



Última actualización 28 agosto, 2013

Bases

La Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C. (SOLACYT) a través de Proyecto Multimedia invita a los jóvenes estudiantes en Latinoamérica a participar en la 8va. Edición del Concurso Latinoamericano de Proyectos de Cómputo.

Proyecto Multimedia además 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), Muestra Científica (Perú) entre otros eventos internacionales.

Toda la información oficial acerca de este concurso, bases, formatos y avisos se publicará en el sitio 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@proyectomultimedia.org

I. Proyecto

Se deberá desarrollar un proyecto de interés social desde cualquier punto de vista y bajo un enfoque muy personal, exhortando el uso de la creatividad y habilidad técnica. Los invitamos a pensar, a crear, a contribuir, a innovar, tu proyecto será un aporte a esta sociedad y al mundo.

El proyecto a participar deberá haberse realizado no antes de marzo de 2013, se aceptan proyectos ya presentados en anteriores "Proyecto Multimedia" aclarando que se evaluará de él solo las mejoras y modificaciones que se le hayan realizado.

II. Requisitos

1. Ser estudiante de nivel primaria a universidad.
2. Tener entre 10 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 Primaria en cualquier la categoría
4. Cada equipo deberá tener a un asesor mayor 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 trabajos deberán ser creaciones propias e inéditas.
2. Se podrán usar imágenes, gráficos, música y videos, con créditos de autoría.
3. Los proyectos deberán incluir créditos de quienes lo hicieron y bibliografía.
4. Proyecto Multimedia 2013/2014 tendrá plena capacidad de uso, distribución y publicación de los proyectos presentados al concurso. No obstante, los creadores del proyecto conservan sus derechos de 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.

6. A los fines de este concurso y frente a Proyecto Multimedia, el postulante se declara propietario del proyecto presentado.
7. 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 a través del formulario de **registro** en el sitio www.proyectomultimedia.org
2. Realizado el registro, el sistema les solicitará hacer la validación del mismo, al realizarlo se les indicará su número de proyecto participante y se les enviará el recibo de pago correspondiente.
3. El concursante podrá participar con más de un proyecto, llenando un formulario de registro por cada una de ellas y haciendo el pago correspondiente.
4. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del día **Viernes 16 de agosto de 2013** y la fecha límite de inscripción es el día **Viernes 13 de diciembre de 2013**.
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 el día Viernes 16 de diciembre de 2013, sin lo anterior, el proyecto no será evaluado y no se considerara un proyecto concursante.

V. Costos

- 1- Costo de inscripción equipos **en México**:

Tipo de Registro	COSTOS*		
	General	Instituciones con Programas de Grupo Educare	Instituciones Socias de SOLACYT
1 proyecto	450.00	400.00	350.00
Hasta 5	1,800.00	1,600.00	1,400.00

* Precio en Pesos Mexicanos

- 2- Costo de inscripción equipos **fuera** de México:

Tipo de Registro	COSTOS**		
	General	Instituciones con Programas de Grupo Educare	Instituciones Socias de SOLACYT
Individual	40.00	35.00	30.00
Hasta 5	160.00	140.00	120.00

** Precio en U.S. Dollars

- 3- Todo Proyecto que no compruebe su pago, será eliminado y no se evaluará.
- 4- Las Instituciones SOCIAS que tienen descuento especial son: (<http://solacyt.org/socios-solacyt/>)
- 5- El pago deberá realizarse a más tardar el día 16 de diciembre de 2016 y 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 (214 y núm. de proyecto a 4 dígitos) ejemplo: 2140118

Pagos en Ecuador

Banco: Pichincha
Beneficiario: Doris Báez
Cuenta de Ahorros: 419 890 4900

Pagos en Colombia

Banco: Davivienda
Beneficiario: John Alexander Lozano Ruiz
Cuenta de Ahorros: 0077 7024 1771
Costo de Registro: 1 proyecto \$ 80.000 Pesos Colombianos
Hasta 5 \$ 340.000 Pesos Colombianos

b) Pago por Internet – www.paypal.com

El pago también se podrá realizar a través del sistema seguro de pagos PAYPAL, enviando el pago al correo: mando@solacyt.org, especificando los números individuales de los proyectos que ampara el pago, En el caso de no estar familiarizados con el sistema de pago PAYPAL, enviar email a mando@solacyt.org para recibir un tutorial.

c) Pago de Inscripciones en Países donde no se pueda enviar dinero por PAYPAL

Enviar correo electrónico a mando@solacyt.org indicando tu país de origen y se te informará la forma de pago.

- 6- Una vez realizado el depósito se deberá llenar el reporte de “pago efectuado” que esta en el sitio web del concurso: www.proyectomultimedia.org/factura, con ello el participante aparecerá con estatus de “COMPLETO” en el listado de proyectos inscritos.
- 7- De requerir factura se deberá incluir los datos fiscales al llenar el reporte de “pago efectuado”, el límite para solicitar factura es el último día del mes en el cual se realizó el pago. La factura electrónica se enviara por email al contacto registrado en la solicitud.

VI. Envío de proyectos

1. La fecha límite para el envío de proyectos es el **Viernes 20 de Diciembre de 2013**.
2. Los participantes son los responsables de verificar que su proyecto funcione y sea visualizado en diferentes computadoras, pudiendo incluir un documento con la explicación del proceso de instalación y ejecución del mismo.
3. Los trabajos a enviar deberán organizarse en una carpeta principal nombrada con el número de proyecto y dentro de ella tener la siguiente organización:

☐ **Carpeta “PM14”:** incluirá el Proyecto Final (video, animación, portafolio, fotos, programa, canción, ficha técnica en el caso de robótica, etc.)

☐ **Carpeta “Docs”:**

- 1-Manuales: Documento de Texto con las instrucciones de instalación o aclaraciones pertinentes para que el jurado pueda evaluar sin contratiempos al proyecto presentado.
- 2-Formato de entrega de proyecto debidamente llenado. Descargarlo: www.proyectomultimedia.org/pm13/formato.doc
- 3-Copia de la ficha de depósito/transferencia del pago de la inscripción.

4. El envío de los trabajos se podrá hacer por los siguientes medios:

a) **Paquetería**, dirigido a:

Proyecto Multimedia Atención: Ing. Jose Luis Roa Garcia de la Paz
Calle: Sierra de Pihuamo 1594, Colonia Las Águilas
Ciudad: Zapopan, Jalisco, MEXICO CP 45080
Tel (33)3334.5654 / (33)1662.0504

b) **Correo Electrónico**. Al correo: solacyt@gmail.com , sólo si el proyecto es menor a 12mb, indicando en “asunto” el **número de proyecto**. Enviarse todo en una sola carpeta comprimida (.ZIP ó .RAR) nombrada con el número de proyecto.

c) **Vía FTP** Se deberá subir el proyecto el sitio www.fileserve.com y posteriormente enviar la liga de descarga al correo electrónico: solacyt@gmail.com . indicando en “asunto” el **número de proyecto**. Por este medio el Proyecto puede pesar hasta 150mb

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

6. Proyecto Multimedia cuenta con un reporteador en línea donde cada equipo puede informarse el estatus de su proyecto (en un periodo de 72hrs. se actualizará tu estatus de envío de proyecto).

VII. Categorías del concurso

- Animación
- Contenidos Digitales y Divulgación Científica
- Desarrollo de Software
- Arte Digital (antes Fotografía)
- Cortometrajes
- Música Digital
- Robótica Prototipos
- Robótica de Competencia (ver convocatoria en www.robomatrix.org)

Cada categoría tiene sus propias características y reglamentación, aquí se presenta sólo una descripción breve de cada una de ellas. No olvides revisar en la página de Proyecto Multimedia, la **Convocatoria Específica** de cada Categoría para conocer estos detalles y preparar mejor tu proyecto.

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. Los formatos recomendados para las animaciones son: mpg, mpg2, flash video, swf, avi y quicktime.
- e. No existe tema específico para esta categoría.
- f. Los proyectos a presentar tienen que realizarse durante el presente año (a partir de marzo de 2013) y no deben de haber participado en otro evento internacional
- g. De utilizar imágenes o música externa, deberá darse el crédito correspondiente e indicar el autor o sitio de internet donde se obtuvo dicho material.

CONTENIDOS DIGITALES / DIVULGACION CIENTÍFICA

Exponer con apoyo de medios digitales y/o prototipos a manera de una Campaña publicitaria de divulgación sobre el tema: **“ConCiencia”**, la cual, puede incluir página Web, animación, presentación, carteles, anuncios, calcomanías, spots de audio o video, trípticos, graficas, ensayos, prototipos, experimentos, etcétera.

- a. Los proyectos en esta categoría deberán girar en torno al tema: **“ConCiencia”**.
- b. Se podrá usar cualquier software o material para la elaboración del proyecto.
- c. En caso de incluir videos o animaciones, éstas no deberán exceder de 2 minutos.
- e. En caso de incluir spots de audio, éstos no deberán exceder de 30 segundos cada uno.
- f. De utilizar imágenes, videos o música externa, deberá darse el crédito correspondiente.
- i. Al enviar el proyecto a revisión se deberá además incluir, **una presentación con diapositivas** que indique el objetivo de la campaña publicitaria, describa los elementos (material) que la componen así como una conclusión sobre el trabajo presentado. Sin esta presentación no se evaluará el proyecto.

DESARROLLO DE SOFTWARE

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

- a. El envío del proyecto deberá incluir, además de la documentación que se solicita en la Convocatoria General, los manuales de usuario e instalación, los cuales deberán presentarse de manera resumida y con mayoría de elementos visuales.
- b. Los Lenguajes de programación aceptados entre otros, son: C, C++, Delphi, C#, Visual Basic, Visual.net, PHP, ASP, Pascal, Java, Ensamblador o cualquier programa de desarrollo
- 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.

ARTE DIGITAL (antes Fotografía)

El participante a través de cámara y manipulación digital de imágenes deberá entregar de 3 a 5 trabajos donde plasme su sello en mezclar fotografías que el haya tomado con el manejo de programas de manejo de imágenes, creando con ello un trabajo de Arte Digital.

- 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 enviarse como archivo digital .jpg con una resolución de 300 dpi, en formato de 8 x 10 pulgadas.
- d. Podrá presentarse material en color ó 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 2012 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

ROBOTICA Mecatrónica

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

Nota: Los proyectos en Robótica de Competencia (sumo, seguidor de líneas, robotopía, etc.) ver convocatoria en Robomatrix (www.robomatrix.org)

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 de esta categoría deberán enviar a evaluación , además de la memoria, una ficha técnica, el cual debe incluir la siguiente información:
 - Institución de educación de los participantes
 - Datos de los participantes (Nombre, correo electrónico)
 - Nombre del robot/prototipo
 - Fotos del proyecto
 - Dimensiones y Peso
 - Sistema de alimentación y de locomoción
 - Materiales de construcción
 - Comentarios sobre la experiencia (Características especiales, problemas, etc.)
 - Video de 30 segundos máximo del prototipo operando
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.
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.

CORTOMETRAJE

Elaboración de un cortometraje con una duración máxima de 4.30 min.

- a. Para producir el video deberá 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. Los formatos recomendados para enviar los videos son: mpg, mpg2, avi, quicktime
- e. De utilizar imágenes o música externa, deberá darse el crédito correspondiente.
- f. No se admiten escenas, ni audio con contenido ofensivo.
- g. Si el Video es en Ingles este deberá tener subtítulos al español.
- h. De ser finalistas se solicitara presenten, además del video, el storyboard, cronograma de trabajo, borrador, diálogos y todo el material que muestre que el cortometraje ha sido un proyecto planeado y desarrollado en etapas.
- i. 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.

MUSICA DIGITAL

Elaboración de un ReMix musical en base a la **letra** y **loops** que se proporcionarán, con una duración máxima de 3.30 min.

- Se podrá utilizar cualquier tipo de aplicación de software (recomendamos SONY Acid)
- Se podrá usar cualquier tipo de técnica de mezcla de audio.
- La duración de la pieza musical deberá ser máximo 3:00 minutos.
- El formato de entrega del proyecto deberá ser: mp3 o mp4

Letra:

En proceso.....

- El ritmo de la melodía queda a elección del equipo participante.
- El equipo participante deberá crear su "track vocal"
- La letra podrá modificarse siempre y cuando se conserve la base del mensaje.
- El equipo podrá agregar otros "loops" A su elección
- De no tener programa de manejo de audio, se recomienda bajar la versión Demo (30 días) de ACID Xpress 7 (<http://www.acidplanet.com/downloads/xpress/>)
- Los participantes pueden tocar los instrumentos, pero esto no dará más puntuación en la evaluación
- No es obligatorio se realice un video clip de la canción aunque si recomendable para cuestiones de difusión en los medios.

VIII. Evaluación

- El Comité Evaluador se integra por expertos profesionistas en cada categoría y por profesores de tecnología, quienes elegirán los trabajos finalistas.
- La decisión del Jurado Calificador será inapelable.
- El jurado evaluador tiene las atribuciones de solicitar en cualquier momento información adicional sobre el proyecto, teniendo la facultad para suspender la certificación en caso de encontrar anomalías incluso después de haberse realizado las etapas Regionales.
- Cada proyecto participará en la categoría correspondiente a su grado escolar. (salvo aclaraciones previas)

IX. Final Regional - Premiación

- Los proyectos finalistas serán publicados el día 3 de enero de 2014.
- Las instituciones que son AFILIADAS o SOCIAS de SOLACYT y que hayan tenido equipos finalistas en los últimos 3 años, tienen YA **UN PASE DIRECTO** a la Final Regional de PM2014.
- Los Equipos Finalistas podrán mejorar su proyecto para la evaluación en la Final Regional.
- Los equipos finalistas serán invitados a exponer su proyecto en la Final Regional que le corresponda, las cuales son: México-Guadalajara, México-Morelia, México-Oaxaca, Colombia-Bogotá o Ecuador-Quito que se realizarán entre Enero y Febrero del 2014.
- Los gastos de traslado y alojamiento correrán por cuenta de los finalistas.
- De cada Regional saldrán Certificaciones Directas a los Eventos Internacionales Afiliados
- Las certificaciones se darán por países** así que las oportunidades de obtenerlos aumentarán considerablemente.

CONVOCATORIA
Proyecto Multimedia Michoacán 2014

- En el caso de estudiantes que hayan logrado ser finalistas en 2 o más proyectos, deberán elegir solo uno para representar en la Final Regional.
- Proyecto Multimedia entregará un diploma de reconocimiento a cada participante al igual que a cada asesor e institución educativa.
- 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.
- Los premios para los ganadores de cada categoría se publicarán en la página web del concurso.
- Los equipos ganadores de Certificaciones Internacionales representarán a Latinoamérica en las Finales Mundiales.
- Como premios adicionales, se otorgará a los máximos ganador de Proyecto Multimedia 2014, un viaje vuelo redondo a Rumania para asistir a la INFOMATRIX 2014, Hospedaje, Alimentación y Registro para MOSTRATEC, Hospedaje y Alimentación para la Muestra Científica, Registro para ROBOTCHALLENGE entre otros premios en efectivo y especie.
- En las Finales Regionales, cada finalista y asesor deberá cubrir una cuota de registro (que les incluirá el Kit PM2014), el costo es de \$ 350.00 pesos para las Regionales en México o de 20.00USD para las regionales en Colombia y Ecuador.

MORELIA 25 Y 26 DE ENERO 2014 EN POLIFORUM DIGITAL

Proyectos que no cumplan con los requisitos marcados por el presente convocatoria quedaran descalificados sin responsabilidad alguna para el comité organizador



Comité Organizador :: Proyecto Multimedia 2014 :: contacto@proyectomultimedia.org

www.proyectomultimedia.org
www.facebook.com/proyectomultimedia

twitter: @solacyt