

Convocatoria

 infomatrix.lat/convocatoria/

Última actualización 13 de sept, 2021

INFOMATRIX – PROYECTO MULTIMEDIA

XVI CONCURSO IBEROAMERICANO DE PROYECTOS ESTUDIANTILES EN CIENCIA, TECNOLOGÍA Y EMPRENDIMIENTO

CONVOCATORIA

[Ver Convocatoria INFOMATRIX BRASIL](#)

I. 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 Iberoamérica a participar en la décimo sexta edición del Concurso Iberoamericano de Proyectos Estudiantiles en Ciencia, Tecnología y Emprendimiento 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, Robotchallenge(**China**), Think Science(**Dubai**), ICAN(**Canada**), MOSTRATEC(**Brasil**), Genius Olympiad(**USA**), MocitecZN(**Brasil**), Feria de la Ciencia(**España**), Diverciencia(**España**), Eureka(**España**), ATAST (**Túnez**), BUCAIMSEF (**Turquía**), Ciencia en Acción(**España**), FECIENCAP (**Paraguay**), Muestra Científica Latinoamericana (**Perú**), ISIF(**Indonesia**), ISAC(**Irán**), IYSIE(**Malasia**), entre otros.

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

II. 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 2021, 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:

contacto@solacyt.org.

III. 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 18 años de edad (profesor, familiar o amigo).

5. Es posible se conformen equipo por estudiantes de diferentes instituciones o clubes de ciencia.

6. Es posible se formen equipos de diferentes niveles educativos, siendo el de mayor grado el que indique el nivel a participar.

7. Se permite en esta edición que un participante participe en más de 1 proyecto, cada proyecto es independiente y deberá realizar el registro y documentación de cada uno.

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. 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.

V. CATEGORÍAS

ARTE y DISEÑO DIGITAL

El participante a través de cámara fotográfica o 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.

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**.

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.

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.
- 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 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 este presente (la luz, el sonido, la electricidad, la tecnología, etc). El Cuentos deberá exponerse durante el evento presencial en un lapso no mayor a 15 minutos, entre las opciones para la representaciones estan: obra 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.

VI. COSTOS

1. Inscripción de equipos para **Sedes en México**: Precio en Pesos Mexicanos

Registro General

1 Proyecto – \$550.00

Más de 5 Proyectos – \$500.00 por proyecto

INSTITUCIONES SOCIA o MIEMBRO DE LA RED DE CLUBES

1 Proyecto – \$500.00

Más de 5 Proyectos – \$450.00 por proyecto

2. Inscripción de equipos para **Sedes en Bolivia**: Precio en Dólares Americanos

Registro General

1 Proyecto – \$20.00 US

1 Proyecto – \$138.00 Bs

INSTITUCIONES SOCIA

1 Proyecto – \$15.00 US

1 Proyecto – \$103.00 Bs

3. Inscripción de equipos para **Sedes en Ecuador**: Precio en Dólares Americanos

Registro General

1 Proyecto – \$30.00 US

Más de 5 Proyectos – \$25.00 US por proyecto

INSTITUCIONES SOCIA

1 Proyecto – \$25.00 US

Más de 5 Proyectos – \$20.00 US por proyecto

4. Inscripción de equipos para **Sedes en Colombia**:Precio en Pesos Colombianos

Registro General

1 Proyecto – \$50,000.00

5. Inscripción de equipos de otros países:Precio en Dólares Americanos

Registro General

1 Proyecto – \$30.00 US

Más de 5 Proyectos – \$25.00 US por proyecto

INSTITUCIONES SOCIA

1 Proyecto – \$25.00 US

Más de 5 Proyectos – \$20.00 US por proyecto

6. TODO PROYECTO que no realice y compruebe su pago, será dado de baja del concurso, Pagos Extemporáneo aumenta 100 pesos (5us) por proyecto.

7. Las Instituciones SOCIAS de Solacyt puede consultarlas en:solacyt.org/socios-solacyt

8. El pago podrá efectuarse por cualquiera de las siguientes formas:

Pagos de eventos en México

Banco: Bancomer

Beneficiario: Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C.

Cuenta:0183900096

Clave:012320001839000964

Referencia:(22 y núm. de proyecto a 5 dígitos) ejemplo: 2223726

Pagos en línea por **Paypal**

Pagos de eventos en Bolivia

Cuenta de Ahorro: Banco Nacional de Bolivia 5500614694

Beneficiario: David Mauricio Siles Zepita

Ci 7295411 or

mauricio_siles@hotmail.com

Cuenta de Ahorro: Banco Mercantil Santa Cruz 4070936332

Beneficiario: David Mauricio Siles Zepita

Ci 7295411 or

mauricio_siles@hotmail.com

Pagos de eventos en Ecuador

Banco: Banco Pichincha

Beneficiario: Solacyt Ecuador – Marcos Almeida

Cuenta de Ahorros:4786641100

Pagos en línea por **Paypal**

Pagos de eventos en Colombia

Realiza el pago de tu(s) Proyecto(s) **aquí**.

Pagos de eventos en Brasil

Banco:Caixa Econômica Federal

Beneficiario:Carlone Santos Martins

Agência:3645

Conta:00000656-1

Operação:013

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

9. Una vez realizado el depósito, si se desea factura se debe solicitar en **www.solacyt.org/factura**, 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.

Nota: Para los pagos en Colombia, el soporte de pago corresponde al comprobante generado por medio del pago realizado.

VII. SEDES

INFOMATRIX BOLIVIA

FECHA DE EXPOSICIÓN

25 y 26 marzo, 2022

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

10 de marzo, 2022

INFOMATRIX COLOMBIA

FECHA DE EXPOSICIÓN

mayo 2022

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

15 de abril 2022

INFOMATRIX BRASIL

FECHA DE EXPOSICIÓN

23 a 26 setembro 2021

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

28 julio 2021

INFOMATRIX ECUADOR

FECHA DE EXPOSICIÓN

16 al 19 de marzo, 2022

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

1 de marzo, 2022

MX Guanajuato

FECHA DE EXPOSICIÓN

12 de marzo 2022

Modalidad Virtual

Cierre de registro

27 de febrero, 2022

MX Jalisco

FECHA DE EXPOSICIÓN

1 y 2 de abril 2022

Modalidad presencial

Cierre de registro

18 de marzo, 2022

MX Golfo Norte

FECHA DE EXPOSICIÓN

11 y 12 de Marzo 2022

Modalidad Virtual

Cierre de registro

28 de febrero, 2022

MX Golfo Sur

FECHA DE EXPOSICIÓN

4 y 5 marzo 2022

Modalidad Virtual

Cierre de registro

15 de Febrero, 2022

MX Baja California

FECHA DE EXPOSICIÓN

26 de marzo 2022

Modalidad Virtual

Cierre de registro

12 de marzo 2022

MX Pacífico

FECHA DE EXPOSICIÓN

Del 10 al 12 de marzo 2022

Modalidad Virtual

Cierre de registro

24 de febrero 2022

MX San Luis Potosí

FECHA DE EXPOSICIÓN

27 de enero 2022

Modalidad Híbrida

Cierre de registro

1 de febrero 2022

MX Centro

FECHA DE EXPOSICIÓN

18 y 19 de febrero, 2022

Modalidad Virtual

Cierre de registro

4 de febrero 2022

MX Michoacán

FECHA DE EXPOSICIÓN

25 de Marzo 2022

Modalidad Presencial

Cierre de registro

07 de Marzo 2022

MX Península Sur

FECHA DE EXPOSICIÓN

4 de marzo 2022

Modalidad híbrida

Cierre de registro

17 de febrero, 2022

MX Aguascalientes

FECHA DE EXPOSICIÓN

11 de febrero 2022

Modalidad Virtual

Cierre de registro

17 enero 2022

MX Oaxaca

FECHA DE EXPOSICIÓN

25 y 26 de Febrero 2022

Modalidad Virtual

Cierre de registro

10 febrero 2022

MX Chihuahua

FECHA DE EXPOSICIÓN

26 de marzo 2022

Modalidad Virtual

Cierre de registro

26 de febrero 2022

MX Coahuila

FECHA DE EXPOSICIÓN

26 de marzo 2022

Modalidad Virtual

Cierre de registro

11 de marzo 2022

MX Campeche

FECHA DE EXPOSICIÓN

24 y 25 de Febrero 2022

Modalidad híbrida

Cierre de registro

11 de febrero 2022

MX Tabasco

FECHA DE EXPOSICIÓN

25 de marzo 2022

Modalidad Presencial

Cierre de registro

4 de marzo 2022

INFOMATRIX NACIONAL MÉXICO

FECHA DE EXPOSICIÓN

7 al 10 abril 2022

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN Y ENVIÓ DE PROYECTOS

18 de marzo 2022

VIII. ENVÍO DE PROYECTOS

Los proyectos que participan deben enviar antes de la fecha límite de su sede, 3 formatos (Reporte de Proyecto, Reporte Administrativo y Poster Virtual) los cuales pasarán por una revisión en línea y posterior se publicará el listado de finalista de la sede.

1. La fecha límite para el envío de proyectos será la indicada en la Tabla de Sedes.

2. Enviar su REPORTE DE PROYECTO tú eliges sea el **Básico** (recomendado para Preescolar, Primaria o Secundaria) o el **Avanzado** (recomendado para Preparatoria o Universidad) con toda la información que este solicita:

- En formato **.PDF**
- Información general de tu proyecto
- Explicación de su realización y objetivo
- Liga al **VIDEO** en donde explicas tu proyecto (duración máxima de 3 a 4 minutos)

3. Enviar su **REPORTE ADMINISTRATIVO**

- En formato **.PDF**
- Carta Aval de participación
- Identificaciones de Participantes y Asesor
- Comprobante de Pago o Beca

4. Enviar **DISEÑO DE POSTER**

- En formato **.JPG** o **.PDF**
- Ortografía y redacción adecuada

5. (solo si estas en Cuento Científico) Enviar **CUENTO**

- En formato **.DOCX** o **.PDF**

6. Nombres de los formatos a enviar

- Los formatos a enviar deberán nombrarse utilizando las siguientes abreviaciones.

El nombre se compone de la **categoría, nivel educativo, número de registro y tipo de formato**. Ejemplo:

DES_UNI_21490_RBAS

(es el **reporte tipo básico** de un proyecto en la categoría de **desarrollo de software** de nivel **universitario** con **número de registro** 21490).

Abreviaciones

Abreviaciones de Formato

Reporte Básico – RBAS
Reporte Avanzado – RAVA
Reporte Administrativo – RADM
Poster Virtual – PV
Cuento Científico – CUE

Nivel Educativo

Prescolar – PRE
Primaria – PRI
Secundaria – SEC
Bachillerato/Preparatoria – BAC
Universidad – UNI

Abreviaciones de Categorías

Arte y Diseño Digital – ART
Animación – ANI
Cortometraje – COR
Cuento Científico – CUE
Desarrollo de Software – DES
Robótica/Mecatrónica – ROB
Divulgación Científica – DIV

- Los 3 formatos deberán subirse a la plataforma: solacyt.org/plataforma/subir_archivos/.
- **No enviar** los reportes 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: contacto@solacyt.org whatsapp +52 3310733731.

Reporte Básico de Proyecto:

https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte_basico.docx

Reporte Avanzado de Proyecto:

https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte_avanzado.docx

Reporte Administrativo:

https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte_administrativo.docx

Poster Virtual editable:

https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/poster_virtual.pptx

Poster Virtual Ejemplo en imagen:

https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/poster_virtual.jpg

IX. FINALES y PREMIACIÓN

- 1.** Los Equipos podrán mejorar su proyecto previo a la Exposición Final.
- 2.** Para cada Sede Regional o Nacional se publicará un listado de los equipos finalistas, así como la guía del finalista donde se explicarán los detalles del evento a realizarse.
- 3.** Los eventos podrán ser Virtuales, Presenciales o Híbridos según se comporte el tema de COVID19
- 4.** Sea evento presencial o virtual, cada proyecto tendrá 7 minutos para exponer su proyectos y se contará con 5 minutos para preguntas y respuestas.
- 5.** Los expositores podrán montar un stand y exponerlo o bien hacer una presentación vía diapositivas de su proyecto, en caso de tener un prototipo se recomienda presentar su funcionamiento.
- 6.** En cada Sede Regional/Nacional, los máximos ganadores acreditarán a Eventos Internacionales Afiliados a SOLACYT.
- 7.** Los siguientes máximos ganadores de cada Sede Regional acreditarán a la Final de INFOMATRIX IBEROAMÉRICA a realizarse en ABRIL de 2022 en Guadalajara, México, (prevista de manera presencial si la situación de contingencia lo permite).
- 8.** Los gastos de traslado y alojamiento en caso de ser evento presencial correrán por cuenta de los participantes.
- 9.** Los equipos ganadores recibirán su diploma de lugar obtenido y la acreditación nacional o internacional en caso de aplicar.
- 11.** Se enviará diploma digital a los participantes, asesores e instituciones participantes del evento.
- 12.** 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.

13. En la Final INFOMATRIX IBEROAMÉRICA 2022, cada finalista y asesor deberá cubrir una cuota de finalista (les incluirá el SolaKit IMLAT), el costo se definirá previo al evento.

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

X. INSCRIPCIÓN

1. Todo participante deberá inscribirse en el formulario de registro del sitio www.infomatrix.lat.

2. El concursante podrá en esta edición de INFOMATRIX registrar más de un proyecto.

3. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del 13 de septiembre de 2021 y la fecha límite de inscripción dependerá de la Sede en la cual se participará.

4. Cada equipo deberá inscribirse en la sede que geográficamente le corresponde (**ver punto VII de esta convocatoria**) o a la que fue acreditado en un evento previo. Ver tabla de Sedes en México

5. El participante deberá cubrir la cuota de inscripción en alguna de sus modalidades (**punto VI**) y llenar el formulario de pago a

X. INSCRIPCIÓN 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.

7. Toda duda, favor de expresarla al correo electrónico: contacto@solacyt.org

o al Whatsapp +52 33 1073 3731.

8. Realizado el registro podrá consultar su número de Proyecto en <http://solacyt.org/plataforma/> este número será la clave de identificación para todo proceso y deberán incluirlo en toda comunicación.

INSCRÍBE TU PROYECTO AQUÍ