

CONVOCATORIA GENERAL



Última actualización 03 de octubre de 2017

BASES DE CONCURSO

La Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C. (SOLACYT) en coordinación con el International Informatics Project Competition y la Organización Iberoamericana de Ciencias, invita a los estudiantes en Latinoamérica a participar en la 12va. Edición del Concurso Latinoamericano de Proyectos de Ciencia y Tecnología en sus fases Regionales, Nacionales y Continental.

El Concurso funge como eliminatoria Continental oficial para asistir a diversos eventos internacionales, entre ellos: Concurso Internacional de Proyectos de Cómputo INFOMATRIX (Rumania), Robotchallenge (China), MOSTRATEC (Brasil), Genius Olympiad (USA), MocitecZN (Brasil), Magma Recerca (España), ATAST (Túnez), DOESEF (Turquía), Haciendo Ciencia (Chile), Feria de la Ciencia (España), Feria del Ambiente (Argentina), Muestra Científica Latinoamericana (Perú), Infomatrix Latinoamérica (Ecuador, Brasil, México y Colombia), Eureka (PERU), entre otros.

El tema (opcional) para los proyectos en esta edición Proyecto Multimedia / Infomatrix Latinoamérica (PM/IMLAT) es INCLUSIÓN SOCIAL – “YO PROPONGO”, invitamos a los participantes a investigar este tema y hacer con su proyecto una propuesta interesante en esta área. En el sitio web del concurso y en las redes sociales se estarán agregando entrevistas y reportajes al respecto.

Toda la información oficial acerca de este concurso, bases, formatos y avisos se publicará en el sitio www.infomatrix.lat

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: contacto@solacyt.org

I. PROYECTO

Se deberá desarrollar un proyecto de interés social 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 mayo de 2017, se aceptan proyectos ya presentados en anteriores ediciones de este evento, con la puntualización que se evaluará únicamente las mejoras y modificaciones que le hayan realizado.

II. 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.
3. La participación podrá ser 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 conformen equipo por estudiantes de diferentes instituciones.
6. Es posible se formen equipos de diferentes niveles educativos, siendo el de mayor grado el que indique el nivel a participar.

CONVOCATORIA GENERAL



III. CRITERIOS 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. A los fines de este concurso y frente a SOLACYT, el postulante se declara propietario del proyecto presentado.
6. El comité organizador es el encargado de establecer y regular las competencias realizadas y tiene completa autoridad dentro del concurso.

IV. INSCRIPCIÓN

1. Todo participante deberá inscribirse en el formulario de registro del sitio www.infomatrix.lat
2. Realizado el registro, el sistema enviara 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 participar solo con UN proyecto.
4. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del 10 de mayo de 2017 y la fecha límite de inscripción dependerá de la Sede en la cual se participará.
5. El participante deberá cubrir la cuota de inscripción en alguna de sus modalidades (punto V) 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.

CONVOCATORIA GENERAL



TABLA DE SEDES

SEDE	LUGAR	ABARCA	FECHA de EXPOSICIÓN	LIMITE de INSCRIPCIÓN, PAGO Y ENVÍO de REPORTE	CANTIDAD de EQUIPOS
Colombia Región Caribe	Valledupar	Atlántico, Cesar, La Guajira, Magdalena, Bolívar, Sucre, Córdoba	Agosto 24 y 25 de 2017	Agosto 14, 2017	40
Colombia Región Santander	Bucaramanga	Santander, Norte de Santander	Septiembre 15 y 16 de 2017	Septiembre 4, 2017	40
Colombia Región Sur	Pasto	Nariño, Putumayo, Cauca, Caquetá	Septiembre 15 y 16 de 2017	Septiembre 4, 2017	40
INFOMATRIX SUDAMÉRICA Colombia Nacional	Bogotá D.C.	Resto de Departamentos de Colombia, acreditados en regionales de Colombia y acreditados internacionales	Octubre 5 al 7 de 2017	Septiembre 18, 2017	120
INFOMATRIX SUDAMÉRICA Brasil	Lages	Brasil	Septiembre 12 al 15 de 2017	Agosto 20, 2017	100
México - Guanajuato	Guanajuato	Guanajuato	Por confirmar		40
México - Golfo	Tantoyuca	Veracruz y Tamaulipas	Por confirmar		40
México - Pacífico	Mazatlán	Sinaloa, Nayarit, Sonora, Durango	Noviembre 9 al 11, 2017	Octubre 2, 2017	100
México - San Luis Potosí	San Luis Potosí	San Luis Potosí	Por confirmar		40
México - Centro	Edo. de México	Edo. de México y DF	Por confirmar		40
México - Michoacán	Morelia	Michoacán, Guerrero	Por confirmar		40
México - Península	Campeche	Tabasco, Campeche, Yucatán, Quintana Roo	Por confirmar		40
México - Aguascalientes	Aguascalientes	Aguascalientes y Zacatecas	Por confirmar		40
México - Oaxaca	Oaxaca	Oaxaca, Chiapas, Puebla	Por confirmar		40
México - Chihuahua	Cd. Juárez	Chihuahua			
INFOMATRIX SUDAMÉRICA Ecuador	Quito	Ecuador	Febrero 22 al 24	Enero 18, 2018	80
Ecuador -Sur	Machala	Provincias del sur de Ecuador	8 y 9 de diciembre	Noviembre 25, 2017	35
INFOMATRIX LATINOAMÉRICA Final Continental	Guadalajara	Resto de Estados de México, Acreditados en Regionales, Afiliados Internacionales	Por confirmar		300

CONVOCATORIA GENERAL



V. COSTOS

- Inscripción de equipos para Sede en **Ecuador**:

Precio en Dólares Americanos

TIPO DE REGISTRO	GENERAL	INSTITUCIONES SOCIAS DE SOLACYT
1 Proyecto	40.00 US	35.00 US
Más de 5 Proyectos (misma escuela y en un mismo depósito)	35.00 US por proyecto	30.00 US por proyecto

- Todo Proyecto que no compruebe su pago, será eliminado y no se evaluará.
- Las Instituciones SOCIAS de Solacyt son: (<http://solacyt.org/socios-solacyt/>)
- El pago podrá efectuarse por cualquiera de las siguientes formas:

CONVOCATORIA GENERAL



Depósito bancario

Pagos en Ecuador

Banco: Pichincha
Beneficiario: Marcos Almeida
Cuenta de Ahorros: 478 664 1100

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

5. 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.

VI. ENVÍO DE PROYECTOS

Los proyectos que participan para las Sedes Regionales tienen pase directo a la exposición correspondiente siempre y cuando envíen el REPORTE de PROYECTO totalmente lleno y dentro de las fechas marcadas en la Tabla de Sedes.

Solo en caso que se supere la capacidad de proyectos que puede recibir la Sede regional, se procederá a evaluar los proyectos en línea y asignar a los mejores directamente a la Final o descartándolos del concurso.

CONVOCATORIA GENERAL



Los Proyectos que participan en las Nacionales de Ecuador, Colombia y Continental Guadalajara pasan por una revisión y aprobación, por ello deben enviar el reporte de proyecto totalmente lleno y esperar el listado de finalista de cada una de estas sedes.

1. La fecha límite para el envío de proyectos será la indicada en la **Tabla de Sedes**.
2. Los participantes deberán enviar su REPORTE DE PROYECTO con toda la información que este solicita:
 - Información generales de tu proyecto.
 - Explicación de su realización y objetivo.
 - Liga al VIDEO en donde explicas tu proyecto (duración máxima de 3 min.).
 - Reporte del Pago de inscripción
3. Elementos que debe incluir el video de explicación del Proyecto:
 - Presentación (nombre de los integrantes, asesor, país, estado, escuela, nivel educativo, categoría y nombre del Proyecto)
 - Autores deben aparecer explicando el proyecto en general
 - Se mostrara el proyecto en simulación de funcionamiento
 - Despedida y conclusión respondiendo: ¿qué aprendí?, ¿qué me gusto?, ¿qué fue lo más difícil?, ¿hasta dónde quiero llegar?

NOTA: En el caso de Animación y Cortometrajes se deben subir 2 videos, el primero con la explicación del proyecto, y el segundo con el Video o Animación ya terminado.

En la siguiente liga puedes descargar el formato de Reporte de Proyecto: <http://infomatrix.lat/reporte-2/>

4. El Reporte de Proyecto
 - **Deberá nombrarse con la abreviación de la categoría, nivel y el número de equipo participante.**

Ejemplo: DES_PRE_11490.pdf	
Abreviaciones de Nivel Educativo	Abreviaciones Categorías
Primaria(PRI)	Arte y Diseño Digital (ART)
Secundaria(SEC)	Animación(ANI)
Bachillerato o Preparatoria (BAC)	Cortometraje(COR)
Universidad(UNI)	Desarrollo de Software y videojuegos.(DES)
	Robótica – Mecatrónica(ROB)
	Divulgación Científica(DIV)
	Cuento Científico(CUE)

- Una vez listo el Reporte de Proyecto en su totalidad, debe subirse a la plataforma: http://solacyt.org/plataforma/subir_archivos/

CONVOCATORIA GENERAL



- No enviar el proyecto como se solicita, expone a que el proyecto sea descalificado sin ninguna responsabilidad para el Comité Organizador.
- Las dudas respecto a cómo subir el reporte se recibirán en el correo: solacyt@gmail.com

Cada categoría tiene sus propias características y reglamentación, aquí se presenta sólo una descripción breve de cada una de ellas.

ARTE y DISEÑO DIGITAL

El participante a través de cámara fotográfica y manipulación digital de imágenes o elaboración de diseños, deberá entregar de 3 a 5 trabajos donde plasme su trabajo.

- Se tiene absoluta libertad técnica, de procedimientos, obtención, retoques y efectos digitales.
- Se podrá utilizar cualquier aplicación de software para la manipulación de las imágenes.
- Los trabajos deberán incluirse dentro del REPORTE del PROYECTO y aparecer también en el video de presentación del Proyecto.
- Podrá presentarse material en color o blanco y negro.
- 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.
- No se admiten imágenes ni contenido ofensivo.
- Se recomienda no agregar textos a la imagen para con ello mantener limpia la fotografía.
- 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:** http://proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital1.jpg
- **Ejemplo2:** http://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).

- Se podrá utilizar cualquier tipo de aplicación de software.
- Se podrá usar cualquier tipo de técnica de animación (stop motion, lineal, 2d, 3d, etcétera).
- La duración del proyecto deberá ser máximo 2.30 minutos (incluyendo créditos).
- No se admiten escenas, ni audio con contenido ofensivo.
- La animación deberá exportarse como video y subirlo a YouTube para poder incluir su liga en el REPORTE del PROYECTO
- Ejemplo de proyectos ganadores de fase nacional e internacional (nivel preparatoria)

- **Ejemplo 1:** <https://www.youtube.com/watch?v=9Y1D8Rr6-Is>
- **Ejemplo 2:** <https://www.youtube.com/watch?v=-5LdEFpVcKc>
- **Ejemplo 3:** <https://www.youtube.com/watch?v=RdFEKDgBXqQ>

CONVOCATORIA GENERAL



CORTOMETRAJE

Elaboración de un cortometraje.

- Para producir el video podrá utilizarse cualquier medio digital.
- El video podrá editarse con cualquier programa de software, recomendamos SONY VEGAS.
- La duración del video deberá ser de máximo 5 minutos, incluyendo título y créditos
- De utilizar imágenes o música externa, deberá darse el crédito correspondiente. e. No se admiten escenas, ni audio con contenido ofensivo.
- Si el Video es en Inglés este deberá tener subtítulos al español.
- El equipo deberá agregar al REPORTE de 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.
- 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.
- El video tendrá puntaje extra si contempla algo relativo a la importancia de “Los Valores” en nuestra sociedad.
- Ejemplo de proyectos ganadores de fase nacional e internacional (nivel preparatoria)
 - **Ejemplo 1:** (preparatoria) <https://www.youtube.com/watch?v=YK3KdmjdAko>
 - **Ejemplo 2:** (preparatoria) <https://www.youtube.com/watch?v=DKTHggshfto>
 - **Ejemplo 3:** (universidad) <https://www.youtube.com/watch?v=164OBLfmcOI>
 - **Ejemplo 4:** (secundaria) <https://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.

- 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.
- Cualquier Lenguaje de programación es aceptado.
- Los proyectos de secundaria y preparatoria se evaluarán en una misma sección.
- Las aplicaciones presentadas podrán ser basadas en Web, para computadoras de escritorio / portátiles, dispositivos móviles o videojuegos para cualquier plataforma.
- 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.

- Los proyectos pueden crearse con cualquier tipo de material, sea de línea, kit, reciclado, etc.
- Se deberá utilizar en la mejor manera posible material de reciclado para reducir costos.
- Los proyectos podrán contemplar productos completamente nuevos o modificaciones sobre productos o procesos existentes que los hagan novedosos.
- Los participantes deberán realizar un video y subirlo a YouTube, explicando y mostrando su prototipo en funcionamiento.
- Se permite el uso de sistemas neumáticos o hidráulicos, la presión máxima permitida es de 6 bar y 50 bar respectivamente (por seguridad).
- 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).

CONVOCATORIA GENERAL



- 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.

DIVULGACION 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 (solo se realiza en México-Pacífico, Nacional Colombia, Nacional Ecuador y Final Continental)

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 este presente (la luz, el sonido, la electricidad, la tecnología, etc).

Los participantes de Cuento Científico pueden participar solamente en las sedes de México-Pacífico, los nacionales en Colombia y Ecuador y la Final Continental en México-Guadalajara.

Los Cuentos que aprueben la primer revisión (en línea) serán invitados a la Final Nacional/Continental correspondiente, ahí tendrán 15 minutos para presentar su Cuento empleando alguna de las siguientes representaciones: teatral, guiñol, monologo apoyado en material multimedia, o combinación de las anteriores.

Esta Categoría tiene una Convocatoria Específica donde se detallan los pormenores de la misma ([leer convocatoria especifica de cuento científico](#))

VIII. EVALUACIÓN DE PROYECTOS

1. El Comité Evaluador se integra por expertos profesionistas en cada categoría y por profesores de tecnología, quienes elegirán los trabajos finalistas.
2. La decisión del Jurado Calificador será inapelable.
3. El jurado evaluador tiene las atribuciones de solicitar en cualquier momento información adicional sobre el proyecto, teniendo la facultad para suspender al proyecto en caso de encontrar anomalías incluso después de haberse

CONVOCATORIA GENERAL



realizado la etapa de exposición.

4. Cada proyecto participará en la categoría correspondiente a su grado escolar.

IX. FINALES – PREMIACIÓN

1. Los Equipos Finalistas podrán mejorar su proyecto previo a la Exposición Final.
2. **Sedes Regionales**, serán finalistas los equipos inscritos que cumplan con TODO el proceso de inscripción, en caso de superar la capacidad de la Sede, se evaluarán los Reportes y se emitirá un listado de Finalistas Regionales.
3. Evento Nacional Colombia, serán finalistas: Quienes hayan sido acreditados desde la Fase Regional Correspondiente (Santander, Valledupar, Pasto), 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 Nacional Ecuador y Brasil serán finalistas: Los equipos de Ecuador / Brasil que hayan pasado la evaluación en línea y quienes hayan sido acreditados de algún evento Afiliado Internacional.
5. Evento Continental Guadalajara, serán finalistas: Equipos ganadores de fases regionales de Proyecto Multimedia, o nacionales de Infomatrix Sudamérica, 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)
6. 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 finalista.
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 2018.

CONVOCATORIA GENERAL



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

Comité Organizador :: Infomatrix Latinoamérica Edición XII :: Ecuador@solacyt.org

contacto@solacyt.org www.infomatrix.lat

Grupo en Facebook

https://www.facebook.com/groups/Infomatrix_Ecuador

Página en Facebook

www.facebook.com/proyectomultimedia

twitter: @solacyt

Whatsapp 3310733731

Hashtags #IMLAT