

**ACUERDO DEL JURADO DEL PREMIO INTERNACIONAL A LA INNOVACIÓN
CULTURAL 2018-2019 SOBRE EL PROYECTO GANADOR Y PUBLICACIÓN DEL
ACTA DEL JURADO**

De acuerdo con lo establecido en las bases y la convocatoria del Premio Internacional a la Innovación Cultural, y una vez valorados por el jurado los proyectos finalistas, se hace pública el acta del jurado con el acuerdo de valoración de los proyectos y la decisión sobre el proyecto ganador.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 45 de la Ley 39/2015, del 1 de octubre, esta publicación tiene efecto de notificación a todos los interesados.

Contra este acto definitivo el interesado podrá interponer recurso contencioso administrativo, en el plazo de dos meses a contar desde el día siguiente a su notificación, ante el Juzgado de lo Contencioso de Barcelona, sin perjuicio de la posibilidad de interponer potestativamente reposición ante el órgano que la ha dictado, en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente a su notificación.



Barcelona, 20 de junio de 2019
Judit Carrera
Directora

**ACTA DE LA REUNIÓN DEL JURADO DEL PREMIO INTERNACIONAL A LA
INNOVACIÓN CULTURAL 2018-2019**

Día: 20 de junio de 2019
Hora de inicio: 10:00 horas
Lugar: CCCB
Sala Raval
08001 Barcelona

Miembros asistentes:

Presidente:	Juan Insua, director del CCCBLab
Vocales:	Renata Ávila, directora de la Fundación Ciudadanía Inteligente Marisol López, directora del Área de Cultura Digital del ICEC Nnenna Nwakanma, directora interina de políticas de la World Wide Web Foundation Laura Vidal, editora de América Latina para Global Voices
Secretaria:	Raquel Morcillo

Orden del día:

Único. Selección del proyecto ganador del Premio Internacional a la Innovación Cultural 2018-2019

Inicio de la reunión:

Se inicia la sesión a las 10:00 h en la Sala Raval del CCCB con el debate entre los miembros del jurado sobre los 9 proyectos finalistas, después de haber asistido a las presentaciones del día 19 de junio en el teatro del CCCB, donde los finalistas expusieron sus propuestas.

Los miembros del jurado, siguiendo los criterios de valoración establecidos en la convocatoria, han acordado otorgar por unanimidad el Premio Internacional a la Innovación Cultural al proyecto **WORLD WI(L)DE WEB** por los siguientes motivos:

Grado de innovación: El proyecto ofrece una narrativa alternativa en el campo de los videojuegos y engloba las ideas de apertura, accesibilidad, interacción y participación originales de la red.

Hibridación de formatos y métodos: El proyecto está abierto a la cocreación y lleva la cultura digital y los temas relacionados con ella a la escena de los videojuegos. Además, acerca a la comunidad *gamer* a las implicaciones que la tecnología tiene en las sociedades.

Impacto social del proyecto: El videojuego no es solo democrático y fácilmente distribuible, sino que también refuerza el pensamiento crítico de la siguiente generación. Haciéndolo accesible al público general, coloca la cultura digital y la discusión sobre la privacidad y la seguridad *online* fuera de las instituciones. Otra de sus virtudes es que confronta al usuario con las contradicciones de la condición humana y obliga a reflexionar sobre ideas como la libertad de pensamiento, la libertad de expresión y las consecuencias de nuestros actos.

Viabilidad de desarrollo del proyecto: World Wi(I)de Web es un proyecto realizable que, además, no está limitado a un tiempo y a un espacio concretos, sino que puede replicarse y adaptarse a cualquier parte del mundo.

Relación con el público: El proyecto es altamente interactivo y tiene el potencial para ser más inclusivo, más diverso y más sensible a cuestiones de género.

Aspectos medioambientales: El proyecto es sostenible en el sentido más amplio del término.

Asimismo, los miembros del jurado, tras haber deliberado sobre los proyectos, han decidido por unanimidad conceder una mención especial al proyecto ***HYPERAUD.IO***, por los siguientes motivos:

Hyperaud.io es una herramienta educativa fácilmente adaptable y que sigue los principios de la visión original de la World Wide Web. Además, ha sido pensada para ser usada también en sitios con baja conexión. Trabaja con Commons y pone en práctica la idea del *content remake* en un ambiente de libertad dentro del aula. El proyecto prepara a la próxima generación en temas como la alfabetización digital, y permite a los estudiantes poner en práctica el pensamiento crítico, ayudándolos a reflexionar sobre lo que pueden ver *online*.

Finalmente, aporta una herramienta a la creatividad y ayuda a entender la red más allá de sus dispositivos.

Y sin más asuntos que tratar, el presidente levanta la sesión a las 12:30 h, de la que yo, como secretaria, extiendo esta acta.

Presidente



Secretaria

