

Impacto y resultados

El principal resultado esperado será el diseño, prueba y difusión de un paquete educativo interactivo para introducir a los jóvenes en 3 conceptos clave del panorama de la información digital:

- 1) verificación de hechos (verificación de redes sociales, autenticación de video / imágenes, verificación de fuente)
- 2) distribución y amplificación de noticias (burbujas de filtro, filtrado algorítmico, circulación de contenido viral)
- 3) inteligencia artificial (deepfakes, medios sintéticos, etc.)

SOCIOS DEL PROYECTO

MEET Digital Culture Center,
Italia - Coordinador

INOVA+, innovation services S.A.,
Portugal

Research Centre on Interactive Media,
Smart Systems and Emerging
Technologies - RISE LIMITED (RISEUP),
Chipre

University of Thessaly (UTH), Grecia

Ayuntamiento de Alzira, España

MEET DIGITAL CULTURE CENTER | Fondazione **CARIPLO**

INOVA+ INTERNATIONAL



RISEUP

RESEARCH CENTRE ON INTERACTIVE MEDIA
SMART SYSTEMS AND EMERGING TECHNOLOGIES



UNIVERSITY OF
THESSALY



Ajuntament d'Alzira



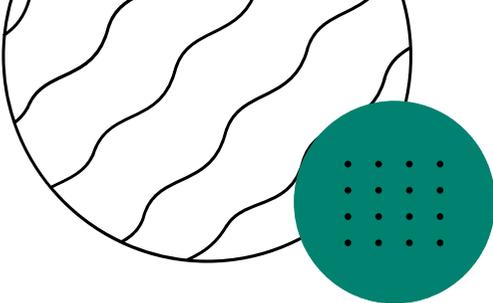
FREE YOU

**FAKE RISK ESCAPING THROUGH THE
EMPOWERMENT OF YOUTH**

FECHAS DEL PROYECTO:
01/07/2020 - 31/06/2021

MEDIA LITERACY FOR ALL (2019)
NÚMERO DEL PROYECTO:
LC-01521683





Sobre nosotros

Somos una asociación estratégica en el campo de la juventud y la alfabetización mediática, compuesta por 5 organizaciones de 5 países europeos



Objetivos

El proyecto tiene como objetivo difundir entre los jóvenes, información y sensibilización orientada a hacerlos más conscientes de la veracidad de la información que obtienen, de cómo las personas / empresas podrían utilizar sus datos, de los posibles intentos de manipulación ocultos en las redes sociales y YouTube.



Actividades

- 1) Diseñar y probar un formato innovador (FREEYOU) que informe a los jóvenes sobre cómo reconocer y lidiar con noticias falsas;
- 2) Involucrar a jóvenes facilitadores que difundirán el Programa a nivel nacional e internacional. En términos de número, el proyecto seleccionará y capacitará a 5 facilitadores en cada país;
- 3) Mostrar el programa a los grupos destinatarios, principalmente escuelas y asociaciones de jóvenes, cada Facilitador formará a 50 estudiantes durante la prueba piloto del proyecto;
- 4) Creación de la Comunidad FREEYOU de jóvenes de toda la UE;
- 5) Difundir el formato en toda la UE, involucrando a otros centros de educación y cultura digital.