



Última actualización 08 de noviembre, 2019

INFOMATRIX – PROYECTO MULTIMEDIA

III CONCURSO REGIONAL DE PROYECTOS ESTUDIANTILES EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CONVOCATORIA

BASES DEL CONCURSO

La Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C. (SOLACYT) en coordinación con el International Informatics Project Competition (INFOMATRIX) y la Organización Iberoamericana de Ciencias, invita a los estudiantes en Latinoamérica a participar en la Catorceava edición del Concurso Latinoamericano de Proyectos Estudiantiles de Ciencia y Tecnología en sus fases Regionales, Nacionales y Continental.

El Concurso además acredita a sus máximos ganadores para que nos representen en diversos eventos internacionales, entre ellos: Concurso Internacional de Proyectos de Cómputo INFOMATRIX (Rumania), Robotchallenge (China), Castic (China), MOSTRATEC (Brasil), Genius Olympiad (USA), MocitecZN (Brasil), Magma Recerca (España), Diverciencia (España), Eureka (España), ATAST (Túnez), OKSEF (Turquía), Feria de la Ciencia (España), FECIENCAP (Paraguay), Muestra Científica Latinoamericana (Perú), Eureka (Perú), Infomatrix Latinoamérica (Ecuador, Brasil, México, Bolivia y Colombia), entre otros.

El tema (opcional) para los proyectos en esta edición es "UNIDAD".

Toda la información oficial acerca de este concurso, bases, formatos y avisos se publicará en el sitio <http://infomatrix.lat/>

EL PROYECTO

Se deberá desarrollar un proyecto desde cualquier punto de vista científico - tecnológico - social, bajo un enfoque muy personal, exhortando el uso de la creatividad y habilidad técnica.

Los invitamos a pensar, crear, contribuir, innovar, emprender, tu proyecto será un aporte a esta sociedad y al mundo.

El proyecto a participar deberá haberse realizado no antes de abril de 2019, se aceptan proyectos ya presentados en anteriores ediciones de este evento, con la puntualización que el equipo participante informe en su reporte esta situación y solicite se le evalúe únicamente las mejoras y modificaciones realizadas.

Cualquier resolución que se adopte por incidentes no previstos en esta convocatoria, será resuelta por el Comité Organizador. Toda duda, favor de expresarla al correo electrónico:

ssamaniego@ueprim.edu.ec

nochoa@ueprim.edu.ec

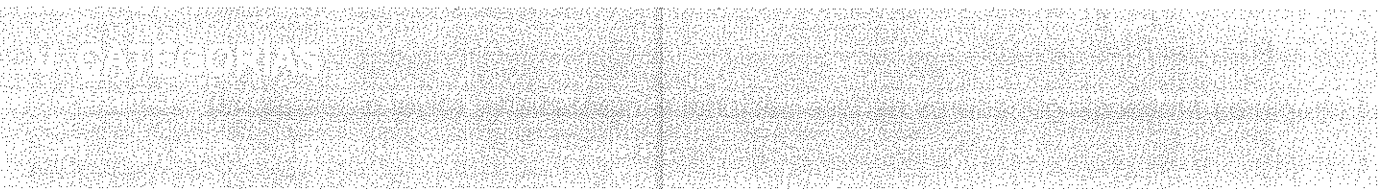
REQUISITOS

1. Ser estudiante de nivel educativo preescolar a universidad.
2. Tener entre 5 y 25 años de edad, cumplidos a la fecha de cierre de inscripciones. Se permiten mayores de 25 años si se encuentran en calidad de estudiantes activos de nivel superior.
3. La participación es en equipos de máximo 2 estudiantes (se permiten 3 participantes solo en los proyectos de nivel preescolar y primaria).
4. Cada equipo deberá tener a un asesor mayor de 21 años de edad (profesor, familiar o amigo).
5. Es posible se formen equipos de diferentes niveles educativos, siendo el de mayor grado el que indique el nivel a participar.

CONDICIONES GENERALES

1. Los proyectos deberán ser creaciones propias e inéditas.
2. Se podrán usar como respaldo imágenes, gráficos, música y videos, con créditos de autoría.
3. Los proyectos deberán incluir créditos de quienes lo hicieron y la bibliografía utilizada.

4. SOLACYT tendrá plena capacidad de uso, distribución y publicación de los proyectos presentados al concurso. No obstante, los creadores del proyecto conservan sus derechos de autoría, explotación y uso.
5. El postulante mantendrá indemne a SOLACYT por todo reclamo que pudiera presentarse sobre la propiedad del proyecto presentado, asumiendo aquel la responsabilidad unilateral, exclusiva y excluyente emergente de cualquier tipo de daños o perjuicios que pudieran sobrevenir y eximiendo íntegramente a SOLACYT.
6. El comité organizador es el encargado de establecer y regular las competencias realizadas y tiene completa autoridad dentro del concurso.



ARTE y DISEÑO DIGITAL

El participante a través de cámara fotográfica, dibujo digital, deberá entregar de 3 a 5 trabajos donde plasme su trabajo.

- a) Se tiene absoluta libertad técnica, de procedimientos, obtención, retoques y efectos digitales.
- b) Se podrá utilizar cualquier aplicación de software para la manipulación de las imágenes.
- c) Los trabajos deberán incluirse como ANEXO dentro del REPORTE del PROYECTO y aparecer también en el video de presentación del Proyecto.
- d) Podrá presentarse material en color o blanco y negro.
- e) De utilizar la técnica de fotomontaje, las imágenes adicionales pueden ser fotos existentes, agregando en el documento técnico anexo al proyecto el sitio web de donde se tomó la misma o bien los créditos correspondientes.
- f) No se admiten imágenes ni contenido ofensivo.
- g) Se recomienda no agregar textos a la imagen para con ello mantener limpia la fotografía.
- h) A continuación, se presentan 2 trabajos que fueron parte del portafolio ganador de Arte Digital en Infomatrix a manera de ejemplo y como guía para los participantes en esta categoría.

- Ejemplo1: proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital1.jpg
- Ejemplo2: proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital2.jpg

ANIMACIÓN

Secuencia de imágenes que forman una ilusión de movimiento, con una duración máxima de 2.30min. Puede ser cualquier tipo de animación (2d, 3d, stop motion, etc).

- a) Se podrá utilizar cualquier tipo de aplicación de software.
- b) Se podrá usar cualquier tipo de técnica de animación (stop motion, lineal, 2d, 3d, etcétera).
- c) La duración del proyecto deberá ser máximo 2.30 minutos (incluyendo créditos).
- d) No se admiten escenas, ni audio con contenido ofensivo.
- e) La animación deberá exportarse como video y subirlo a YouTube para poder incluir su liga en el REPORTE del PROYECTO
- f) Ejemplo de proyectos ganadores de fase nacional e internacional (nivel preparatoria)
 - Ejemplo 1: www.youtube.com/watch?v=9Y1D8Rr6-ls
 - Ejemplo 2: www.youtube.com/watch?v=-5LdEFpVcKc
 - Ejemplo 3: www.youtube.com/watch?v=RdFEKDgBXqQ

CORTOMETRAJE

Elaboración de un cortometraje.

- a) Para producir el video podrá utilizarse cualquier medio digital.
- b) El video podrá editarse con cualquier programa de software.
- c) La duración del video deberá ser de máximo 5 minutos, incluyendo título y créditos.
- d) De utilizar imágenes o música externa, deberá darse el crédito correspondiente.
- e) No se admiten escenas, ni audio con contenido ofensivo.
- f) Si el video es en inglés este deberá tener subtítulos al español.
- g) El equipo deberá agregar al REPORTE del PROYECTO su storyboard, cronograma de trabajo, borrador, diálogos y todo el material que muestre que el cortometraje ha sido un proyecto planeado y desarrollado en etapas.

h) El equipo al registrarse es de máximo 2 integrantes (en primaria se permite el registro de hasta 3 estudiantes), el resto de participantes en la producción del Cortometraje (actores, asesores, guionista, traductor, etc.) deberán mencionarse en los créditos y podrían incluso asistir a la Final Regional como invitados.

i) Ejemplo de proyectos ganadores de fase nacional e internacional (nivel preparatoria)

- Ejemplo 1: (preparatoria) www.youtube.com/watch?v=YK3KdmjdAko
- Ejemplo 2: (preparatoria) www.youtube.com/watch?v=DKTHqgshfto
- Ejemplo 3: (universidad) www.youtube.com/watch?v=164OBLfmcOI
- Ejemplo 4: (secundaria) www.youtube.com/watch?v=6OXNrW6GcYQ

DESARROLLO DE SOFTWARE

Elaboración de un Software de aplicación o Videojuego, en ambas secciones el proyecto es aceptado para cualquier tipo de plataforma y dispositivo.

a) El video que se incluirá en el REPORTE del PROYECTO deberá ser una explicación del Proyecto y mostrar el programa en acción, con sus bondades y alcances.

b) Cualquier Lenguaje de programación es aceptado.

c) Las aplicaciones presentadas podrán ser basadas en Web, para computadoras de escritorio / portátiles, dispositivos móviles o videojuegos para cualquier plataforma.

e) Los proyectos podrán ser modificaciones sobre productos o procesos existentes que los hagan novedosos.

ROBÓTICA – MECATRÓNICA – PROTOTIPOS ELECTRÓNICOS

Se deberá realizar un prototipo eléctrico/electrónico de creación propia.

a) Los proyectos pueden crearse con cualquier tipo de material, sea de línea, kit, reciclado, etc.

b) Se deberá utilizar en la mejor manera posible material de reciclado para reducir costos.

c) Los proyectos podrán contemplar productos completamente nuevos o modificaciones sobre productos o procesos existentes que los hagan novedosos.

d) Los participantes deberán realizar un video y subirlo a YouTube, explicando y mostrando su prototipo en funcionamiento e incluirlo en el REPORTE del PROYECTO

e) Se permite el uso de sistemas neumáticos o hidráulicos, la presión máxima permitida es de 6

bar y 50 bar respectivamente (por seguridad).

f) No se permite el uso de materiales o sustancias combustibles, corrosivas, o explosivas. No se permite el uso de motores de combustión interna (por seguridad).

g) Todo proyecto deberá ser construido por el equipo participante, el cual deberá tener los derechos de utilización del mismo.

h) El robot no puede ser peligroso al manipularlo o durante su funcionamiento. El robot no debe causar daños o modificaciones a las instalaciones o escenarios.

i) Los posibles daños sufridos a los proyectos durante las finales regionales serán entendidos como propios de la naturaleza del evento y no significan obligación de reparación por parte de los organizadores.

DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

Exponer con apoyo de medios digitales y/o prototipos lo realizado en una investigación determinada ya sea científica o tecnológica, donde se presente todo lo desarrollado en ella por medio de lenguaje cotidiano.

Se podrán presentar proyectos provenientes de las diferentes áreas de investigación:

- Ciencias Animales y de las Plantas.
- Bioquímica y Química.
- Ciencias de la Computación.
- Ciencias Planetarias y Terrestres, Matemática y Física.
- Ciencias Sociales, Comportamiento y Arte.
- Ciencias de la Ingeniería, Exactas y Materiales.
- Cuidado del Medio Ambiente.
- Medicina y Salud.

El objetivo de esta categoría es dar a conocer teorías, investigaciones, experimentos (que por lo general no son del conocimiento común) por medio de la ejemplificación de prototipos didácticos, experimentos con aplicación cotidiana o material visual. Apoyándose con una exposición interactiva e interesante.

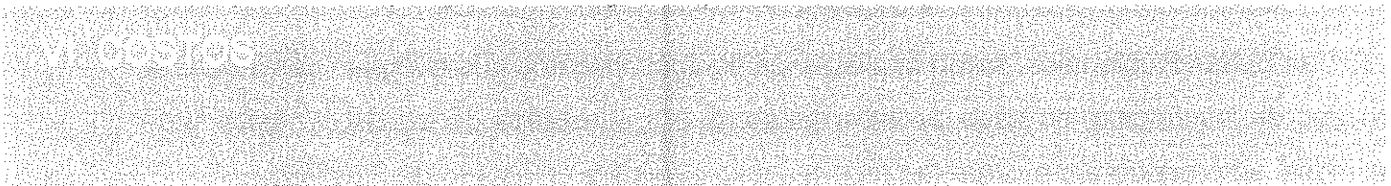
CUENTO CIENTÍFICO

Se deberá escribir un Cuento en español con un mínimo de 800 y máximo de 1200 palabras, en el cual se podrán incluir hasta 2 ilustraciones propias o de algún compañero.

El tema deberá tratar algún tema donde la Ciencia esté presente (la luz, el sonido, la electricidad, la tecnología, etc).

El Cuento deberá exponerse durante el evento presencial en un lapso no mayor a 15 minutos, entre las opciones para las representaciones están: obra teatral, guiñol, monologo apoyado en material multimedia, o combinación de las anteriores.

Esta Categoría tiene una Convocatoria Especifica donde se detallan los pormenores de la misma



Inscripción de equipos para Sedes en Ecuador:

Precio en Dólares Americanos

TIPO DE REGISTRO (ECUADOR)	GENERAL	INSTITUCIONES SOCIAS DE SOLACYT
1 Proyecto	25.00 US	20.00 US
Más de 5 Proyectos	20.00 US	15.00 US
(misma escuela y en un mismo depósito)	por proyecto	por proyecto

- TODO PROYECTO que no compruebe su pago, será ELIMINADO.
- Las Instituciones SOCIAS de Solacyt puede consultarlas en: solacyt.org/socios-solacyt
- El pago podrá efectuarse por cualquiera de las siguientes formas:

Pagos de eventos en Ecuador

Banco: Pichincha

Beneficiario: Marcos Almeida

Cuenta de Ahorros: 478 664 1100

Nota 1: Durante el proceso de pago debes indicar en "Información Adicional" el número de proyecto del cual realizas el pago.

Nota 2: En el caso de pago de más de 5 proyectos, la referencia será el número del primer proyecto inscrito.

8. Una vez realizado el depósito, este se deberá obligatoriamente registrar en la plataforma www.solacyt.org/factura, el límite para solicitar factura es el último día del mes en el cual se realizó el depósito. La factura electrónica se enviará por email al contacto registrado en la solicitud. Es importante conservar el recibo original del depósito ya que este se deberá incluir en el reporte del proyecto y presentarse en físico durante el registro en el día del evento.

CONDICIONES - PREMIACION

1. Los Equipos podrán mejorar su proyecto previo a la Exposición Final.
2. En las Sedes Regionales, serán finalistas los equipos inscritos que cumplan con TODO el proceso de inscripción, en caso de tener más proyectos inscritos de los que la sede tiene definidos, se procederá a evaluar los reportes y se publicará un listado de Finalistas.
3. En las Sedes Nacionales de Colombia, Ecuador, Bolivia y Brasil, serán finalistas: Quienes hayan sido acreditados desde sus Fases Regionales correspondiente, quienes hayan pasado la etapa de evaluación en línea, y quienes hayan sido acreditados de algún evento Afiliado Internacional. Se publicará una lista de Finalistas previo al evento.
4. Evento INFOMATRIX Continental Guadalajara, serán finalistas: Equipos acreditados de fases regionales de Proyecto Multimedia, nacionales de Infomatrix Colombia, Ecuador, Brasil, Bolivia, así como los equipos que hayan pasado la revisión en línea (de Estados donde NO se tenga una regional de PM o de Países donde no se cuente todavía con un Infomatrix), y los equipos acreditados de ferias afiliadas
5. Los gastos de traslado y alojamiento correrán por cuenta de los participantes.
7. En cada Sede Regional, el máximo ganador será Acreditado un Evento Internacional Afiliado.
8. Se entregará un diploma de reconocimiento a cada participante al igual que a cada asesor e institución educativa.
9. Los trabajos ganadores se promocionarán en el sitio Web de IMLAT/PM y en diversos eventos/festivales con el fin de dar mayor difusión al proyecto presentado y a sus autores e institución.
10. Los premios para los ganadores de cada categoría dependerán de los patrocinadores que se integren.

11. Los equipos ganadores de Acreditaciones Internacionales representarán a Latinoamérica en las Finales Mundiales.

12. En la Final Continental Guadalajara, cada finalista y asesor deberá cubrir una cuota de finalista (les incluirá el SolaKit IMLAT), el costo se definirá previo al evento, en el resto de Sedes Regionales o Regionales, la cuota de finalista en caso de cobrarse, esta deberá ser menor a la que se establezca para la Final Continental 2020.

Equipos o instituciones que no cumplan con los requisitos marcados por la presente convocatoria quedarán descalificados sin responsabilidad alguna para el comité organizador.

VII. INSCRIPCIÓN

1. Todo participante deberá inscribirse en el formulario de registro del sitio www.infomatrix.lat
2. Realizado el registro, el sistema enviará a los concursantes un correo solicitando hacer la validación del registro, al realizarlo se activará el proyecto participante, de no hacerlo su registro estará apareciendo con la leyenda "No Validado" en el portal web.
3. El concursante podrá registrar más de un proyecto, pero en caso de llegar a la exposición final deberá elegir con cual PROYECTO PARTICIPA. (solo uno)
4. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del 15 de junio de 2019 y la fecha límite de inscripción dependerá de la Sede en la cual se participará.
5. Cada equipo deberá inscribirse en la sede que geográficamente le corresponde (ver punto 7 de esta convocatoria) y a la que fue acreditado en un evento previo.

El participante deberá cubrir la cuota de inscripción en alguna de sus modalidades (punto VI) y llenar el formulario de pago a más tardar en la fecha límite que se indica en la tabla anexa, sin lo anterior, el proyecto no será evaluado y no se considerará un proyecto concursante.

6. Cualquier resolución que se adopte por incidentes no previstos en esta convocatoria, será resuelta por el Comité Organizador. Toda duda, favor de expresarla al correo electrónico: ssamaniego@ueprim.edu.ec o al Whatsapp +593 980 412 784

Mgs. Dorys Pacheco
Rectora



