

Categoría: Uso Responsable de la Tecnología

Buscamos proyectos que ayuden a los distintos colectivos a adquirir conocimientos básicos que luego sirvan de base para que ellos por si mismos puedan avanzar y seguir aprendiendo. Creemos que la tecnología y lo digital es la clave para promocionar la igualdad de oportunidades y por lo tanto diseñar programas educativos para favorecer la integración social y económica.

Buscamos proyectos liderados por partners (fundaciones, asociaciones, ONG´s, universidades etc.) con los que juntos, podamos llegar a más personas del colectivo foco. Facilitadores. Tenemos que ayudar a la gente a desarrollar sus digital skills y hacer de esto una realidad para todos.

Buscamos un impacto social que nos ayude a reducir el gap.

Buscamos proyectos que nos reten como compañía, que nos permita involucrarnos y ayudar a solucionar la necesidad más allá de la aportación económica de los premios. El proyecto también puede ser apoyado por: voluntariado, participación de los empleados en alguna forma, tecnología, conexiones, productos etc.

La iniciativa tiene que tener un recorrido de futuro.

Ej.: No se concederá la ayuda a proyectos donde se busca una donación de alimentos, lo que buscamos son un banco de alimentos que requiera nuestro apoyo para desarrollar una herramienta en línea para optimizar las donaciones y la distribución de alimentos.

Categoria 3: Uso Responsable De Las Tecnologías

3.1 Se reconoce a proyectos que ayuden a mejorar y evitar los riesgos inherentes al mal uso de las tecnologías. Proyectos que ayuden a:

- Sensibilizar sobre la nueva realidad de la sociedad digital, sus riesgos y oportunidades
- Fomentar un uso responsable de las TIC en el ámbito familiar y educativo
- Identificar soluciones tecnológicas a los riesgos provocados por los malos usos de las tecnologías

Estos deberán ir dirigidos a los siguientes colectivos:

- Nativos digitales: Los nativos digitales son todas aquellas personas que han nacido y se han formado rodeados de tecnología utilizando la particular “lengua digital” de juegos por ordenador, vídeo e Internet.
- Inmigrantes digitales: Aquellos que han nacido con anterioridad a la eclosión tecnológica pero que conviven en la sociedad digital actual y han tenido que adaptarse a estos nuevos escenarios digitales.
- Agnósticos digitales: Aquellos que al igual que los inmigrantes digitales no han nacido ni se han formado en la era digital, pero a diferencia en que no tienen interés en adaptarse a la tecnología, no ven necesario transformar sus hábitos analógicos en digitales llegando incluso a renegar de ella.