

TODOS OS PESQUISADORES CIENTÍFICOS E TECNOLÓGICOS DA EDUCAÇÃO



Concurso brasileiro de projetos científico e tecnológico

INFOMATRIX- BRASIL

De 10 a 13 de setembro de 2019 em Araranguá-Santa Catarina-Brasil



INFOMATRIX BRASIL

A INFOMATRIX Brasil em parceria com a Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C. (SOLACYT), International Informatics Project Competition (INFOMATRIX) e a Organização Iberoamericana de Ciências, convidam os estudantes da América Latina a participarem da **V EDIÇÃO DO CONCURSO BRASILEIRO DE PROJETOS CIENTÍFICOS E TECNOLÓGICOS - INFOMATRIX BRASIL**, o evento será realizado em Araranguá (Santa Catarina), no período de 10 a 13 de Setembro de 2019.

O concurso será uma eliminatória continental oficial. Serão selecionados estudantes de acordo com os níveis de qualificação dos trabalhos apresentados no evento para representarem a INFOMATRIX e o Brasil em eventos nacionais e internacionais, tais como o Concurso Internacional de Proyectos de Cómputo INFOMATRIX (México), Robotchallenge (China), CASTIC (China), MOSTRATEC (Brasil), Genius Olympiad (USA), Mocitec-ZN (Brasil), FEBRACE (Brasil), Magma Recerca (Espanña), ATAST (Túnez), OKSEF (Turquía), Fazendo Ciência (Chile), Feria de la Ciencia (Espanña), Feria Internacional de Ciencia y Tecnologia FECIENCAP (Paraguay), Muestra Científica Latinoamericana (Perú), Eureka (Perú), Infomatrix Latinoamérica (Ecuador, México, Bolivia e Colômbia), entre outros.

Todas as informações oficiais do evento referentes a bases, formatos e avisos serão publicados através de meios digitais:

Site oficial: www.infomatrix.lat

FanPage oficial: <https://www.facebook.com/infomatrixbrasil/>

Instagram oficial: (@infomatrixbrasil) <https://www.instagram.com/infomatrixbrasil/>

Quaisquer incidentes ou imprevistos apresentados nesta convocatória, serão resolvidos pelo **Comitê Organizador**. Dúvidas referente ao evento deverão ser encaminhadas ao e-mail: brasil@solacyt.org.



I. PROJETO

Os pesquisadores interessados em participar do evento, deverão submeter um **relatório** do projeto (português, espanhol ou inglês), que seja de cunho científico ou tecnológico com enfoque pessoal, explorando o uso da criatividade, habilidade e técnica.

Projetos em continuação deverão identificar a fase em que a pesquisa se encontra, serão avaliadas as modificações entre uma fase e outra.

II. REQUISITOS PARA SUBMETER O TRABALHO

1. Estar matriculado regularmente em uma instituição de ensino, podendo ser do nível Fundamental I até a Graduação.
2. Ter entre 5 e 25 anos de idade completos até a data de encerramento das inscrições. É permitido estudantes maiores de 25, desde que estes (as) estejam regularmente matriculados em uma instituição de ensino de nível superior (graduação).
3. A participação poderá ser em equipes de no máximo 2 estudantes. Serão permitidos 3 participantes somente para os projetos de Nível Fundamental, em qualquer categoria.
4. Cada equipe deverá ter um orientador maior de 21 anos de idade vinculado a uma instituição de ensino.
5. É permitido que se formem equipes de estudantes de diferentes instituições e de diferentes níveis educativos, sendo o maior graduado responsável pelo nível a participar.

III. CRITÉRIOS GERAIS

1. Os trabalhos deverão ser criações próprias e inéditas.
2. Só poderão usar imagens, gráficos, músicas e vídeos com identificação de autoria.
3. Os materiais presentes no projeto deverão ser referenciados.
4. A **Infomatrix Brasil** terá plenos direitos de divulgação e publicação dos projetos submetidos ao concurso. No entanto, os autores do projeto mantêm seus direitos autorais, exploração e utilização.
5. O Candidato isenta a **INFOMATRIX Brasil** e a **SOLACYT** por quaisquer reclamações que venham 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 integralmente.

6. Para os fins deste concurso e frente à **INFOMATRIX Brasil**, o candidato se declara autor do projeto apresentado.

7. A comissão organizadora é responsável por estabelecer e regulamentar as avaliações e opiniões realizadas dentro da competição.

8. Despesas com traslado, alimentação e hospedagem deverão ser de responsabilidade dos participantes, devendo arcar com todos os custos.

IV. INSCRIÇÕES

1. As Inscrições deverão ser realizadas ON-LINE no site oficial do evento:

www.infomatrix.lat

2. Após concluir o registro, o participante receberá um e-mail do sistema solicitando a validação da inscrição, o qual haverá um link disponibilizado para validação do projeto. Caso essa etapa não seja realizada, o projeto aparecerá no site como “NO VALIDADO”. A partir da validação da inscrição, será gerado o **número de identificação** do projeto participante o qual deverá ser usado para qualquer contato com o evento, incluindo o comprovante de pagamento.

3. O Orientador poderá participar com mais de um projeto orientado, preenchendo um formulário de registro para cada.

4. As Inscrições serão realizadas a partir de **05 de junho de 2019** e encerram em **20 de julho de 2019**.

5. Após aprovação do projeto, os participantes deverão realizar o pagamento da taxa de participação de acordo com as modalidades listadas no **Ponto V**. Em seguida, deverão enviar o comprovante de pagamento e os dados do projeto (ID, Título do Projeto, nome dos estudantes e dos orientadores), para o e-mail: brasil@solacyt.org . **A falta de pagamento ocasionará na desclassificação do projeto.**



TABELA DE SEDES

SEDE	LOCAL	ABRANGÊNCIA	DATA DE EXPOSIÇÃO	LÍMITE DE INSCRIÇÃO	Nº/ EQUIPES
Colômbia Região do Caribe	Valledupar	Consultar edital geral	Por confirmar	Agosto de 2019	40
Colômbia Região Santander	Bucaramanga	Santander, Norte de Santander	Por confirmar	Setembro de 2019	40
Colômbia Região Sul	Pasto	Consultar edital geral	Por confirmar	Setembro de 2018	40
INFOMATRIX Colômbia Nacional	Bogotá D.C.	Colômbia	Por confirmar	Setembro de 2019	100
INFOMATRIX Brasil	Araranguá-SC	Brasil	10 a 13 de setembro 2019	20 de julho de 2019	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	Consultar edital geral	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 Equador	Quito	Equador	Por confirmar		80
INFOMATRIX LATINO AMÉRICA Final Continental	Guadalajara	Consultar edital geral	Por confirmar		350



V. CUSTOS

Preço em Reais

TIPO DE REGISTRO	ATÉ DIA 15 DE AGOSTO	ATÉ DIA 25 DE AGOSTO	DEPOIS DO DIA 25 DE AGOSTO	INSTITUIÇÕES SÓCIAS DA SOLACYT
1 Pessoa	R\$ 100,00	R\$ 120,00	R\$135,00	R\$ 100,00
*5 Pessoas	R\$ 450,00	R\$ 550,00	R\$ 625,00	R\$ 450,00

*Para cada 05 pessoas da mesma instituição, e realizado no mesmo depósito.

* Em caso de desistência o valor não será reembolsado, visto que o investimento será usado em prol da organização do evento.

1. Os projetos que não cumprirem seu pagamento serão eliminados e não poderão participar do evento.
2. As Instituições SÓCIAS da SOLACYT estão discriminadas no seguinte site:
<http://solacyt.org/socios-solacyt/>
3. O pagamento poderá ser efetuado pela seguinte forma:

a) Depósito Bancário:

Banco: _____ Banco do Brasil S.A
Titular: _____ Carlos Pereira Martins
Agência: _____ 0307-7
Conta: _____ 64845-0

*(Corrente ou Poupança)

- b) Após realizado o pagamento é necessário preencher o relatório de "pagamento feito", presente no site do concurso: www.solacyt.org/factura ou o mesmo deverá ser encaminhado ao e-mail brasil@solacyt.org
- c) O comprovante do depósito deverá ser apresentado no dia do credenciamento do evento.

VI. ENVIO DE PROJETOS

1. A data limite para envio de projetos será dia **20/07/2019**.
2. Os participantes são responsáveis por verificar a compatibilidade da reprodução dos seus respectivos projetos em diferentes computadores. 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 da mesma, seguir a organização descrita abaixo:

- a) **Pasta “IFBrasil2019”:** incluirá o Projeto Final (vídeo, portfólio, fotos, programa, música, ficha técnica (no caso de robótica) e outros documentos que desejam apresentar.)
- O arquivo referente ao projeto deverá ser identificado da seguinte maneira: abreviação da categoria_ abreviação do nível educativo_número da equipe participante. Exemplo: DIV_ET_11490. As abreviações estão descritas na tabela abaixo.

LISTA DE ABREVIÇÕES PARA IDENTIFICAÇÃO DOS ARQUIVOS

ABREVIÇÕES DO NÍVEL EDUCATIVO	ABREVIÇÕES DAS CATEGORIAS
FUNDAMENTAL (FD)	Arte e Desenho Digital (ART)
ENSINO MÉDIO (EM)	Animação (ANI)
ENSINO TÉCNICO (ET)	Curta metragem (CUR)
UNIVERSIDADE (UNI)	Desenvolvimento de software e videogames (DES)
	Robótica – Mecatrônica (ROB)
	Divulgação Científica (DIV)
	Conto Científico (COE)

b) **Pasta “Docs”:**

1. Manuais: documento texto com instruções de instalação ou esclarecimentos para a comissão avaliar o projeto sem problemas apresentados.
 2. Formato de entrega devidamente preenchido. Download: <http://infomatrix.lat/reporte-2/>
 3. Cópia do comprovante de pagamento 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.
5. Após finalizar o modelo do relatório exigido aos projetos, os estudantes deverão submetê-lo a plataforma da SOLACYT: http://solacyt.org/plataforma/subir_archivos/
6. Caso o projeto não seja submetido na plataforma conforme solicitado, implicará na desclassificação da equipe, sem nenhuma responsabilidade por parte do Comitê Organizador.
- As dúvidas a respeito do processo de submissão do 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 videogames;
- Robótica-Mecatrônica e Protótipos eletrônicos;
- Divulgação Científica;
- Conto científico.

Cada categoria tem suas próprias características e regulamentações, conforme descrição abaixo.

. Arte e desenho digital

A equipe 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 detalhadas.

- 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 em formato JPG com uma resolução de 300dpi, em formato 8 x 10 polegadas.
- d. O material poderá ser apresentado colorido ou preto e branco.
- e. Utilizando técnica de fotomontagem, as imagens adicionais podem ser fotos existentes, adicionando no documento todas as fontes e referências correspondentes a origem dos arquivos.
- f. Não serão permitidos imagens ou conteúdo ofensivos.
- g. Recomenda-se não adicionar textos as imagens para se manter a nitidez da fotografia.

- **Exemplo1:** http://proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital1.jpg
- **Exemplo2:** http://proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital2.jpg

2. Animação

Sequência de imagens que formam uma ilusão de movimento com uma duração máxima de 2.30min.

- a. Poderá ser utilizado qualquer tipo de aplicação de software.



- b. Poderá ser utilizado qualquer tipo de técnica de animação (stop motion, linear, 2d, 3d, dentre outros).
- 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. A animação deverá exportar-se como vídeo e submetê-lo ao YouTube. O link do mesmo deverá ser incluído no **RELATÓRIO DO PROJETO**.

- **Exemplo 1:** www.youtube.com/watch?v=9Y1D8Rr6-Is
- **Exemplo 2:** www.youtube.com/watch?v=-5LdEFpVcKc
- **Exemplo 3:** www.youtube.com/watch?v=RdFEKDgBXqQ

3. Curta Metragem

- a. A produção do vídeo poderá ser feita por meio de câmera fotográfica, celular ou computador.
- b. O vídeo poderá ser editado pelo *software* de sua escolha, entretanto recomenda-se a utilização do *software* SONY VEGAS.
- c. A duração do vídeo deverá ser de no máximo 5 minutos, incluindo título e referências.
- d. Os vídeos deverão ser nos seguintes formatos (extensões): mpg, mpg2, avi, quicktime.
- e. As imagens ou músicas utilizadas deverão ter a identificação dos autores.
- f. Não serão permitidas cenas ou sons com conteúdo ofensivos.
- g. Poderão ser enviados vídeos em português, inglês ou espanhol. Para os vídeos em inglês ou espanhol, deverão ser inseridas as legendas em português.
- h. Deverão ser apresentados pela equipe de trabalho os demais recursos do vídeo: “storyboard”, cronograma de trabalho, diálogos, mensagens e materiais que ilustram o planejamento do curta metragem.
- i. A equipe deverá registrar somente dois alunos por projeto (com exceção das séries de nível primário que 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=DKTHqgshfto>
- **Exemplo 3:** (universidade) <https://www.youtube.com/watch?v=164OBLfmcOI>
- **Exemplo 4:** (secundária) <https://www.youtube.com/watch?v=6OXNrW6GcYQ>

4. Desenvolvimento de Software

- a. Elaboração de um *software* de aplicação ou videogame, em ambas as 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 devem ser visuais.

- b. É aceita qualquer linguagem de programação.
- c. Os pedidos apresentados podem ser baseados na Web, para desktops/laptops, dispositivos móveis ou para qualquer outra plataforma.
- d. Os projetos podem ser modificações de produtos ou processos existentes que os tornem inovadores.

5. Robótica - Mecatrônica e Protótipos Eletrônicos

Deverá ser realizado um protótipo elétrico/eletrônico de criação própria.

Nota: Para os projetos de Robótica de Competência (Robô sumô e seguidor de linha): verificar convocatória em Robomatrix (www.robomatrix.org).

1. Os projetos podem ser criados com qualquer tipo de material, seja de linha, kit, reciclado, etc.
2. Deverão ser utilizados materiais reciclados da melhor maneira possível para reduzir custos.
3. Os projetos poderão contemplar produtos completamente novos ou modificações de produtos existentes, ou ainda, processos existentes que os tornem inovadores.
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 em operação.
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 permitido o uso de materiais ou substâncias combustíveis, corrosivas ou explosivas. Não será permitido 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 protótipo não pode ser perigoso durante a manipulação ou durante o seu funcionamento. O protótipo não deve causar danos ou modificações às instalações ou cenários 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.

6. Divulgação Científica

Expor com suporte de mídia digital e / ou protótipos o que tem sido realizado em uma determinada pesquisa, seja científica ou tecnológica, onde se apresente todo o seu desenvolvimento através da linguagem cotidiana.



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;
- Engenharias, ciências exatas e de Materiais;
- Cuidado ao Meio Ambiente;
- Medicina e Saúde.

O objetivo desta categoria é disseminar teorias, investigações, experimentos (que normalmente não são de conhecimento comum) por meio da exemplificação de protótipos didáticos, experimentos com aplicação diária ou material visual, apoiando-se com uma exposição interativa e interessante.

7. Contos Científicos

(Ensino Médio - somente serão aceitos nas sedes Colômbia, Equador e Continental).

Deverão escrever um conto (história) científico em espanhol com no mínimo de 800 palavras e no máximo de 1.200, no qual poderão incluir até duas ilustrações próprias ou de outros. O tema da história deverá tratar de algum tema onde a ciência esteja presente (a luz, o som, a eletricidade, a tecnologia, etc.).

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

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

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



VIII. AVALIAÇÃO DE PROJETOS

Avaliação prévia

As sedes do México Continental, Centro América, INFOMATRIX Sudamérica na Colômbia e Equador participarão nas avaliações prévias para determinar quais serão as equipes credenciadas para participar da exposição final da INFOMATRIX Brasil.

1. O Comitê avaliador é integrado por excelentes profissionais em cada categoria, e por professores os quais elegerão os trabalhos finalistas;
2. A decisão do comitê avaliador será irrevogável;
3. Os avaliadores têm as atribuições de solicitar a qualquer momento informações adicionais sobre o projeto, tendo total responsabilidade para suspender a certificação em caso de encontrar anormalidades inclusas depois de ter participado de etapas regionais;
4. Cada projeto participará da categoria correspondente ao seu nível escolar.

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

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.
- Relatório do Projeto: três cópias impressas de acordo com o modelo disponível no site da INFOMATRIX Brasil, item “Formulários”. A finalidade deste documento no processo de avaliação é desenvolver a consistência em redação científica.
- Apresentação para banca avaliadora: integram a apresentação visual do projeto.
- As equipes que cumprirem os prazos vigentes na convocatória serão selecionadas a participar na INFOMATRIX Brasil 2019.

Apresentação oral



Para a apresentação oral do projeto nos dias de avaliações, recomenda-se que os expositores preparem uma apresentação de 10 minutos. Tenham 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 ideia? Por que o projeto foi desenvolvido? Quais são os resultados? Qual é a relevância do projeto?

Sua avaliação será conduzida sob a seguinte rubrica:

A decisão do Comitê de Revisão Científica será irrevogável.

IX. FINAIS – PREMIAÇÃO

- Os finalistas terão a oportunidade de melhorar seus projetos para apresentação na Final Nacional e/ou Continental.
- A INFOMATRIX Brasil emitirá um certificado de reconhecimento a cada participante e orientador presente no evento, assim como à instituição de ensino.
- Os ganhadores poderão ser credenciados a eventos Nacionais e Internacionais afiliados.
- Prêmio de reconhecimento Nacional será concedido a um projeto brasileiro de destaque, com credenciamento à Feira Brasileira de Ciências e Engenharia (FEBRACE), que acontecerá na Universidade de São Paulo.
- **O ganhador geral será credenciado a INFOMATRIX Mundial.**
- Os projetos vencedores de cada categoria serão divulgados no site da INFOMATRIX Brasil.

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



Comitê Organizador INFOMATRIX Brasil 2019

Guilherme Moreno - São Paulo
Coordenador de Registros e Avaliações

João Victor Queiroz - Rio Grande do Norte
Marketing

Myllena Cristyna - Los Angeles/EUA
Coordenadora Científica Infomatrix Brasil

Christian Quiroz Hernández - México
Coordenador Geral da SOLACYT

Carlos Pereira Martins
Coordenador Geral Infomatrix Brasil
brasil@solacyt.org
www.solacyt.org