



INFOMATRIX IBEROAMÉRICA

XX CONCURSO IBEROAMERICANO DE PROYECTOS ESTUDIANTILES EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CONVOCATORIA GENERAL

I. BASES DEL CONCURSO

La Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C. (SOLACYT) en coordinación con la Organización Iberoamericana de Ciencias (IBEROCIENCIAS) invita a los estudiantes en Iberoamérica a participar en la vigésima edición del Concurso Iberoamericano de Proyectos Estudiantiles en Ciencia y Tecnología en sus fases Regionales, Nacionales e Internacionales.

El Concurso además acredita a sus máximos ganadores para que nos representen en más de 15 eventos internacionales en convenio.

Toda la información oficial acerca de este concurso se publicará en el sitio www.infomatrix.lat

II. PROYECTO

Se deberá desarrollar un proyecto desde un punto de vista científico – tecnológico –social, bajo un enfoque muy personal, exhortando el uso de la creatividad y habilidad técnica. Se invita a pensar, crear, contribuir, innovar, emprender, que el proyecto sea un aporte a esta sociedad y al mundo.

El proyecto deberá haberse realizado no antes de abril de 2025, se aceptan proyectos ya presentados en anteriores ediciones de este evento, siempre y cuando el equipo participante informe en su reporte que es un “Proyecto en continuación” y solicite se le evalúen únicamente las mejoras y modificaciones realizadas.

III. REQUISITOS

1. Ser estudiante de nivel educativo **preescolar a universidad**.
2. Tener entre 5 y 25 años cumplidos, a la fecha de cierre de inscripciones. Se permite mayores de 25 años si son estudiantes activos.
3. La participación es en equipos de **máximo 3 estudiantes**.
4. Cada equipo deberá tener a un asesor mayor de 18 años (profesor, familiar o amigo).
5. Se permite equipos por estudiantes de diferentes instituciones, clubes de ciencia o homeschooling.
6. Se permite equipos de diferentes niveles educativos, siendo el de mayor grado el que indique nivel a participar.

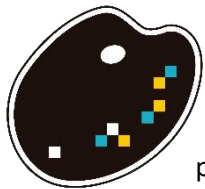
IV. CRITERIOS GENERALES

1. Los proyectos deberán ser creaciones propias e inéditas.
2. Se podrán usar como apoyo externo; imágenes, gráficos, música y videos indicando 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 el concurso, teniendo completa autoridad dentro del concurso, las decisiones del jurado son inapelables, todo equipo al participar acepta lo anterior
7. Dudas favor de expresarlas al correo electrónico: contacto@solacyt.org o WhatsApp **+523310733731**



V. CATEGORÍAS

Elige la categoría en la cual participarás, teniendo cuidado de elegir la correcta ya que cada una tiene una rúbrica específica de evaluación



ARTE

El participante a través de diferentes expresiones del arte podrá presentar su propuesta encaminada a la Educación y Compromiso Social



Enunciativas más no limitativas estas son algunas áreas de participación

- Arte Digital
- Pintura
- Fotografía
- Música
- Discurso (tipo tedtalk)
- Danza o Baile

Se podrá utilizar cualquier recurso que tenga disponible el participante.

Se recomienda utilizar el reporte básico

Los trabajos (videos, imágenes, textos, letra de música, etc.) deberán incluirse como ANEXO dentro del

REPORTE del PROYECTO

❖ MULTIMEDIA

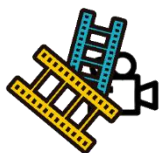
(ANIMACIÓN, CORTOMETRAJE)



ANIMACIÓN

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



CORTOMETRAJE

Elaboración de una producción audiovisual cinematográfica que narre una historia completa y donde participen todas las etapas de trabajo como Escritura, Preproducción, Producción y Postproducción.

- Para producir el video podrá utilizarse cualquier medio digital.
- Cualquier programa de software de edición de videos es aceptado
- La duración del video deberá ser de máximo 7 minutos, incluyendo título y créditos.
- De utilizar imágenes o música externa, deberá darse el crédito correspondiente.
- 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 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.

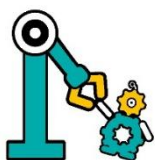
El Cortometraje/Animación deberá subirse a YouTube o similar e incluir la liga en el reporte del proyecto.



❖ **DESARROLLO DE SOFTWARE**

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

- Cualquier Lenguaje de programación es aceptado.
- 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, pudiendo usar kits de línea o componentes abiertos para su desarrollo.

- 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 pueden de forma opcional realizar un video y subirlo a YouTube, explicando y mostrando su prototipo en funcionamiento e incluirlo en el reporte del proyecto.
- 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, corrosivos, o explosivos.
- No se permite el uso de motores de combustión interna (por seguridad).
- Todo proyecto deberá ser construido por el equipo participante.
- El prototipo no puede ser peligroso al manipularlo o durante su funcionamiento. El robot no debe causar daños o modificaciones a las instalaciones o escenarios donde se exponga.
- 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**



Realizar una investigación sobre algún tema científico-tecnológico que sea de interés a la comunidad y que se divulgue por medio de lenguaje cotidiano de manera eficiente e innovadora considerando como público destino, toda persona interesada en el tema (niños, jóvenes, adultos, adultos mayores).

Se recomienda contar con materiales audiovisuales o prototipos para hacer más dinámica la explicación, así como contar con un reporte de proyecto sólido y bien documentado.

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.



❖ CIENCIA APLICADA

En esta categoría los participantes desarrollan propuestas, innovaciones, materiales o productos, como consecuencia del estudio de alguna de las diversas ramas de la ciencia, y presentan la aplicación que han logrado producto de su investigación en áreas tales como:

- Biología
- Física
- Química
- Medicina
- Salud
- Ciencias de la tierra
- Medio Ambiente
- Ingeniería
- Aeroespacial



❖ CUENTO CIENTÍFICO

El participante deberá escribir un cuento que gire en torno a un tema donde la ciencia sea la protagonista, donde la ciencia esté presente (la luz, sonido, electricidad, tecnología, etc.).

- Tener como mínimo 800 y como máximo 1200 palabras
- Podrá incluir hasta 5 ilustraciones propias o de algún compañero.
- Los dibujos pueden ser realizados con cualquier técnica, sea manual o digital
- Se podrá presentar en formato .JPG, .PPT, .PDF o .DOC.
- El cuento podrá ser escrito en español, portugués o inglés.

El cuento deberá exponerse durante el evento presencial en un lapso no mayor a 10 minutos, entre las opciones para la representación están: obra teatral, guiñol, monólogo, presentación multimedia, narración de diapositiva, etc. Esta Categoría tiene una Convocatoria Específica la cual puedes visitar [aquí](#).



❖ JUEGO DE MESA

Diseñar y desarrollar un **juego de mesa educativo** que **promueva el aprendizaje de manera general**, integrando la enseñanza o reflexión de forma natural, divertida y experiencial para los jugadores.

Los juegos educativos pueden abordar temas como valores, conciencia ambiental, trabajo en equipo, ciencia, historia, ciudadanía, tecnología, matemáticas, lógica, arte, entre otros a través de experiencias lúdicas que fomentan la participación, deducción, creatividad y pensamiento crítico. Consulta más acerca de esta categoría en [este enlace](#)

Aquí puedes consultar la [rúbrica de evaluación](#) de Todas las categorías



VI. INSCRIPCIÓN

1. Todo equipo participante deberá inscribirse en el formulario del sitio www.infomatrix.lat en caso de cometer un error al registrarse, enviar correo a contacto@solacyt.org con el ID del equipo y cambio a realizar
2. El concursante podrá participar en más de un proyecto, pero en caso de llegar a la final nacional/internacional deberá elegir solo uno de ellos para presentarlo.
3. Los grados escolares están en relación con el Sistema de Educación en México, en otros países considerar: Primaria (Grados 1 al 6 o 6-11 años), Secundaria (Grados 7 al 9, o 12-14 años y Bachillerato/Preparatoria (Grados 10 al 12, o 15-17 años).
4. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del 1 de julio de 2025 y termina dependiendo de la Sede en la cual participará.
5. Cada equipo deberá inscribirse en la sede que geográficamente le corresponde. Ver [Sedes en México](#) ver [Sedes en Latinoamérica](#).
6. El participante deberá cubrir la cuota de inscripción en alguna de sus modalidades (punto VII) y conservar el comprobante de depósito ya que lo necesitará cuando envíe su proyecto, sin lo anterior, no se considerará un proyecto concursante.
7. Realizado el registro podrá consultar su número de Proyecto en <http://solacyt.org/plataforma/> este número será la clave de identificación para todo el proceso y deberán incluirlo en toda comunicación.

VII. SEDES Continental y Nacionales

FINAL IBEROAMERICANA México Sede: Por confirmar Fecha: Mayo, 2026 Cierre de registros y envío de reportes: Por confirmar Proyectos acreditados desde sedes regionales o nacionales, y equipos invitados	ARGENTINA Realicó, La Pampa, Argentina Sede: Por confirmar Fecha: Oct 16 al 18, 2025 Cierre de registros y envío de reportes: Octubre 8 Registro Abierto	BOLIVIA La Paz, Bolivia Sede: Por confirmar Fecha: 2026 Cierre de registros y envío de reportes: Registro Abierto
BRASIL Florianópolis, Brasil Sede: Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL Fecha: Septiembre 16 al 19, 2025 Cierre de registros y envío de reportes: Agosto 20, 2025 Registro Cerrado	CHILE San Carlos, Chile Sede: Liceo Politécnico Fecha: Septiembre 4 al 6, 2025 Cierre de registros y envío de reportes: Agosto 15 Registro Cerrado	COLOMBIA Bogotá, Colombia Sede: Colegio el Minuto de Dios Fecha: Noviembre 5 al 7, 2025 Cierre de registros y envío de reportes: Octubre 16 Registro Cerrado



COSTA RICA San José, Costa Rica Sede: Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura (IICA) Fecha: Octubre 4, 2025 Cierre de registros y envío de reportes: Septiembre 19, 2025 Registro Cerrado	ECUADOR Quito, Ecuador Sede: Universidad de Las Américas Fecha: Marzo 4 al 7, 2026 Cierre de registros y envío de reportes: Febrero 3 Registro Abierto	MÉXICO Nacional Ixtlahuaca, Estado de México Sede: Universidad de Ixtlahuaca CUI Fecha: Mayo 27 al 30, 2026 Cierre de registros y envío de reportes: Mayo 7 Registro Cerrado (solo equipos acreditados desde regionales pueden participar)
PARAGUAY Ciudad del Este, Paraguay Sede: Fecha: Cierre de registros y envío de reportes: Registro Abierto	PERÚ Lima, Perú Sede: IE Santa María Eufrasia Fecha: Octubre 29 al 31, 2025 Cierre de registros y envío de reportes: Octubre 17 Registro Abierto	SEDE GENERAL VIRTUAL* Para equipos que no tienen sede en su estado o que no pudieron participar en su regional. Fecha: Abril 24, 2026 Cierre de registros y envío de reportes: Abril 10 Registro Abierto

La **Sede General Virtual** se realiza permitir la participación a los equipos que no pudieron hacerlo en su sede regional por alguna de las siguientes situaciones:

- 1) Problemas económicos para el traslado a la sede.
- 2) Problemas de salud comprobables de algún integrante del equipo.

Deberán enviar un correo solicitud a contacto@solacyt.org explicando su situación que les impide participar en su sede correspondiente y solicitan autorización para participar en la sede virtual.

La sede otorgar pases a sedes nacionales únicamente.

Los reconocimientos que logren serán en formato digital.

SEDES Regionales en México

AGUASCALIENTES Aguascalientes, AGS Sede: Fecha: Cierre de registros y envío de reportes: Registro Abierto	BAJA CALIFORNIA Mexicali, BC Sede: Centro Estatal de la Artes Fecha: Marzo 28, 2026 Cierre de registros y envío de reportes: Marzo 9 Registro Abierto	BAJA CALIFORNIA SUR La Paz, BCS Sede: Colegio María Fernanda Fecha: Febrero 24 al 26 Cierre de registros y envío de reportes: Febrero 9 Registro Abierto
--	---	--



CAMPECHE San Francisco de Campeche Sede: Secretaría de Educación Campeche Fecha: Noviembre 26 y 27 Cierre de registros y envío de reportes: Noviembre 9 Registro Abierto	CENTRO – CDMX/EDOMEX Meteppec, Estado de México Sede: Instituto Baluarte Fecha: Febrero 27 y 28 Cierre de registros y envío de reportes: Febrero 1 Registro Abierto	CHIHUAHUA Ciudad Juárez, CHIH Sede: Fecha: Cierre de registros y envío de reportes: Registro Abierto
COAHUILA Gómez Palacio, DGO Sede: Instituto Frances La Salle Fecha: Marzo 7 Cierre de registros y envío de reportes: Febrero 19 Registro Abierto	COLIMA Manzanillo, COL Sede: Instituto Monte Corona Fecha: Marzo 8 Cierre de registros y envío de reportes: Febrero 18 Registro Abierto	GOLFO NORTE Sede: Fecha: Marzo 19 al 21, 2026 Cierre de registros y envío de reportes: Registro Abierto
GUANAJUATO Sede: Fecha: Cierre de registros y envío de reportes: Registro Abierto	JALISCO Guadalajara, JAL Sede: UVM Guadalajara Fecha: Febrero, 2026 Cierre de registros y envío de reportes: Febrero, 2026 Registro Abierto	MICHOACÁN Morelia, MICH Sede: Fecha: Cierre de registros y envío de reportes: Registro Abierto
NUEVO LEÓN Sede: Fecha: Cierre de registros y envío de reportes_ Registro Abierto	OAXACA Oaxaca, OAX Sede: Instituto Blaise Pascale Fecha: Febrero 27 y 28 Cierre de registros y envío de reportes: Febrero 6 Registro Abierto	PACÍFICO Mazatlán, SIN Sede: Polideportivo de la Universidad Autónoma de Sinaloa Fecha: Febrero 5 al 7 Cierre de registros y envío de reportes: Diciembre 19, 2025 Registro Abierto



PUEBLA Puebla, PUE Sede: Fecha: Cierre de registros y envío de reportes: Registro Abierto	QUERETARO Sede: Fecha: Cierre de registros y envío de reportes: Registro Abierto	QUINTANA ROO Cancún, Q.ROO Sede: Colegio St. John's Fecha: Marzo 19 y 20 Cierre de registros y envío de reportes: Febrero 26 Registro Abierto
SAN LUIS POTOSÍ San Luis Potosí, SLP Sede: Tec de Monterrey Campus SLP Fecha: Febrero 27 y 28 Cierre de registros y envío de reportes: Febrero 11 Registro Abierto	SONORA Hermosillo, SON Sede: Fecha: Cierre de registros y envío de reportes: Registro Abierto	TABASCO Villahermosa, TAB Sede: Fecha: Marzo, 2026 Cierre de registros y envío de reportes: Febrero, 2026 Registro Abierto
VERACRUZ SUR Coatzacoalcos, VER Sede: Salón Foro Uno Fecha: Febrero 25 y 26 Cierre de registros y envío de reportes: Febrero 6 Registro Abierto	YUCATÁN Mérida, YUC Sede: Fecha: Cierre de registros y envío de reportes: Registro Abierto	

SEDES Regionales en Ecuador

REGIONAL GUAYAQUIL Guayaquil Sede: U.E. Torremolinos Fecha: Enero 9 y 10 Cierre de registros y envío de reportes: Diciembre 9, 2025 Registro Abierto	REGIONAL CUENCA Sede: Fecha: Cierre de registros y envío de reportes: Registro Cerrado	REGIONAL MANABI Portoviejo Sede: Fecha: Cierre de registros y envío de reportes: Registro Cerrado
--	---	--



SEDES Regional en Bolivia

REGIONAL SANTA CRUZ Santa Cruz, Bolivia Sede: Universidad del Valle UNIVALLE Fecha: Octubre 24 y 25 Cierre de registros y envío de reportes: Octubre 8 Registro Abierto		
---	--	--

VIII. COSTOS



○ Sedes en México

Proyecto	General	Institución Socia
▪ proyecto con 1 participante	▪ 450.00	▪ 400.00
▪ proyecto con 2 participantes	▪ 900.00	▪ 800.00
▪ proyecto con 3 participantes	▪ 1350.00	▪ 1200.00

○ Precio en pesos mexicanos

- **Banco:** BBVA
 - **Beneficiario:** Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada
 - **Cuenta:** 0183900096
 - **Clabe:** 012320001839000964
 - **RFC:** LCT110309E68
 - **Referencia:** núm. de proyecto a 5 dígitos, ejemplo: 34138
- **Pago en línea:** <https://clip.mx/@sociedadlatinoamericanadeciencia>
<https://www.paypal.com/paypalme/SolacytMx>



○ Sedes en Bolivia

Proyecto	General	Institución Socia
▪ proyecto nacional	▪ 25.00 us / 172.00 Bs	▪ 20.00 us / 138.00 Bs
▪ proyecto extranjero	▪ 90.00 usd	▪ 80.00 usd

Registro Sede Regional Santa Cruz	Costo
▪ Proyecto	▪ 15.00 us / 101 Bs.

➤ Equipos nacionales

- **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
- **Referencia:** núm. de proyecto a 5 dígitos, ejemplo: 34138

➤ Equipos extranjeros pagan en <https://www.paypal.com/paypalme/infomatrixwf>



○ **Sedes en Ecuador**

Proyecto	General	Institución Socia
▪ proyecto nacional con 1 participante	▪ 25.00 usd	▪ 20.00 usd
▪ proyecto nacional con 2 participantes	▪ 50.00 usd	▪ 40.00 usd
▪ proyecto nacional con 3 participantes	▪ 75.00 usd	▪ 60.00 usd
▪ proyecto extranjero (1, 2 o 3 participantes)	▪ 90.00 usd	▪ 80.00 usd

Registro Sedes Regionales Cuenca – Guayaquil - Manabí	General 1 proyecto
▪ proyecto	▪ 35.00 usd

- Precio por equipo y en Dólares Americanos

➤ **Equipos nacionales**

- **Tipo:** Cuenta de Ahorros Nacional
- **Número de Cuenta:** 12040631058
- **Beneficiario-Nombre:** SOLACYT EC S.A.S.
- **RUC/Identificación:** 1793196400001
- **Correo:** ecuador@solacyt.org
- **Referencia:** núm. de proyecto a 5 dígitos, ejemplo: 34138

- **Equipos extranjeros** pagan en <https://www.paypal.com/paypalme/infomatrixwf>



○ **Sede en Colombia**

Proyecto	General
▪ proyecto nacional con 1 participante	▪ 100.000 COP
▪ proyecto nacional con 2 participantes	▪ 190.000 COP
▪ proyecto nacional con 3 participantes	▪ 280.000 COP
▪ proyecto extranjero (1, 2 o 3 participantes)	▪ 90.00 usd

➤ **Equipos nacionales (Colombia)**

- Banco: Caja Social
- Tipo: Cuenta de ahorros
- Número de Cuenta: 24046105301
- Beneficiario-Nombre: SOLACYT Colombia
- NIT: 900746582-1
- Correo: colombia@solacyt.org
- Referencia: núm. de proyecto a 5 dígitos, ejemplo: 34138

- **Equipos extranjeros** pagan en <https://www.paypal.com/paypalme/infomatrixwf>



○ **Sede en Chile**

Proyecto	General	Institución Socia
▪ proyecto nacional	▪ 35,000 Clp	▪ 30,000 Clp
▪ proyecto extranjero	▪ 90.00 usd	

➤ **Equipos nacionales**



- Banco: Banco Estado
- Cuenta Rut: 16782969
- Beneficiario: Charly Patricio Carriel Villegas
- RUT: 16782969-4
- Correo: solacytchile@gmail.com
- Referencia: núm. de proyecto a 5 dígitos, ejemplo: 34138

➤ Equipos extranjeros pagan en <https://www.paypal.com/paypalme/infomatrixwf>



○ Sede en Argentina

Proyecto	General	Institución Socia
▪ Proyecto nacional	▪ 35us	▪ 30us
▪ proyecto extranjero	▪ 90.00 us	

- Pago en pesos argentinos al tipo de cambio oficial al día del depósito

➤ Equipos Nacionales

- Banco: Banco de la Pampa
- Tipo y Cuenta: CA \$ 035001500021961045
- CBU: 0930313121500219610450
- CUIT: 20262379966
- Correo: solacytargentina@gmail.com
- Referencia: núm. de proyecto a 5 dígitos, ejemplo: 34138

➤ Equipos extranjeros pagan en <https://www.paypal.com/paypalme/infomatrixwf>



○ Sede en Perú

Proyecto	General	Institución Socia
▪ Proyecto nacional	▪ 150 soles	▪ 125 soles
▪ proyecto extranjero	▪ 90.00 us	

- Pago en soles al tipo de cambio oficial al día del depósito

➤ Equipos Nacionales

- Banco: Mercado Pago
- Nombre: Manuel Fernando Guzman Muñoz
- Teléfono: 52 331 109 2167
- Correo: mando@solacyt.org
- Ciudad: Tlajomulco De Zúñiga, Jalisco
- Referencia: núm. de proyecto a 5 dígitos, ejemplo: 34138

➤ Equipos nacionales o extranjeros pagan en <https://www.paypal.com/paypalme/infomatrixwf>



○ Sede en Costa Rica

Proyecto	General
▪ Proyecto nacional	▪ 20,000 CRC
▪ proyecto extranjero	▪ 90.00 usd

- Pago en pesos argentinos al tipo de cambio oficial al día del depósito

➤ Equipos Nacionales



- Banco:
- Cuenta:
- CBU:
- CUIT:
- Correo:
- Referencia: núm. de proyecto a 5 dígitos, ejemplo: 34138

➤ **Equipos extranjeros** pagan en <https://www.paypal.com/paypalme/infomatrixwf>



○ **Sede en Paraguay**

Proyecto	General
▪ Proyecto nacional	▪ 30.00 usd
▪ proyecto extranjero	▪ 90.00 usd

- Pago en pesos argentinos al tipo de cambio oficial al día del depósito

➤ **Equipos Nacionales**

- Banco: Atlas
- Alias: 0973537697 (Nro. de celular)
- Cuenta: 1049903
- Beneficiario: Luis Rolón
- CI: 3379684
- Correo: 1701luisrolon@gmail.com
- Referencia: núm. de proyecto a 5 dígitos, ejemplo: 34138

➤ **Equipos extranjeros** pagan en <https://www.paypal.com/paypalme/infomatrixwf>



○ **Sede en Brasil**

- **Equipos nacionales** cubren cuota de registro hasta que su proyecto quede aceptado como finalista
- **Equipos extranjeros** pago al registrarse por 90.00usd
Link de pago <https://www.paypal.com/paypalme/infomatrixwf>
Para más información, consultar convocatoria de Brasil: <https://infomatrix.lat/brasil/>

Generales

1. Todo proyecto que no realice y/o no compruebe su pago, será dado de baja del concurso.
2. No se tienen reembolsos a depósitos realizados por concepto de inscripción
3. Las instituciones SOCIAS de SOLACYT pueden consultarse en: solacyt.org/socios-solacyt
4. En el caso de más de 5 proyectos, la referencia será el número del primer proyecto inscrito.
5. Una vez realizado el depósito, si se desea factura se debe solicitar en <https://bit.ly/FacturaSolacyt> dentro del mismo mes en que se realizó el depósito.
6. Es importante conservar el recibo del depósito ya que este se deberá incluir en el reporte del proyecto.

IX. ENVÍO DE PROYECTOS (nuevo sistema de envíos)

Los equipos participantes deben enviar **más tardar en el día de cierre de registros de su sede**, los 2 reportes de su proyecto

- 1) Reporte Administrativo
- 2) Reporte de Proyecto, Cuento o Manual del Juego (dependiendo su categoría)

Los reportes serán validados y posteriormente se publicarán en el listado de finalistas de la sede.



CATEGORÍA	TIPO de REPORTE de PROYECTO	REPORTE ADMINISTRATIVO
ARTE	Básico, Avanzado o STEAM	SI
CIENCIA APLICADA	Básico, Avanzado o STEAM	SI
DIVULGACIÓN CIENTÍFICA	Básico, Avanzado o STEAM	SI
DESARROLLO DE SOFTWARE	Básico, Avanzado o STEAM	SI
ROBOTICA	Básico, Avanzado o STEAM	SI
MULTIMEDIA	Básico, Avanzado o STEAM	SI
CUENTO CIENTÍFICO	Básico o Avanzado y agregar cuento al final del reporte como un ANEXO”	SI
JUEGO DE MESA	Manual de Usuario	SI

1. REPORTE ADMINISTRATIVO

Que incluye:

- Carta autorización del tutor del equipo.
- Identificaciones de Participantes y Asesor.
- Comprobante de Pago o Beca.
- Descarga el formato: <https://bit.ly/ReporteAdmin>

2. REPORTE DE PROYECTO

Elige el formato más adecuado a tu Proyecto, descárgalo y llénalo

- **Básico** Recomendado para proyectos de Primaria en todas sus categorías y para los de Arte y Diseño digital, Cortometrajes, Animación, Cuento, Música en todos sus niveles educativos. (<https://bit.ly/ReporteBas>)
- **Avanzado o Científico** Recomendado para Secundaria a Universidad en las categorías de Desarrollo de Software, Robótica, Mecatrónica, Divulgación Científica, Ciencia Aplicada. (<https://bit.ly/ReporteAvanzado>)
¿Dudas de cómo hacer tu reporte científico? Te invitamos a ver [estos videos](#) del método científico.
- **STEAM** Recomendado para proyectos que soluciones problemas o presenten propuestas utilizando al menos 2 herramientas en el área de Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte, Matemáticas. (<https://bit.ly/ReporteSTEAM>)

NOTA: Los formatos de reporte están para “descargarlos” (NO solicitar acceso de edición)

3. Los formatos deberán subirse a: <https://reportes.infomatrix.lat/>

X. FINALES y PREMIACIÓN

1. Los equipos podrán mejorar su proyecto previo a la Exposición Final.
2. En cada Sede Regional o Nacional cerrado el registro y validados los reportes, se publicará un listado de los equipos finalistas, así como la guía del finalista donde se explicarán los detalles del evento a realizarse.
3. Sea evento presencial o virtual, cada proyecto tendrá máximo 7 minutos para exponer su proyecto.
4. Los expositores montarán un stand para su exposición, en caso de tener un prototipo se recomienda



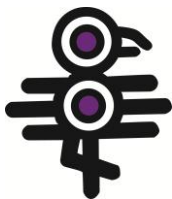
presentarlo.

5. En cada Sede Regional/Nacional, los máximos ganadores acreditarán a próximos eventos pudiendo ser de índole nacional o internacional
6. Los gastos de traslado y alojamiento correrán por cuenta de los equipos participantes.
7. Los equipos ganadores recibirán su diploma de lugar obtenido, medalla y la acreditación nacional o internacional en caso de aplicar.
8. Todos los participantes (asesores, estudiantes e instituciones) recibirán diploma de participación.
9. Los trabajos ganadores se promocionarán en los canales de comunicación de SOLACYT y en diversos eventos/festivales con el fin de dar mayor difusión al proyecto presentado y a sus autores e institución.
10. En algunas sedes regionales/nacionales se podrá solicitar cuota de recuperación, que cada finalista y asesor deberá cubrir y le dará acceso a kit del evento, el costo se definirá previo al evento.
11. Equipos o instituciones que no cumplan con los requisitos marcados por la presente convocatoria quedarán descalificados sin responsabilidad alguna para el comité organizador.
12. Las decisiones de los jueces son inapelables.
13. Depósitos no son reembolsables.
14. Equipos que acrediten desde una regional o nacional a un evento internacional de Infomatrix ya no podrán lograr acreditación en este último evento, se entiende que su ciclo del proyecto ha concluido.
15. Cualquier situación no prevista en esta convocatoria, será resuelta por el Comité Organizador.

Ver infografías

- [Pasos para participar](#)
- Como [subir reportes](#)
- Curso del [Método Científico](#)

Todo inició con una idea, ¿ya tienes la tuya?



“La ciencia no está casada con la formalidad ni peleada con la creatividad”
F. Guzmán

Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C.

www.infomatrix.lat :: contacto@solacyt.org

Teléfono y WhatsApp +52 3310733731

<https://www.facebook.com/imlat> :: <https://www.instagram.com/solacyt>