anys, la presència de les dones i nenes a l'àmbit STEM es troba molt per sota de la paritat.

En concret, analitzant les vocacions entre dones i nenes a batxillerat, FP i graduades es destaca el següent:

- Al batxillerat, el pes de les matrícules de dones respecte al total de matrícules en estudis STEM és del 46,54%, 8,87 punts per sota de la presència de dones al conjunt d'estudis de batxillerat, que és del 55,41 %.
- En estudis de FP, el pes de les graduacions de dones respecte al total de graduacions en estudis STEM és del 10,57%, 38,61 punts per sota de la presència de dones al conjunt d'estudis de FP, que és del 49 ,18%.
- A Graus, el pes de les graduacions de dones respecte al total de graduacions en estudis STEM és del 36,36%, 21,96 punts per sota de la presència de dones al conjunt d'estudis de Grau que és del 58,32% .
- A Graus específics de TIC, el pes de les Graduacions de dones respecte al total de graduacions TIC és del 13,34%, 44,98 punts per sota de la presència de dones al conjunt d'estudis de grau que és el 58,32 %

La manca de referents femenins i l'arrelat estereotip del sector que situa l'home com a figura per a les disciplines STEAM són alguns dels motius que impacten en un nombre significatiu menor d'estudiants – dones- en aquestes matèries. És a la nostra infància quan busquem un mirall on mirar-nos per somiar i aspirar a un futur semblant.

Si preguntéssim a nenes i nens de 12 o 13 anys per referents femenins en aquest sector, ens sabrien donar algun exemple? En canvi, gairebé tots respondrien que coneixen l'Elon Musk, el Bill Gates o el Mark Zuckerberg. Però també hi ha factors com la manca d'informació, la poca orientació professional o la pedagogia per generar interès en joves estudiants.

En l'àmbit acadèmic s'ha d'atacar des de l'arrel, desenvolupant programes educatius que motivin les adolescents a triar estudis STEM, reforçar la presència femenina als cicles de formació professional, crear programes d'atracció de dones a les escoles de negoci i augmentar-ne el nombre de professores encarregades d'impartir formació tecnològica a la universitat, així com el d'empresàries i conselleres al capdavant d'empreses tecnològiques perquè les nenes tinguin referents femenins d'èxit on projectar-ne el futur.

En aquesta línia, en el marc de la Mobile Week i en concret en aquest pilar es debatrà com reduir la bretxa digital de gènere per garantir la participació plena de la dona a la societat i economia digitals, incentivant la formació en STEAM per a dones i nenes .

Es planteja el desenvolupament de tallers (o altre tipus de formats) sobre talent femení

en l'àmbit de les disciplines STEAM - ciència, tecnologia, enginyeria, arts gràfiques i matemàtiques per les sigles en anglès- per facilitar l'accés de nenes i dones a carreres científiques i tecnològiques, mitjançant els quals es tractin les consideracions següents:

- Com es pot reduir la bretxa digital de gènere?
- Com es pot impulsar la presència i el lideratge de dones al sector STEAM?
- De quina manera els referents o els avenços tecnològics liderats per dones poden inspirar altres dones?

5.3. Construir el futur: Cultura i creativitat, entreteniment i nous mitjans digitals

El camp dels mitjans ha experimentat notables canvis durant el transcurs dels anys i amb la consegüent irrupció de les noves tecnologies. Entendre com aquests canvis afecten els diferents entorns de la nostra vida és important.

En conseqüència, la cultura de mitjans és constantment reconfigurada amb noves formes d'entreteniment i comunicació, estretament associades al nostre món sensorial, com ara la realitat augmentada i la realitat virtual.

Es donarà atenció a com la transformació digital implica també l'evolució cap a universos virtuals- on s'amplia el món físic en digital reproduint certes dinàmiques socials en un àmbit virtual.

Entendrem aquests nous mitjans digitals com a espais nous on ens relacionem i interactuem com fins ara hem fet amb l'ordinador i el mòbil. El seu impacte podrà afectar totes les esferes de la nostra vida -educativa, laboral, entreteniment, comunicació, interacció...-

En aquesta línia es debatrà sobre com construïm i expliquem històries, com ens relacionem i com interpretem la tecnologia mitjançant noves realitats i formats digitals. Les accions que es despleguin en relació amb aquest pilar hauran de contribuir a resoldre algunes de les preguntes o inquietuds següents:

- Com canvien els nostres entorns els nous mitjans digitals?
- Els mitjans tradicionals desapareixeran en un futur immediat amb la irrupció d'algunes noves tecnologies?
- Tindrà accés tothom als nous mitjans digitals o ampliarà i perpetuarà algunes desigualtats socials?
- Com seran les relacions i interaccions amb els altres en un ciberespai com el metavers? Per a quan el metavers?
- Com es respectaran els drets dels usuaris en matèria de privacitat i ús de dades en els entorns virtuals?

- Com conviuran l'espai físic i l'entorn virtual en el futur? Hi haurà un únic mitjà que absorbeixi els altres?
- Com han convertit o estan transformant aquests nous mitjans digitals sectors com ara el lleure o la cultura en general (concerts, videojocs...)?

6. COM PARTICIPAR: TIPUS D'ACTIVITATS, DOCUMENTACIÓ A PRESENTAR, CRITERIS DE SELECCIÓ I DATES CLAU

Les entitats, tant públiques com privades, que vulguin participar a la Mobile Week Barcelona ho hauran de fer proposant continguts a través d'aquesta convocatòria d'activitats amb entitats.

6.1 Tipus d'activitats

Les modalitats de participació de les entitats a la Mobile Week Barcelona 2022 seran les següents:

- **Tallers participatius:** Sessions obertes, de caràcter pràctic, que ofereixen aprenentatges vivencials a cada participant, o demostracions de l'ús de metodologies, eines o casos. Es prioritzaran dinàmiques que promoguin la feina tant personal com grupal. Cada taller comptarà amb una o més persones liderant l'activitat, llançant reptes i responnent a les preguntes i requeriments dels participants.
- **Conferències:** Sessions obertes de tipus magistral sobre una temàtica concreta. Seran impartides per persones expertes i coneixedores de la matèria, compartint el seu saber amb el públic destinatari. Es recomana reservar el temps necessari perquè el públic formuli preguntes.
- **Taules rodones:** Sessions obertes sobre una temàtica concreta. Estan protagonitzades entre dues i cinc persones expertes en la matèria. S'espera una perspectiva diferent i complementària sobre la qüestió. Es recomana reservar temps per respondre preguntes del públic. També és oportú comptar amb una persona la funció de la qual sigui conduir o moderar la sessió.
- **Seminaris:** Sessions de treball reservades a un nombre reduït de participants, a fi de tractar un tema en gran detall. Conduïdes per persones expertes en una matèria i plantejades des d'una perspectiva teòrica i pràctica. A diferència dels tallers, els seminaris ofereixen més profunditat en la matèria.
- **Activitats de dinamització:** Activitats amb un component tan lúdic com lectiu. Poden fer-se en qualsevol format (ja sigui a l'interior oa l'aire lliure) i proposen una primera aproximació a la matèria a un públic generalment inexpert.
- **Jornades de portes obertes:** Esdeveniment experiencial en què un públic ampli coneix, de primera mà, instal·lacions, persones, procediments i/o treballs de l'entitat promotora. La visita al voltant d'una hora i inclou una sessió informativa on representants de l'entitat presenten la seva proposta.
- **Visites guiades:** Esdeveniment experiencial en el que el públic, acompanyat per

persones expertes, coneix de primera mà una experiència, localització, àmbit de treball, etcètera. Pot acompanyar-se amb una sessió informativa. A diferència de les jornades de portes obertes, les visites guiades solen fer-se en grups reduïts.

- **Sessions de Treball:** Activitats molt focalitzades i pensades per a grups reduïts. Es caracteritzen per comptar amb un propòsit o objectiu que cal complir de forma col·laborativa. Admet, també, una sessió prèvia especificant el context, els objectius i la metodologia que cal seguir durant la sessió.
- **Activitats de Family day:** Activitats durant el dia del Family Day per compartir en família i per tant adreçades als més petits però també al públic adult. L'objectiu és que puguin entrar en contacte i experimentar amb la tecnologia de manera lúdica. Pot tractar-se de formats com ara conferències, tallers, diàlegs, etc. que es complementaran aquell dia amb oferta gastronòmica i cultural.
- **Altres formats**

6.2 Documentació a presentar

Les propostes que s'inscriguin a la convocatòria d'activitats organitzades per entitats dins la Mobile Week 2022 hauran d'incloure la informació següent:

- Nom de l'activitat a fer
- Informació de l'entitat(s) promotores
- Informació de l'activitat, àrea temàtica, format, data, ubicació, sistema d'inscripció, públic convocat, etc.
- Dades de contacte de la(les) persona(es) representants

El MWCcapital es reserva el dret de sol·licitar la informació addicional que consideri d'interès.

6.3 Criteris de selecció

Les activitats proposades a la convocatòria d'activitats organitzades per entitats dins de la Mobile Week 2022 hauran de complir els següents requisits:

- Estaran vinculades a alguns dels continguts temàtics anteriorment enumerats
- Estaran dirigides la ciutadania en general, o a un segment específic d'ella
- Seran de lliure concurrència i de participació gratuïta
- S'hauran de celebrar dins dels dies marcats per a la Mobile Week Barcelona del 28 de març al 3 d'abril 2022, ambdós inclosos
- Les entitats poden proposar l'espai on la seva activitat tindria lloc, tot i que no és imprescindible per inscriure-la donat que MWCcapital disposa d'alguns espais per a certes activitats seleccionades. Els espais poden ser públics o privats. En el cas que les activitats se celebrin a la via pública, l'entitat organitzadora de l'activitat haurà de cursar els permisos pertinents amb l'Ajuntament de Barcelona

A més, les entitats hauran de tenir en compte els requisits addicionals següents a l'hora de proposar i organitzar la seva activitat:

- Les entitats que programin activitats hauran de córrer amb les despeses

derivades de l'organització i no rebran cap compensació econòmica per part de MWCcapital

- Cada entitat podrà inscriure diverses propostes d'activitats. Tot i així, cada entitat podrà organitzar un màxim d'una activitat durant la Mobile Week Barcelona 2022, per la qual cosa MWCcapital seleccionarà l'activitat que consideri més adequada i rellevant.
- Dues o més entitats es poden unir per organitzar una activitat de manera conjunta.

6.4 Dates clau

Les inscripcions hauran de realitzar-se a través del següent **Formulari** entre el **10 de gener de 2022** i el **dijous 17 de febrer de 2022**, essent l'hora de tancament de convocatòria les 22:00: <https://rb.gy/1nuogy>

Les 25 entitats seleccionades per organitzar les activitats proposades en el marc de la Mobile Week Barcelona 2022 seran anunciades el **dilluns 7 de març del 2022**.

7. COMPROMISOS DE MOBILE WORLD CAPITAL AMB LES ENTITATS ORGANITZADORES

La Fundació es compromet a coordinar la convocatòria present i a acceptar candidatures d'entitats locals per participar al programa de la Mobile Week Barcelona 2022 sempre que aquestes s'inscriguin dins del termini assenyalat.

També es compromet a difondre les activitats proposades per les entitats locals que hagin estat seleccionades per participar al programa de la Mobile Week Barcelona 2022.

En concret, aquesta comunicació es farà a través dels canals digitals de Mobile Week i MWCcapital, que també treballarà per aconseguir que l'esdeveniment i les activitats tinguin repercussió a mitjans.

Aquests canals són:

Plataforma Web

<http://www.mweek.com/>

Xarxes socials

Xarxes socials Mobile Week i MWCcapital:

Instagram: [@mweek_mwc](#) i [@mwcbaselona](#)

Twitter: [@mWeek_MWC](#) i [@MWCcapital](#)

D'altra banda, MWCcapital es compromet a enviar un *media kit* i de diferents materials de *branding* a les entitats perquè aquestes també puguin promocionar la seva participació a Mobile Week Barcelona 2022 i l'activitat que organitzen.

8. RESOLUCIÓ DE DUBTES I DADES DE CONTACTE

Qualsevol dubte o comentari relacionat amb aquesta convocatòria d'activitats amb entitats locals dins de la Mobile Week Barcelona 2022 s'haurà de remetre a la següent adreça de correu: activitats@mweek.com