

TODOS OS PESQUISADORES CIENTÍFICOS E TECNOLÓGICOS DA
EDUCAÇÃO



Concurso brasileiro de projetos científico e tecnológico

INFOMATRIX- BRASIL

De 12 a 15 de Setembro de 2017 em Lages-Santa Catarina-Brasil

Todas as informações referente ao evento, normas, formatos, avisos, etc. Serão publicadas no site.

Qualquer resolução que se adote por incidentes não previstos dentro desta convocatória serão resolvidos pelo comitê organizador. Qualquer dúvida, por gentileza entrar em contato através do e-mal:

brasil@solacyt.org



Infomatrix Brasil

A Sociedade Latinoamericana de Ciência e Tecnologia Aplicada A.C. (SOLACYT), em coordenação com a competição Internacional de Projetos e a Organização Iberoamericana de Ciências, convida aos estudantes da América Latina a participarem da 11ª edição do Concurso latino americano de Projetos estudantis em suas fases Regionais, Nacionais e Continentais.

O Concurso funge como eliminatória Continental oficial para assistir a diversos eventos Internacionais, entre eles: Concurso Internacional de Projetos de Cómputo INFOMATRIX (Romênia), Robotchallenge (China), MOSTRATEC (Brasil), Genius Olympiad (USA), MocitecZN (Brasil), Magma Recerca (Espanha), ATAST (Túnez), DOESEF (Turquia), Fazendo Ciência (Chile), Feira da Ciência (Espanha), Feira do Ambiente (Argentina), Muestra Científica Latinoamericana (Perú), Infomatrix Latinoamérica (Equador, Brasil, México e Colômbia), Eureka (PERÚ), entre outros.

O tema (opcional) para os projetos desta edição do Proyecto Multimédia/Infomatrix Latinoamérica (PM/IMLAT) é **Inclusão Social**, convidamos aos participantes a investigar este tema e fazer com seu projeto uma proposta interessante nesta área. No site web do Concurso e as redes sociais estarão agregando entrevistas e reportagens a respeito.

Todas as informações oficiais acerca deste Concurso, bases, formatos e avisos serão publicados no site www.infomatrix.lat

Qualquer resolução que se adote por incidentes ou imprevistos nesta convocatória, serão resolvidos pelo **Comitê Organizador**. Toda e qualquer dúvida, por favor, expressar ao correio eletrônico: brasil@solacyt.org

I. PROJETO

Deverão desenvolver um projeto de interesse social a partir de qualquer ponto de vista; seja ele científico ou tecnológico com enfoque pessoal, explorando o uso da criatividade, habilidade e técnica. Convidamos a pensar, criar, contribuir, inovar e emprender, onde seu projeto será um suporte em busca de um mundo melhor.

Para participação do projeto no evento, o mesmo não deverá ter sido iniciado antes de agosto de 2016, ou projeto em continuação deverão ser identificados conforme formulário, onde serão avaliados as principais modificações.

II. REQUISITOS

1. Ser estudante de nível educativo Primário a Universidade.
2. Ter entre 6 e 25 anos de idade, completos até a data de encerramento das inscrições.
3. A participação poderá ser em equipes de no máximo 2 estudantes. Serão permitidos 3 participantes somente para os projetos de Nível Primário em qualquer categoria.
4. Cada equipe deverá ter um orientador maior de 21 anos de idade (professor, familiar ou amigo).
5. É possível que se formem equipes de estudantes de diferentes instituições.



6. É possível que se formem equipes de diferentes níveis educativos, sendo o maior graduado o que indique o nível a participar.

III. CRITÉRIOS GERAIS

1. Os trabalhos deverão ser criações próprias e inéditas.
2. Só poderão usar imagens, gráficos, música e vídeos, com identificação de autoria.
3. Os projetos devem incluir créditos de quem fez e as referências.
4. **O concurso brasileiro de projetos científico e tecnológico do Brasil** terá plena capacidade de uso e publicação de projetos submetidos ao concurso. No entanto, os autores do projeto mantêm seus direitos autorais, exploração e utilização.
5. A postulante, isenta **o concurso brasileiro de projetos científicos e tecnológicos do Brasil e a SOLACYT** por quaisquer reclamamações que venha apresentar-se sobre os direitos autorais do projeto apresentado, não assumindo qualquer responsabilidade unilateral, exclusiva e não ficando sobre responsabilidade da **INFOMATRIX Brasil e SOLACYT** qualquer tipo de danos ou prejuízos que poderá vir acontecer íntegramente.
6. Para os fins deste concurso e frente a **INFOMATRIX Brasil**, o postulante se declara proprietário do projeto apresentado.
7. A comissão organizadora é responsável por estabelecer e regulamentar as avaliações e opiniões feitas para que ele tenha plena autoridade dentro da competição.

III. INSCRIÇÕES

1. As Inscrições Deverão ser realizadas ONLINE na página do evento www.infomatrix.lat
2. Concluído o registro, o sistema pede-lhes para validar o mesmo, logo em seguida será gerado o número do projeto participante onde este deverá ser usado para qualquer contato inclusive quando for enviado o comprovante de pagamento.
3. O concorrente Orientador poderá participar com mais de um projeto, preenchendo um formulário de registro para cada.
4. As Inscrições serão realizadas a partir de **20 de Maio de 2017** e encerram em 08 de Agosto de 2017, dependerá das sedes regionais em que irão participar.
5. Os participantes deverão cobrir a taxa de inscrição em uma das modalidades (ponto V) e realizar o envio do comprovante de pagamento até data de vencimento indicado na tabela abaixo, o não pagamento fará com que o projeto não seja avaliado e não será considerado um projeto concorrente.



TABLA DE SEDES

SEDE	LOCAL	ABRANGÊNCIA	DATA DE EXPOSIÇÃO	LÍMITE DE INSCRIÇÃO, PAGAMENTO E ENVIO DO RELATÓRIO	QUANTIDADE EQUIPES
Colômbia Região do Caribe	Valledupar	Atlántico, Cesar, La Guajira, Magdalena, Bolívar, Sucre, Córdoba	Agosto 17 e 18 de 2017	7 de Agosto de 2017	40
Colômbia Região Santander	Bucaramanga	Santander, Norte de Santander	Setembro 15 y 16 de 2017	Setembro 4 de 2017	40
Colômbia Região Sul	Pasto	Nariño, Putumayo, Cauca, Caquetá	Setembro 21 y 22 de 2017	Setembro 11 de 2017	40
INFOMATRIX SUDAMÉRICA Colômbia Nacional	Bogotá D.C.	Demais departamentos da Colômbia, credenciados em regionais e internacionais	Outubro 5 a 7 de 2017	Setembro 18 de 2017	120
INFOMATRIX LATINOAMÉRICA Brasil	Lages	Brasil	12 a 15 de Setembro 2017	20 de Agosto de 2017	100
México - Guanajuato	Guanajuato	Guanajuato	Por confirmar		40
México - Golfo	Tantoyuca	Veracruz y Tamaulipas	Por confirmar		40
México - Pacífico	Mazatlán	Sinaloa, Nayarit, Sonora, Durango	Por confirmar		100
México - San Luis Potosí	San Luis Potosí	San Luis Potosí	Por confirmar		40
México - Centro	Edo. de México	Edo. de México y DF	Por confirmar		40
México - Michoacán	Morelia	Michoacán, Guerrero	Por confirmar		40
México - Península	Campeche	Tabasco, Campeche, Yucatán, Quintana Roo	Por confirmar		40
México - Aguascalientes	Aguascalientes	Aguascalientes y Zacatecas	Por confirmar		40
México - Oaxaca	Oaxaca	Oaxaca, Chiapas, Puebla	Por confirmar		40
México - Chihuahua	Cd. Juárez	Chihuahua	Por confirmar		40
INFOMATRIX SUDAMÉRICA Equador	Quito	Equador	Por confirmar		80
INFOMATRIX LATINOAMÉRICA Final Continental	Guadalajara	Demais Estados do México, credenciados em Regionais, Afiliados Internacionais	Por confirmar		350



IV. CUSTOS

1. Inscrições

Preço em Reais

TIPO DE REGISTRO	GERAL	INSTITUIÇÕES SÓCIAS DA SOLACYT
1 Pessoa	R\$ 100.00	R\$ 80.00
5 Pessoas	R\$ 420.00	R\$ 400.00
Mais de 5 Pessoas (mesma escola e o mesmo depósito)	R\$ 80.00 por Pessoa	R\$ 80.00 por Pessoa

2. Todos os Projetos que não cumprirem seu pagamento, serão eliminados e não serão avaliados.

3. As Instituições SÓCIAS da Solacyt são: (<http://solacyt.org/socios-solacyt/>)

4. O pagamento poderá ser efetuado pela seguinte forma:

a) Depósito Bancário:

Banco: _____ Caixa Econômica Federal
Beneficiário: _____ Carlone Santos Martins
Agência: _____ 3645
Conta: _____ 00000656-1
Operação: _____ 013

Custo de Registro: 1 pessoa R\$ 100.00 Reais
 5 pessoas R\$ 420.00 Reais

- 1- Após realizado o depósito é necessário preencher o relatório de "pagamento feito", que está no site do concurso: www.solacyt.org/factura ou encaminhe um e-mail a brasil@solacyt.org
- 2- A nota fiscal será entregue na data do credenciamento mediante comprovante de pagamento.

VI. ENVIO DE PROJETOS

1. A data limite para envio de projetos será dia 08/08/2017
2. Os participantes são responsáveis por verificar se o seu projeto pode ser exibido em computadores diferentes, e se caso necessário podem incluir um documento explicando o processo de instalação e implementação do programa referente.
3. Os trabalhos a serem enviados deverão ser organizados em uma pasta principal nomeada com o número do projeto e dentro dele ter a seguinte organização:



▮ **Pasta “IFBrasil2017”:** incluirá o Projeto Final (vídeo, animação, portfólio, fotos, programa, música, ficha técnica no caso de robótica e etc.)

▮ **Pasta “Docs”:**

1- Manuais: documento Texto com instruções de instalação ou esclarecimentos para o júri avaliar o projeto sem problemas apresentados.

2- Formato de entrega devidamente preenchido. Download: <http://infomatrix.lat/reporte-2/>

3- Cópia do comprovante de depósito taxa de inscrição / transferência.

4. O não envio do projeto conforme solicitado, implica na desclassificação do participante e de seu projeto sem nenhuma responsabilidade do comitê organizador.

1. Relatório do Projeto

- **Deverá ser descrito com a abreviação da categoria, nível e o número da equipe participante.**

Exemplo: DES_PRE_11490.pdf	
Abreviações do Nível Educativo	Abreviações das Categorias
<i>Primária(PRI)</i>	<i>Arte e Desenho Digital (ART)</i>
<i>Secundária(SEC)</i>	<i>Animação....(ANI)</i>
<i>Bachillerato ou Preparatória (BAC)</i>	<i>Curta metragem(CUR)</i>
<i>Universidade(UNI)</i>	<i>Desenvolvimento de Software e vídeo jogos (DES)</i>
	<i>Robótica – Mecatrônica(ROB)</i>
	<i>Divulgação Científica(DIV)</i>
	<i>Conto Científico(COE)</i>

- Uma vez pronto o Relatório do Projeto em sua totalidade, deverá submetê-lo a plataforma: http://solacyt.org/plataforma/subir_archivos/
- O não envio do projeto como se solicita, expõe a que o projeto seja desqualificado sem nenhuma responsabilidade para o Comitê Organizador.
- As dúvidas a respeito de como submeter o relatório poderão ser resolvidas através do e-mail brasil@solacyt.org

VII. CATEGORIAS DO CONCURSO

- Arte e Desenho Digital
- Animação
- Curta metragem
- Desenvolvimento de Software e video jogos



- Robótica-Mecatrônica
- Divulgação Científica
- Contos científicos

Cada categoria tem suas próprias características e regulamentações, aqui se apresenta somente uma descrição breve de cada uma delas.

ARTE E DESENHO DIGITAL

O participante através da câmera e manipulação digital de imagens deverá entregar de 3 a 5 trabalhos onde traduza sua marca e que edite fotografias através de qualquer programa ou imagens detalhada.

- a. Possui liberdade absoluta e técnicas, procedimentos de aquisição, retoques e efeitos digitais.
 - b. Podem usar qualquer aplicativo de software para manipulação de imagens.
 - c. As inscrições devem ser enviadas como arquivo jpg digital com uma resolução de 300 dpi, em formato 8 x 10 polegadas.
 - d. O material pode ser apresentado em cores ou preto e branco.
 - e. Utilizando técnica de fotomontagem, as imagens adicionais podem ser fotos existentes, agregando no documento técnico anexo ao projeto o site web de onde foram retiradas as fotos com as devidas referências correspondentes.
 - f. Não serão permitidos imagens ou conteúdos ofensivos.
 - g. Recomenda-se não agregar textos as imagens para manter visível a fotografia.
- **Exemplo1:** http://proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital1.jpg
 - **Exemplo2:** http://proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital2.jpg

ANIMAÇÃO

Sequência de imagens que formam uma ilusão de movimento, com uma duração máxima de 2.30min. Pode ser qualquer tipo de animação (2d, 3d, stop motion, etc).

- a. Poderá ser utilizados qualquer tipo de aplicação de software.
- b. Poderá ser utilizada qualquer tipo de técnica de animação (stop motion, linear, 2d, 3d, etc).
- c. A duração do projeto deverá ser no máximo 2.30 minutos (incluindo créditos).
- d. Os formatos recomendados para as animações são (mpg, mpg2, flash vídeo, swf, avi e quicktime).
- e. Não existe tema específico para esta categoria.



- **Exemplo 1:** <https://www.youtube.com/watch?v=9Y1D8Rr6-ls>
- **Exemplo 2:** <https://www.youtube.com/watch?v=-5LdEFpVcKc>
- **Exemplo 3:** <https://www.youtube.com/watch?v=RdFEKDgBXgQ>

CURTA METRAGEM

- Para produzir o vídeo deverá utilizar-se qualquer meio digital.
 - vídeo poderá ser editado com qualquer programa de software, recomendamos SONY VEGAS.
 - A duração do vídeo deverá ser de no máximo 5 minutos, incluindo título e referências.
 - Os formatos que recomendados para enviar os videos são: mpg, mpg2, avi, quicktime.
 - Ao utilizar imagens ou músicas externas deverá ser identificadas com o autor correspondente.
 - Não serão permitidas cenas ou sons com conteúdos ofensivo.
 - Se o Vídeo for em inglês este deverá ter subtítulo em Português.
 - Se recomenda que a equipe do trabalho apresentes os demais recursos do vídeo, o storyboard, cronograma de trabalho, diálogos e todo o material que mostre que a curta metragem foi desenvolvido e planejado em etapas.
 - A equipe deverá registrar somente dois alunos por projeto (com exceção das séries de nível primário que se permite o registro de até 3 estudantes), os demais participantes deverão ser mencionados no final da apresentação visual.
- **Exemplo 1:** (preparatória) <https://www.youtube.com/watch?v=YK3KdmjdAko>
 - **Exemplo 2:** (preparatória) <https://www.youtube.com/watch?v=DKTHggshfto>
 - **Exemplo 3:** (universidade) <https://www.youtube.com/watch?v=164OBLfmcOI>
 - **Exemplo 4:** (secundária) <https://www.youtube.com/watch?v=6OXNrW6GcYQ>

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Elaboração de um Software de aplicação de Vídeo Jogo, em ambas seções, o projeto é aceito para qualquer tipo de plataforma e dispositivo.

O envio do projeto deve incluir, além da documentação exigida no Convite Geral, manuais de usuário e de instalação, que deve ser apresentado na forma de sumário e a maioria dos elementos visuais.

- As linguagens de programação, são as seguintes: C, C ++, Delphi, C #, Visual Basic, Visual.net, PHP, ASP, Pascal, Java, Assembler ou qualquer programa de desenvolvimento .
- Os pedidos apresentados pode ser baseado na Web, para desktops / laptops, dispositivos móveis e jogos de vídeo para qualquer plataforma.



- c. Os projectos podem ser modificações para produtos ou processos existentes que as tornam novo.

ROBÓTICA MECATRÔNICA

Deverá realizar um protótipo elétrico/eletrônico de criação própria.

Nota: Os projetos de Robótica de Competência (sumo, seguidor de linhas, robotopia, etc.) ver convocatória em Robomatrix (www.robomatrix.org)

1. Os projetos podem ser criados com qualquer tipo de material, seja de linha, kit, reciclado, etc.
2. Deverá utilizar da melhor maneira possível os recursos materiais para reduzir custos, de preferência que seja materiais recicláveis.
3. Os projetos poderão contemplar produtos completamente novos e modificações sobre produtos existentes.
4. Os participantes desta categoria deverão enviar a avaliação, os demais requerimentos de acordo com o item VI e um Vídeo de até 30 segundos do protótipo operando.
5. Serão permitidos o uso de sistemas pneumáticos ou hidráulicos, a pressão máxima permitida é de 6 bar e 50 bar respectivamente (por medida de segurança).
6. Não é permitida o uso de materiais ou substâncias combustíveis, corrosivas ou explosivas. Não se permite o uso de motores de combustão interna (por medida de segurança).
7. Todo projeto deverá ser construído pela equipe participante, os quais deverão ter os direitos de utilização do mesmo.
8. O Robô não pode ser perigoso ao manipulá-lo ou durante o seu funcionamento. O robô não deve causar danos ou modificações as instalações ou cenário em que será apresentado.
9. Os possíveis danos sofridos pelos projetos durante as finais regionais serão entendidos como próprios da natureza do evento e não significam obrigação de reparação por parte dos organizadores.

DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

Expor o que foi realizado numa determinada pesquisa, seja ela científica ou tecnológica, onde se apresente todo o desenvolvimento por meio de linguagem. Nesta categoria poderão ser apresentados projetos provenientes de diferentes áreas de pesquisa:

- Ciências Animais e das Plantas
- Biologia Celular e Molecular, Microbiologia
- Bioquímica e Química
- Ciências da Computação
- Ciências Planetárias e Terrestres, Matemática e Física



- Ciências Sociais, Comportamento e Arte
- Engenharia e Materiais
- Cuidado ao Meio Ambiente
- Medicina e Saúde

O objetivo desta categoria é conhecer teorias, pesquisas e experimentos que não são de conhecimento comum, por meio de exemplificações de protótipos didáticos, experimentos com aplicação no cotidiano, apoiando-se em exposição interativa onde o expositor transmite o que foi realizado em seu projeto de uma maneira divertida, dinâmica e interessante.

CONTEÚDOS DIGITAIS

(Nível secundário) (somente serão aceitos nas sedes Colômbia, Equador e Continental)

Deverão escrever um conto científico em espanhol com um mínimo de 800 palavras e máximo de 1200, no qual se poderão incluir até ilustrações próprias ou de algum companheiro.

O tema deverá tratar algum tema onde a ciência esteja presente (a luz, o som, a eletricidade, a tecnologia, e etc...).

Os participantes do Conto científico **NÃO** participam das fases regionais, apresentam-se diretamente nas finais Nacionais e Continentais (Equador, Colômbia e México).

Os contos que forem aprovados na primeira revisão (em linha) serão convidados a Final Nacional/Continental correspondente, onde terão 15 minutos para apresentar seu Conto fazendo uso de algumas das seguintes representações: Teatral, monólogo, apoiando-se em material multimídia, ou combinação de de ambas.

Esta categoria tem uma convocatória específica, onde detalha-se as informações da mesma ([ler convocatória específica d conto científico](#)).

VIII. AVALIAÇÃO DE PROJETOS

Avaliação Prévia

As sedes do México Continental, Centroamérica, Infomatrix Sudamérica em Colômbia e Equador terão participação nas avaliações prévias para determinar quem são as equipes credenciadas para participar da exposição final da INFOMATRIX Brasil.

1. O Comitê avaliador se integra por excelentes profissionais em cada categoria e por professores quem elegerão os trabalhos finalistas.
2. A decisão do jurado qualificador será irrevogável.



3. Os jurados avaliadores tem as atribuições de solicitar a qualquer momento informações adicionais sobre o projeto, tendo total responsabilidade para suspender a certificação em caso de encontrar anormalidades incluso depois de ter participado de etapas regionais.

4. Cada projeto participará da categoria correspondente ao seu grau escolar.

- A avaliação tem como objetivo diagnosticar o processo de produção de conhecimento científico e/ou de pesquisa tecnológica.
- Comitê Científico de avaliação da INFOMATRIX Brasil terá a responsabilidade de dar o veredito final de avaliações dos projetos.
- Este comitê está integrado por especialistas das áreas, os quais não tem ligamentos direto com a INFOMATRIX.

AVALIAÇÃO SEGUINTE

Para realizar a avaliação será indispensável apresentar a **Documentação exigida**.

Para a avaliação de projetos, os documentos obrigatórios serão os seguintes:

- Caderno de Campo: também conhecido como “diário de bordo” da pesquisa.
- Informe da pesquisa (Relatório do Projeto): em três cópias impresas, de acordo com o modelo disponível no site da INFOMATRIX Brasil, ítem “Formulários”. A finalidade deste documento no processo de avaliação é desenvolver a consistência em redação científica.
- Apresentação à banca avaliadora: integram a apresentação visual do projeto.

APRESENTAÇÃO ORAL

Para a apresentação oral do projeto, nos dias de avaliação, se recomenda que os expositores preparem uma apresentação de 10 minutos. Tenha em mente que a documentação do projeto e Relatório - foram lidos pelos avaliadores, portanto, não há necessidade de "contar tudo de novo".

Você deve usar o tempo para a apresentação dos principais tópicos do projeto, tais como: Como surgiu a idéia? Por que o projeto foi desenvolvido? Quais são os resultados? Qual é o significado (importância) do projeto?

Sua avaliação será conduzida sob a seguinte rubrica:

A decisão do Comitê de Revisão Científica será irrevogável.



IX. FINAIS – PREMIAÇÃO

- Os finalistas podem melhorar o seu projeto para apreciação na Final Nacional e/ou Continental.
- As equipes que cumprirem os prazos vigentes na convocatória serão convidados a participar na INFORMATRIX Brasil 2017.
- Os gastos de traslados e alojamento são por conta dos participantes.
- Em cada Sede Regional, o ganhador absoluto será credenciado a um Evento Internacional Afiliado.
- A INFOMATRIX Brasil entregará um certificado de reconhecimento a cada participante e orientador assim como, a instituição educativa.
- Os trabalhos ganhadores serão divulgados no site Web da INFOMATRIX Brasil.
- Os prêmios para os ganhadores de cada categoria serão publicado na página web do concurso.
- Aos projetos premiados com credenciais Internacionais representarão a Latinoaméria nas finais mundiais.

Equipes ou instituições que não cumprirem os requisitos estabelecidos pela presente convocatória serão desclassificados sem qualquer responsabilidade para a comissão organizadora.

Comitê Organizador INFOMATRIX Brasil 2017

Guilherme Moreno

Cordenador de Registros e Avaliações

Bruna Souza

Coordenadora de Marketing e Divulgação

Rogério Da Silva

Guilherme Daboite

Marcus Araújo

Executivos associados à Infomatrix Brasil

Omar Alejandro Chavez Campos

Coordenador científico-SOLACYT

Fernando Guzmán Muñoz

Presidente- SOLACYT



Carlos Pereira Martins
Diretor Geral

brasil@solacyt.org
www.solacyt.org

