



## CONVOCATORIA GENERAL

Última actualización 11 julio, 2015  
Aplica a Todas las Sedes

### Bases

La Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C. (SOLACYT) con el aval del Movimiento Internacional para el Recreo Científico y Técnico (MILSET), La Red Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología (RED), el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), el International Informatics Project Competitions y la Red de Populización de la Ciencia y la Tecnología en América Latina y del Caribe, invita a los estudiantes en Latinoamérica a participar en la 10ma. Edición del Concurso Latinoamericano de Proyectos de Cómputo “Infomatrix Latinoamérica”.

El Concurso funge como eliminatoria Continental oficial para asistir a diversos eventos internacionales, entre ellos: Concurso Internacional de Proyectos de Cómputo INFOMATRIX (Rumania), Robotchallenge (Austria), MOSTRATEC (Brasil), Genius Olympiad (USA), Muestra Científica Latinoamericana (Perú), Infomatrix Latinoamérica (Ecuador, Brasil, México y Colombia), Magma Recerca (España), ATAST (Túnez), DOESEF (Turquía), entre otros.

El tema (opcional) para los proyectos en esta edición Proyecto Multimedia es **MOVILIDAD**, invitamos a los participantes a investigar este tema y hacer con su proyecto una propuesta interesante en el área de Movilidad Motorizada, Movilidad No Motorizada, Movilidad Social, Movilidad Eficiente para mejorar la Economía, la relación familiar, las relaciones interpersonales, la salud, la ecología, etc. En el sitio web del concurso 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.proyectomultimedia.org](http://www.proyectomultimedia.org)

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](mailto: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 2015, se aceptan proyectos ya presentados en anteriores ediciones de “Proyecto Multimedia” en los cuales solo se evaluará 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 en cualquier categoría).
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.

### 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. Proyecto Multimedia 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/Proyecto Multimedia 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 Proyecto Multimedia y SOLACYT. A los fines de este concurso y frente a Proyecto Multimedia, 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.proyectomultimedia.org](http://www.proyectomultimedia.org)
2. Realizado el registro, el sistema solicitará hacer la validación del mismo, al realizarlo se indicará el número de proyecto participante.
3. El concursante podrá participar solo con un proyecto.
4. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del **lunes 13 de julio de 2015** y la fecha límite de inscripción dependerá de la Sede regional 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 considerara un proyecto concursante.

**Tabla de Sedes**

Sedes Regionales					
	Lugar	Abarca	Final Regional	Límite de inscripción/envío	Cantidad Equipos
Colombia Región Caribe	Valledupar	Región Caribe	Agosto 27 y 28	Agosto 15	30
Colombia Nacional	Bogotá	Colombia	Octubre 16 al 18	Octubre 1	60
Ecuador	Quito	Ecuador	Pendiente	Diciembre 19	70
Brasil	Lages	Brasil	Agosto 12 al 14	Julio 28	30
México – Golfo	Tantoyuca	Veracruz y Tamaulipas	Octubre 16 y 17	Octubre 5	40
México - San Luis P.	San Luis Potosí	San Luis Potosí	Enero, 2016		40
México - Centro	Edo. de México	Edo de México y DF	Enero 29, 2016	Enero 15	
México - Michoacán	Morelia	Michoacán	Octubre 3 y 4, 2015	Septiembre 21	40
México - Pacífico	Mazatlán	Sinaloa	Pendiente		40
México - Península	Campeche	Tabasco, Yucatán, Campeche, Quintana Roo	Pendiente		40
México - Oaxaca	Oaxaca	Oaxaca, Chiapas, Puebla	Enero 2016		40
México - Aguascalientes	Aguascalientes	Aguascalientes y Zacatecas	Febrero 12 y 13, 2016	Enero 29	40
Continental	Guadalajara	Resto de Estados de México, Acreditados en Regionales, Afiliados Internacionales	Marzo, 2016	Diciembre 19	350

**Nota: Dependiendo del Estado y País deberá participar en la Sede Regional que le corresponda**

## V. Costos

1- Inscripción equipos en México:

Tipo de Registro	COSTOS*	
	General	Instituciones Socias de SOLACYT
1 proyecto	450.00	350.00
5 proyectos	1,800.00	1,400.00
Más de 5 Proyectos (misma escuela y en un mismo deposito)	380.00 por proyecto	280.00 Por proyecto

\* Precio en Pesos Mexicanos

2- Inscripción equipos en Colombia:

Tipo de Registro	COSTOS***	
	General	Instituciones Socias de SOLACYT
1 proyecto	\$60.000	\$35.000
5 proyectos	\$240.000	\$140.000
Más de 5 Proyectos (misma escuela y en un mismo deposito)	\$50.000 por proyecto	\$30.000 Por proyecto

\* Precio en Pesos Colombianos

3- Inscripción equipos fuera de México ( Moneda US Dollar )

Tipo de Registro	COSTOS**	
	General	Instituciones socias de SOLACYT
1 proyecto	40.00	30.00
5 proyectos	160.00	120.00
Más de 5 Proyectos (misma escuela y en un mismo pago)	32.00 us Por proyecto	25.00 us Por proyecto

\*\* Precio en U.S. Dollars

4- Todo Proyecto que no compruebe su pago, será eliminado y no se evaluará.

5- Las Instituciones SOCIAS de Solacyt son: ( <http://solacyt.org/socios-solacyt/> )

6- El pago podrá efectuarse por cualquiera de las siguientes formas:

a) Depósito Bancario:

### Pagos en México

Banco: Bancomer

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

Cuenta: 0183900096 CLABE: 012320001839000964

REFERENCIA (215 y núm. de proyecto a 4 dígitos) ejemplo: 2151456

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

### Pagos en Ecuador

Banco: Pichincha

Beneficiario: Grupo Educare Ecuador

Cuenta de Ahorros: 419 890 4900



## CONVOCATORIA GENERAL

### Pagos en Colombia

<i>Banco:</i>	<i>Caja Social</i>
<i>Beneficiario:</i>	<i>Fundación Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología</i>
<i>Cuenta de Ahorros:</i>	<i>24046105301</i>

### Pagos en Brasil

<i>Banco:</i>	<i>Caixa Econômica Federal</i>
<i>Beneficiario:</i>	<i>Carlone Santos Martins</i>
<i>Agência:</i>	<i>3645</i>
<i>Conta:</i>	<i>00000656-1</i>
<i>Operação:</i>	<i>013</i>

### Pagos en Otros Países

Pago por Internet – [www.paypal.com](http://www.paypal.com) , enviando el pago al destinatario: [mando@solacyt.org](mailto:mando@solacyt.org) , especificando los números individuales de los proyectos que ampara el pago. En Países donde no se pueda enviar dinero por PYPAL, enviar correo electrónico a [mando@solacyt.org](mailto:mando@solacyt.org) indicando tu país de origen y se te informará alternativas de pago.

- 7- Una vez realizado el depósito, si se requiere factura, se deberá solicitar en [www.solacyt.org/factura](http://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 enviara 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 al enviar el reporte de proyecto totalmente lleno y dentro de las fechas marcadas en la Tabla de Sedes.**

**Los Proyectos que participan en las Nacionales de Ecuador, Colombia y 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 proyectos deberán enviar únicamente el REPORTE DE PROYECTO, el cual incluye:  
Presentación y Generales del Equipo y Proyecto  
Introducción y Objetivo del Proyecto desarrollado  
Liga a YouTube donde este el video con la explicación del proyecto ( duración máxima de 4 min )  
Descargar formato de **Reporte de proyecto**: [http://www.proyectomultimedia.org/pm15/reporte\\_pm15.docx](http://www.proyectomultimedia.org/pm15/reporte_pm15.docx)  
Verlo ejemplo en PDF: [http://www.proyectomultimedia.org/pm15/reporte\\_pm15.pdf](http://www.proyectomultimedia.org/pm15/reporte_pm15.pdf)
3. El REPORTE DEL PROYECTO deberá nombrarse con el número de equipo participante y subirse a la plataforma [http://solacyt.org/plataforma/subir\\_archivos/](http://solacyt.org/plataforma/subir_archivos/)  
Las dudas respecto a cómo subir el reporte se recibirán en el correo: [solacyt@gmail.com](mailto:solacyt@gmail.com)
4. No enviar el proyecto como se solicita, expone a que el proyecto sea descalificado sin ninguna responsabilidad para el Comité Organizador.

## VII. Categorías del concurso

- Arte y Diseño Digital
- Animación
- Cortometraje
- Desarrollo de Software
- Robótica - Mecatrónica
- Divulgación Científica
- Reto Linux Continental (pendiente)

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.

- 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 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 :** [http://proyectomultimedia.org/pm13/arte\\_digital1.jpg](http://proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital1.jpg)

**Ejemplo2:** [http://proyectomultimedia.org/pm13/arte\\_digital2.jpg](http://proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital2.jpg)

### ARTE 3d

Esta es una nueva opción que se incluye en la categoría de Arte y Diseño Digital, y te invita a crear un video 3d a partir de la toma de fotografías desde un Celular. El programa a utilizar para editar las imágenes y posteriormente crear la secuencia de video es el 123D Catch de Autodesk.

El producto a fotografiar quedara a elección del equipo, siendo la única característica que no exceda de 15cms por lado. Ver ejemplo ( <https://www.youtube.com/watch?v=AMUFecFCF4s> )

Para mayor información respecto a cómo elaborar tu proyecto visita estos Instructivos

[http://www.d3mobile.es/prueba\\_gratis/Prueba\\_Gratis\\_ESP.pdf](http://www.d3mobile.es/prueba_gratis/Prueba_Gratis_ESP.pdf)

[http://d3mobile.es/descargas/Prueba\\_1\\_esp.pdf](http://d3mobile.es/descargas/Prueba_1_esp.pdf)

### 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.



## CONVOCATORIA GENERAL

- 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, recomendamos SONY VEGAS.
- 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 Ingles este deberá tener subtítulos al español.
- g. El equipo deberá agregar al REPROTE 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.
- 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.

### 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. Los proyectos de secundaria y preparatoria se evaluarán en una misma sección.
- d. 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

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

1. Los proyectos pueden crearse con cualquier tipo de material, sea de línea, kit, reciclado, etc.
2. Se deberá utilizar en la mejor manera posible material de reciclado para reducir costos.
3. Los proyectos podrán contemplar productos completamente nuevos o modificaciones sobre productos o procesos existentes que los hagan novedosos.
4. Los participantes deberán realizar un video y subirlo a YouTube, explicando y mostrando su prototipo en funcionamiento.
5. Se permite el uso de sistemas neumáticos o hidráulicos, la presión máxima permitida es de 6 bar y 50 bar respectivamente (por seguridad).
6. 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).
7. Todo proyecto deberá ser construido por el equipo participante, el cual deberá tener los derechos de utilización del mismo.
8. 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.





## CONVOCATORIA GENERAL

9. 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.

## VIII. Evaluación de Proyectos

### Evaluación

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 realizado las etapas Finales.
4. Cada proyecto participará en la categoría correspondiente a su grado escolar.

## IX. Finales - Premiación

- Los Equipos Finalistas podrán mejorar su proyecto previo a la Exposición Final.
- Los equipos que cumplan en tiempo y forma con su proceso de registro y envío de REPORTE de PROYECTO, serán invitados automáticamente a exponer su proyecto en la Sede Regional
- En los Eventos Nacionales de México, Colombia y Ecuador participaran quienes además hayan aprobado la evaluación previa o hayan sido acreditados desde la Fase Regional Correspondiente.
- Los gastos de traslado y alojamiento correrán por cuenta de los participantes.
- En cada Sede Regional, el máximo ganador será Acreditado un Evento Internacional Afiliado
- **Las certificaciones se darán por países** así que las oportunidades de obtenerlos aumentarán considerablemente.
- Proyecto Multimedia entregará un diploma de reconocimiento a cada participante al igual que a cada asesor e institución educativa finalista



## CONVOCATORIA GENERAL

- Los trabajos ganadores se promocionarán en el sitio Web de Proyecto Multimedia y en diversos eventos/festivales con el fin de dar mayor difusión al proyecto presentado y a sus autores e institución.
- Los premios para los ganadores de cada categoría se publicarán en la página web del concurso.
- Los equipos ganadores de Acreditaciones Internacionales representarán a Latinoamérica en las Finales Mundiales.
- En la Final Continental Guadalajara, cada finalista y asesor deberá cubrir una cuota de finalista (les incluirá el SolaKit PM), el costo se definirá previo al evento, en el resto de Sedes Nacionales o Regionales, la cuota de finalista deberá ser menor a la continental o incluso esta podrá no existir, todo dependerá de los patrocinios/auspicios logrados para la realización del evento.

### X. Video del Proyecto

A partir de esta Edición X de Proyecto Multimedia, ya no se deberá enviar el proyecto a revisión, ahora se deberá crear un video casero donde se exponga en 4 minutos máximo el proyecto realizado, se recomienda el video incluye

- Presentación (Nombre de los Integrantes, Asesor, País, Estado, Escuela, nivel Educativo, Categoría y Nombre del Proyecto)
- Autores aparezcan explicando el proyecto en general
- Se muestre el proyecto en simulación de funcionamiento
- Despedida y conclusión respondiendo ¿Que aprendí?, ¿qué me gusto?, ¿qué fue lo más difícil?, ¿hasta dónde quiero llegar?

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

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

**Comité Organizador :: Proyecto Multimedia Edición X :: [contacto@solacyt.org](mailto:contacto@solacyt.org)  
[www.proyectomultimedia.org](http://www.proyectomultimedia.org)  
[www.facebook.com/proyectomultimedia](https://www.facebook.com/proyectomultimedia) :: twitter: @solacyt**

**Hashtag #pmx**