Última actualización 29 de nov, 2022

INFOMATRIX – PROYECTO MULTIMEDIA

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

CONVOCATORIA

I. BASES DEL CONCURSO

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

El Concurso además acredita a sus máximos ganadores para que nos representen en diversos eventos internacionales, entre ellos: INFOMATRIX World Finals, ICAN (Canada), MOSTRATEC (Brasil), Genius Olympiad (USA), MocitecZN (Brasil), Feria de la Ciencia (España), Diverciencia (España), ATAST (Túnez), BUCAIMSEF (Turquía), Ciencia en Acción (España), MCL (Perú), ISIF (Indonesia), ISAC (Irán), IYSIE(Malasia), INNOPA (Indonesia) 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. Se invita a pensar, crear, contribuir, innovar, emprender, que el proyecto sea un aporte a esta sociedad y al mundo. El Tema propuesto es "**al espacio**" el cual no es de carácter obligatorio

El proyecto deberá haberse realizado no antes de abril de 2022, 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 evalué únicamentelas 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.

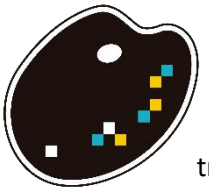
III. REQUISITOS

1. Ser estudiante de nivel educativo **preescolar a universidad**.
2. Tener entre 5 y 25 años, cumplidos a la fecha de cierre de inscripciones. Se permiten mayores de 25 años si se encuentran en calidad de estudiante activo 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 (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 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 derechosde 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 presentar de 3 a 5 trabajos donde plasme su trabajo.

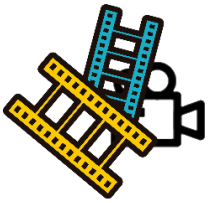
a) Se tiene absoluta libertad técnica, de procedimientos, obtención, retoques y efectosdigitales.
b) Se podrá utilizar cualquier aplicación de software para la manipulación de las imágenes.
c) Los trabajos deberán incluirse como ANEXO dentro del **REPORTE del PROYECTO** y aparecer también en el video 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 setomó 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 ligaen el reporte del proyecto.

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.

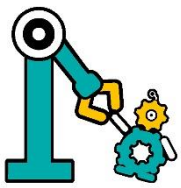
a) Para producir el video podrá utilizarse cualquier medio digital.
b) El video podrá editarse con cualquier programa de software.
c) La duración del video deberá ser de máximo 5 minutos, incluyendo título y créditos.
d) De utilizar imágenes o música externa, deberá darse el crédito correspondiente.
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 detrabajo, borrador, diálogos y todo el material que muestre que el cortometraje ha sido un proyecto planeado y desarrollado en etapas.
h) El equipo concursante 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.) deben mencionarse en los créditos.

DESARROLLO DE SOFTWARE

Elaboración de un Software de aplicación o Videojuego, en ambas secciones el proyecto esaceptado para cualquier tipo de plataforma y/o 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 deescritorio / 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 – PROTOTÍPOS ELECTRÓNICOS



Se deberá realizar un prototipo eléctrico/electrónico de creación propia, pudiendo usar kits de línea o componentes abiertos para su desarrollo.

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 modificacionessobre 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.

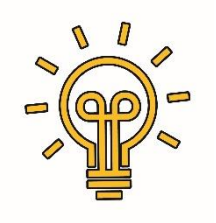
e) Se permite el uso de sistemas neumáticos o hidráulicos, la presión máxima permitida es de 6 bar y 50 bar respectivamente (por seguridad).

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 da 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.

CIENCIAS

En esta categoría los participantes desarrollan propuestas, innovaciones, materiales o productos, como consecuencia del estudio de alguna de las diversas ramas de la ciencia, tales como:

- Biología
- Física
- Química
- Medicina
- Salud
- Ciencias de la tierra
- Ingeniería

CUENTO CIENTÍFICO

El participante deberá escribir un cuento, historieta o comic que giren entorno a un tema donde la ciencia es protagonista

El proyecto podrá ser escrito en español o ingles

Debe tratar de algún tema donde la Ciencia esté presente (la luz, el sonido, la electricidad, la tecnología, etc.).

Si es CUENTO:

- Tener como mínimo 800 y como máximo 1200 palabras
- Podrá incluir hasta 4 ilustraciones propias o de algún compañero.

Si es HISTORIETA O COMIC

- El número máximo de cuadros es de 16
- Se presentará en cintillas con 2 a 3 cuadros.
- Los dibujos pueden ser realizados con cualquier técnica sea manual o digital
- Se podrá presentar en formato JPG, PPT. PDF, DOC

El Cuento deberá exponerse durante el evento presencial en un lapso no mayor a 15 minutos, entre las opciones para la representación están: obra teatral, guiñol, monologo apoyado en material multimedia, narración de diapositivas o combinación de las anteriores.

Esta Categoría tiene una Convocatoria Específica la cual puedes visitar en:
https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/2018/08/Convocatoria_CuentoCientifico_IMLAT.pdf

VI. INSCRIPCIÓN

1. Todo participante deberá inscribirse en el formulario de registro del sitio www.infomatrix.lat
2. El concursante podrá participar en más de un proyecto, pero en caso de llegar a la final nacional deberá elegir solo uno de ellos para presentarlo
3. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del 20 de septiembre de 2022 y termina dependiendo de la Sede en la cual participará.
4. Cada equipo deberá inscribirse en la sede que geográficamente le corresponde (punto VIII 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 VII) y conservar el comprobante de depósito ya que lo necesitará cuando envíe su proyecto dentro de la fecha límite de inscripción de su sede, sin lo anterior, no se considerará un proyecto concursante.
6. 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. COSTOS

- **Equipos en México**:

❖ Registro General	❖ General	❖ Instituciones Socias
❖ 1 proyecto	❖ 650.00	❖ 600.00
❖ 5 proyectos o más	❖ 600.00	❖ 550.00

- Precio en pesos mexicanos
  - **Cuenta de Depósito**
  - **Banco:** BBVA Bancomer
  - **Beneficiario:** Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada
  - **Cuenta:** 0183900096
  - **Clave:** 012320001839000964
  - **RFC:** LCT110309E68
  - **Referencia:** (23 y núm. de proyecto a 5 dígitos) ejemplo: 2327418

- **Equipos en Bolivia**:

❖ Registro General	❖ General	❖ Instituciones Socias
❖ 1 proyecto	❖ 20.00 US / 138.00 Bs	❖ 15.00 US / 103.00 Bs
❖ 5 proyectos o más	❖ 15.00 US / 103.00 Bs	

- Precio en Dólares Americanos
  - **Cuenta de Depósito**
  - **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:**(23 y núm. de proyecto a 5 dígitos) ejemplo: 2327418

- **Equipos en Ecuador**:

❖ Registro General	❖ General	❖ Instituciones Socias
❖ 1 proyecto	❖ 40.00 US	❖ 35.00 US
❖ 5 proyectos o más	❖ 35.00 US	❖ 30.00 US

- Precio en Dólares Americanos
  - **Cuenta de Depósito**
  - **Banco:** Produbanco
  - **Tipo:** Cuenta de Ahorros Nacional
  - **Número de Cuenta:** 12040631058
  - **Beneficiario-Nombre:** SOLACYT EC S.A.S.
  - **RUC/Identificación:** 1793196400001
  - **Correo:** ecuador@solacyt.org
  - **Referencia:**(23 y núm. de proyecto a 5 dígitos) ejemplo: 2327418

- **Equipos en Colombia**:

❖ Registro General	❖ General
❖ 1 proyecto	❖ 100.000 COP / 20 USD

  - Realiza el pago de tu(s) Proyecto(s) **aquí.**
  - **Referencia:**(23 y núm. de proyecto a 5 dígitos) ejemplo: 2327418

- **Equipos en otros países**

❖ Registro General	❖ General	❖ Instituciones Socias
❖ 1 proyecto	❖ 35.00 US	❖ 30.00 US
❖ 5 proyectos o más	❖ 30.00 US	❖ 25.00 US

Precio en Dólares Americanos

1. TODO PROYECTO que no realice o no compruebe su pago, será dado de baja del concurso.
2. Las Instituciones SOCIAS de SOLACYT pueden consultarse en: **solacyt.org/socios-solacyt**
3. En el caso de más de 5 proyectos, la referencia será el número del primer proyecto inscrito.
4. Una vez realizado el depósito, si se desea factura se debe solicitar en **www.solacyt.org/factura,** la factura se enviará por email al contacto registrado en la solicitud.
5. Es importante conservar el recibo del depósito ya que este se deberá incluir en el reporte del proyecto

VIII. SEDES

INFOMATRIX NACIONAL BOLIVIA Fecha del Evento **Marzo 31 y Abril 1, 2023** Cierre de Registros **Febrero 28, 2023** **Registro Abierto**	**INFOMATRIX NACIONAL BRASIL** **Blumenau, Brasil** Fecha del Evento **Octubre 5 al 7, 2022** Cierre de Registros **Agosto 30, 2022** **Registro Cerrado**	**INFOMATRIX NACIONAL COLOMBIA** **Bogotá, Colombia** Sede: **ETITC** Fecha del Evento **Mayo 4 al 6, 2023** Cierre de Registros **Abril 17, 2023** **Registro Abierto**
INFOMATRIX NACIONAL ECUADOR **Quito, Ecuador** Sede: **Universidad de Las Américas** Fecha: **Marzo 16 al 19, 2023** Cierre de Registros **Febrero 24, 2023** **Registro Abierto**	**INFOMATRIX NACIONAL MÉXICO** **Guadalajara, Jalisco** **Sede:** por definir Fecha: **Abril 27 al 29, 2023** Cierre de Registros **Abril 3, 2023** Estatus Registro Abierto para equipos acreditados de regionales, invitados o pertenecientes a estados donde no se tiene evento regional de Proyecto Multimedia	
PROYECTO MULTIMEDIA GUANAJUATO **Sede:** por definir **Lugar:** por definir Fecha del Evento **Marzo, 2023** Cierre de Registros **Febrero, 2023** **Registro Abierto**	**PROYECTO MULTIMEDIA JALISCO** **Sede:** por definir **Lugar:** por definir Fecha del Evento **Febrero, 2023** Cierre de Registros **Enero, 2023** **Registro Abierto**	**PROYECTO MULTIMEDIA GOLFO NORTE** **Tuxpan, Veracruz** Sede: **Colegio Internacional de Tuxpan** Fecha: **Febrero 23 y 24, 2023** Cierre de Registros **Febrero 1, 2023** **Registro Abierto**
PROYECTO MULTIMEDIA GOLFO SUR **Coatzacoalcos, Veracruz** Sede: **EST No. 19** Fecha: **Febrero 17 y 18, 2023** Cierre de Registros **Febrero 3, 2023** **Registro Abierto**	**PROYECTO MULTIMEDIA BAJA CALIFORNIA** Mexicali, Baja California Sede: **Creative Labs** Fecha: **Marzo 10 y 11, 2023** Cierre de Registros **Febrero 23** **Registro Abierto**	**PROYECTO MULTIMEDIA BAJA CALIFORNIA SUR** **Sede:** Universidad Autónoma de Baja California Sur - UABCS **Lugar:** La Paz, BCS Fecha: **Febrero 9 y 10, 2023** Cierre de Registros **Enero 20, 2023** **Registro Abierto**
PROYECTO MULTIMEDIA PACÍFICO **(Sinaloa, Sonora, Durango)** **Sede:** por definir **Lugar:** Mazatlán, SIN	**PROYECTO MULTIMEDIA SAN LUIS POTOSÍ** **San Luis Potosí, SLP** Sede: **Colegio Sagrado Corazón** Fecha: **Febrero 28, 2023** Cierre de Registros	**PROYECTO MULTIMEDIA MÉXICO CENTRO** **(Cd. México, Edo. México)** **Sede:** por definir **Lugar:** por definir

Fecha: **Febrero 9 al 11, 2023** Cierre de Registros **Enero 19, 2023** **Registro Abierto**	**Febrero 7, 2023** **Registro Abierto**	Fecha: **Por definir** Cierre de Registros **Por definir** **Registro Abierto**
PROYECTO MULTIMEDIA MICHOACÁN Morelia, MICH **Sede:** por definir Fecha: **Por Definir** Cierre de Registros **Por definir** **Registro Abierto**	**PROYECTO MULTIMEDIA PENÍNSULA SUR** Oxkutzcab, Yucatán **Sede: ITSSY** Fecha: **Marzo 2 y 3, 2023** Cierre de Registros **Febrero 16, 2023** **Registro Abierto**	**PROYECTO MULTIMEDIA AGUASCALIENTES** Aguascalientes, AGS **Sede:** por definir Fecha: **Febrero 18, 2023** Cierre de Registros **Enero 28, 2023** **Registro Abierto**
PROYECTO MULTIMEDIA OAXACA **Sede:** por definir Lugar: **Oaxaca, OAX** Fecha: **Por Definir** Cierre de Registros **Por definir** **Registro Abierto**	**PROYECTO MULTIMEDIA CHIHUAHUA** **Ciudad Juárez, CHI** **Sede:** Universidad Tecnológica **de Cd. Juárez** Lugar: Fecha: **Marzo 4** Cierre de Registros **Febrero 11, 2023** **Registro Abierto**	**PROYECTO MULTIMEDIA COAHUILA** **Sede:** por definir Lugar: **por definir** Fecha: **Por Definir** Cierre de Registros **Por definir** **Registro Abierto**
PROYECTO MULTIMEDIA CAMPECHE **Escárcega, CAM** Sede: **Tecnológico de Escárcega** Fecha: **Marzo 9 y 10, 2023** Cierre de Registros **Febrero 16, 2023** **Registro Abierto**	**PROYECTO MULTIMEDIA TABASCO** **Sede:** Por definir Lugar: **por definir** Fecha del Evento **Por definir** Cierre de Registros **Por definir** **Registro Abierto**	**PROYECTO MULTIMEDIA COLIMA** **Manzanillo, COL.** Sede: **Colegio St. John´s** Fecha del Evento **24 y 25 de marzo, 2023** Cierre de Registros **Marzo 6, 2023** **Registro Abierto**
INFOMATRIX ECUADOR REGIONAL GUAYAQUIL **Sede:** por definir Lugar: **por definir** Fecha del Evento **Por definir** Cierre de Registros **Por definir** **Registro Abierto**	**INFOMATRIX ECUADOR REGIONAL CUENCA** **Sede:** por definir Lugar: **por definir** Fecha del Evento **Por definir** Cierre de Registros **Por definir** Estatus **Registro Abierto**	**SEDE GENERAL VIRTUAL*** **Para equipos con situaciones especiales de participación.** Fecha del evento: **Marzo 31, 2023** Cierre de Registros **10 marzo, 2023** **Registro Abierto**

La **Sede General Virtual** se realizará con el objetivo de permitir a los equipos que no pudieron participar en su sede regional por alguna de las siguientes situaciones

1) Problemas económicos para el traslado a la sede
2) Problemas de Salud de algún integrante del equipo
3) No existir sede regional a por lo menos 100kms de distancia de su ciudad origen

La sede general NO otorgará acreditaciones internacionales y los pases a fases nacionales serán limitados a los equipos que logren nivel Platino únicamente (un 5% de los equipos)

Los reconocimientos que logren serán igualmente en formato digital.

IX. ENVÍO DE PROYECTOS

Los equipos participantes deben enviar su proyectos la fecha límite de su sede, son 3 los formatos (Reporte de Proyecto, Reporte Administrativo y Poster Virtual) los cuales pasarán por una validación y posterior se publicarán 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 **REPORTE DE PROYECTO**, cada equipo eliges desarrollar y enviar el formato **Básico** (recomendado para Preescolar, Primaria o Secundaria) o el formato **Avanzado** (recomendado para Preparatoria/Universidad) con toda la información que este solicita:

Que incluye:

- Información general de tu proyecto
- Explicación de su realización y objetivo
- Liga al **VIDEO** en donde explicas tu proyecto (duración máxima de 3 minutos)
- **Reporte Básico de Proyecto:** https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte_basico.docx
- **Reporte Avanzado de Proyecto:** https://bit.ly/FormatoReporteCientifico

3. Enviar **REPORTE ADMINISTRATIVO**

Que incluye:

- Carta Aval de participación
- Identificaciones de Participantes y Asesor
- Comprobante de Pago o Beca
- Reporte Administrativo: https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte_administrativo.docx

4. Enviar **DISEÑO DE POSTER**

- 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

5. Solo si estas en Cuento Científico

- Revisa la convocatoria específica de Cuento
- Enviar tu Cuento en formato **.DOCX** o **.PDF**

6. **Nombres** de los formatos a enviar

Los formatos para enviar deberán nombrarse utilizando las siguientes abreviaciones.
El nombre se compone de la **categoría, nivel educativo, número de registro y tipo deformato.**

Ejemplo:

DES_SEC_23490_RBAS (es un **reporte tipo básico** de un proyecto en la categoría de **desarrollo**

de software denivel **secundaria** con **número de registro** 23490).

Abreviaciones de Documentos

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 – DESRobótica/Mecatrónica
ROB Divulgación Científica – DIV

7. Los formatos deberán subirse a la plataforma: **solacyt.org/plataforma/subir_archivos/**
8. **No enviar** los reportes como se solicita, expone a que el proyecto sea descalificado sin ninguna responsabilidad para el Comité Organizador.
9. Dudas respecto a cómo subir el reporte se atienden en:

contacto@solacyt.org o whatsapp +52 3310733731

X. 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 y 5 para preguntas y respuestas.
5. Los expositores montarán un stand para su exposición, en caso de tener un prototipo se recomienda presentar su funcionamiento.
6. En cada Sede Regional/Nacional, los máximos ganadores acreditarán a eventos internacionales organizados y/o afiliados a SOLACYT.
7. Los siguientes máximos ganadores de cada Sede Regional (en Ecuador y México) acreditarán a la Final Nacional correspondiente realizarse en los meses de marzo y abril, 2023.
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, medalla y la acreditación nacional o internacional en caso de aplicar.
10. Todos los participantes (asesores, estudiantes e instituciones) recibirán diploma de participación.
11. 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 einstitución.

12. En la Final INFOMATRIX MÉXICO 2023, cada finalista y asesor deberá cubrir una cuota de finalista individual que les dará acceso a kit del evento, el costo se definirá previo al evento
13. Equipos o instituciones que no cumplan con los requisitos marcados por la presente convocatoria quedarán descalificados sin responsabilidad alguna para el comité organizador.
14. Toda duda, favor de expresarla al correo electrónico: contacto@solacyt.org o al Whatsapp +52 33 1073 3731.
15. Cualquier resolución que se adopte por incidentes no previstos en esta convocatoria, será resuelta por el Comité Organizador.

Todo inicio 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