

OLIMPIADAS DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

PRIMERAS OLIMPIADAS DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA, sede GUAYAQUIL

I.CONVOCATORIA

Avantmedios, distribuidor autorizado de la organización mexicana Grupo Educare, con el aval de la Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada (SOLACYT), tienen el agrado de invitar a su distinguida institución a participar en la Primera Olimpiada de Ciencia y Tecnología.

El Concurso además acreditará a sus máximos ganadores para que nos representen en diversos eventos internacionales organizados por la SOLACYT.

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

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

II. BASES DEL CONCURSO

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 enero de 2019.

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 mbenalcazar@grupoeducare.com

III. REQUISITOS

1. Ser estudiante de nivel educativo 6to EGB a Bachillerato 3
2. Tener 10 a 19 años de edad, cumplidos a la fecha del cierre de inscripciones.
3. La participación es en equipos de máximo 2 estudiantes
4. Cada equipo deberá tener a un asesor mayor de 21 años de edad (profesor, familiar o amigo).
5. Es posible conformar equipos por estudiantes de diferentes instituciones.
6. Es posible conformar equipos de diferentes niveles educativos, siendo el de mayor grado el que indique el nivel a participar.

IV.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. AVANTMEDIOS 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 AVANTMEDIOS 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 AVANTMEDIOS.
6. El comité organizador es el encargado de establecer y regular las competencias realizadas y tiene completa autoridad dentro del concurso.

V. CATEGORÍAS

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

ANIMACIÓN

Secuencia de imágenes que forman una ilusión de movimiento, con una duración máxima de 2.30 min. 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**

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, el resto de participantes en la producción del Cortometraje (actores, asesores, guionista, traductor, etc.) deberán mencionarse en los créditos.

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 debe ser

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.
- d. 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 el evento 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.

VI COSTOS

El costo de la inscripción de los proyectos es el siguiente:

Tipo de registro	General	Instituciones socias de Solacyt
1 Proyecto	40.00 US	35.00 USD
Más de 5 Proyectos (misma escuela y en un mismo depósito)	35.00 US	30,00 USD

Banco: Pichincha
Beneficiario: Grupo Educare Ecuador (Doris Baez)
Cuenta Corriente: 3402283004
CI: 1001445301

Banco Amazonas
Beneficiario: Avantmedios
Cuenta Corriente: 3031068168
RUC: 1792233283001

TODO PROYECTO que no compruebe su pago, será ELIMINADO y no se evaluará.

Una vez realizado el depósito, este se deberá obligatoriamente registrar en la plataforma www.avantmedios.com. 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.

VII. ENVIO DE PROYECTOS

1. La fecha límite de inscripción y envío de proyectos será el 5 de octubre del 2019.
2. Los participantes deberán enviar su REPORTE DE PROYECTO con toda la información que este solicita:
 - Información general de tu proyecto.
 - Explicación de su realización y objetivo.
 - Liga al VIDEO en donde explicas tu proyecto (duración máxima de 3 minutos).
 - Reporte del Pago de inscripción.
3. Elementos que debe incluir el video de explicación del Proyecto:
 - Presentación (nombre de los integrantes, asesor, institución educativa, nivel educativo, categoría y nombre del Proyecto).
 - Autores deben aparecer explicando el proyecto en general.
 - Se mostrará 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 a Youtube y cargar la información en el siguiente link:

[Cargar Links](#)

4. Reporte de Proyecto

El Reporte de Proyecto deberá nombrarse con la abreviación de la categoría, grado/curso y el número de equipo participante. Ejemplo: DES_BACH1_114

Abreviaciones Categorías

- Arte y Diseño Digital. (ART)
- Animación. (ANI)
- Cortometraje. (COR)
- Desarrollo de Software y videojuegos. (DES)
- Robótica – Mecatrónica. (ROB)
- Divulgación Científica. (DIV)

Descargue aquí el formato de Reporte de Proyecto: [Descargar](#)

Abreviaciones de Grado/Curso

- 6EGB
- 7EGB
- 8EGB
- 9EGB
- 10EGB
- BACH1
- BACH2
- BACH3
-

Una vez listo el Reporte de Proyecto en su totalidad, debe ser enviado a: mbenalcazar@grupoeducare.com incluyendo en asunto «**REPORTE DEL PROYECTO**».

No enviar el proyecto como se solicita, expone a que el proyecto sea descalificado sin ninguna responsabilidad para el Comité Organizador.

La publicación de finalistas será el **15 de octubre del 2019**

VIII. FINALES – PREMIACIÓN

1. Los Equipos podrán mejorar su proyecto previo a la Exposición Final que se realizará el 15 de noviembre de 2019.
2. Los gastos de traslado y alojamiento correrán por cuenta de los participantes.
3. Se entregará un diploma de reconocimiento a cada participante, al igual que a cada asesor e institución educativa.
4. Los trabajos ganadores se promocionarán en el sitio Web de AVANTMEDIOS y en diversos eventos/festivales con el fin de dar mayor difusión al proyecto presentado y a sus autores e institución.

5. Los premios para los ganadores de cada categoría dependerán de los patrocinadores que se integren.

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

IX. INSCRIPCIÓN

1. Todo participante deberá inscribirse en el formulario de registro del sitio www.avantmedios.com
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 julio de 2019 y la fecha límite de inscripción se comunicará a través de la página web.
5. El participante deberá cubrir la cuota de inscripción en alguna de sus modalidades y llenar el formulario de pago a más tardar en la fecha límite que se indique sin lo anterior, el proyecto no será evaluado y no se considerará un proyecto concursante.