

# Convocatoria

written by multimedia

Última actualización 13 de sept, 2021

## XVI CONCURSO IBEROAMERICANO DE PROYECTOS ESTUDIANTILES EN CIENCIA, TECNOLOGÍA Y EMPRENDIMIENTO



### CONVOCATORIA

[Ver Convocatoria INFOMATRIX BRASIL](#)

#### I. BASES DEL CONCURSO

El Concurso además acredita a sus máximos ganadores para que **nos representen en diversos eventos internacionales**, entre ellos:  
Concurso

Internacional de Proyectos de Cómputo INFOMATRIX,  
Robotchallenge(**China**), Think Science(**Dubai**), ICAN(**Canada**),

MOSTRATEC(**Brasil**), Genius Olympiad(**USA**), MocitecZN(**Brasil**), Feria de la Ciencia(**España**), Diverciencia(**España**), Eureka(**España**), ATAST (**Túnez**), BUCAIMSEF (**Turquía**), Ciencia en Acción(**España**), FECIENCAP (**Paraguay**), Muestra Científica Latinoamericana (**Perú**), ISIF(**Indonesia**), ISAC(**Irán**), IYSIE(**Malasia**), entre otros.

Toda la información oficial acerca de este concurso, bases, formatos y avisos se publicará en el sitio [www.infomatrix.lat](http://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. 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 abril de 2021, se aceptan proyectos ya presentados en anteriores ediciones de este evento, con la puntualización que el equipo participante informe en su reporte esta situación y solicite se le evalúe únicamente las 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](mailto:contacto@solacyt.org).

## III. 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. Se permiten mayores de 25 años si se encuentran en calidad de estudiantes activos 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 de edad (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 en esta edición 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 derechos de 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 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 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 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.

### 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 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.
- 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 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.

## DESARROLLO DE SOFTWARE

laboración 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 incluya 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 de escritorio / 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 reacción propia.

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 modificaciones sobre 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 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.

## CUENTO CIENTÍFICO

Se deberá escribir un Cuento en Español con un mínimo de 800 y máximo de 1200 palabras, en el cual se podrán incluir hasta 2 ilustraciones propias o de algún compañero. El tema deberá tratar algún tema donde la Ciencia este presente (la luz, el sonido, la electricidad, la tecnología, etc). El Cuentos deberá exponerse durante el evento presencial en un lapso no mayor a 15 minutos, entre las opciones para la representaciones estan: obra teatral, guión, monologo apoyado en material multimedia, o combinación de las anteriores.

Esta Categoría tiene una [Convocatoria Específica](#) donde se detallan los pormenores de la misma.

## VI. COSTOS

1. Inscripción de equipos para Sedes en México: **Precio en Pesos Mexicanos**

### Registro General

1 Proyecto – \$550.00

Más de 5 Proyectos – \$500.00 por proyecto

### INSTITUCIONES SOCIA o MIEMBRO DE LA RED DE CLUBES

1 Proyecto – \$500.00

Más de 5 Proyectos – \$450.00 por proyecto

---

## 2. Inscripción de equipos para Sedes en Bolivia: **Precio en Dólares Americanos**

### Registro General

1 Proyecto – \$20.00 US

1 Proyecto – \$138.00 Bs

### INSTITUCIONES SOCIA

1 Proyecto – \$15.00 US

1 Proyecto – \$103.00 Bs

---

## 3. Inscripción de equipos para Sedes en Ecuador: **Precio en Dólares Americanos**

### Registro General

1 Proyecto – \$30.00 US

Más de 5 Proyectos – \$25.00 US por proyecto

### INSTITUCIONES SOCIA

1 Proyecto – \$25.00 US

Más de 5 Proyectos – \$20.00 US por proyecto

---

## 4. Inscripción de equipos para Sedes en Colombia: **Precio en Pesos Colombianos**

### Registro General

1 Proyecto – \$50,000.00

---

## **5. Inscripción de equipos de otros países: Precio en Dólares Americanos**

### **Registro General**

1 Proyecto – \$30.00 US

Más de 5 Proyectos – \$25.00 US por proyecto

### **INSTITUCIONES SOCIA**

1 Proyecto – \$25.00 US

Más de 5 Proyectos – \$20.00 US por proyecto

---

6. TODO PROYECTO que no realice y compruebe su pago, será dado de baja del concurso, Pagos Extemporáneo aumenta 100 pesos (5us) por proyecto.

7. Las Instituciones SOCIA de Solacyt puede consultarlas en: [solacyt.org/socios-solacyt](http://solacyt.org/socios-solacyt)

8. El pago podrá efectuarse por cualquiera de las siguientes formas:

### **Pagos de eventos en México**

**Banco:** Bancomer

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

**Cuenta:** 0183900096

**Clave:** 012320001839000964

**Referencia:** (22 y núm. de proyecto a 5 dígitos) ejemplo: 2223726

Pagos en línea por [Paypal](#)

### **Pagos de eventos en Bolivia**

**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**

### **Pagos de eventos en Ecuador**

**Banco:** Banco Pichincha

**Beneficiario:** Solacyt Ecuador – Marcos Almeida

**Cuenta de Ahorros:** 4786641100

Pagos en línea por [Paypal](#)

### **Pagos de eventos en Colombia**

Realiza el pago de tu(s) Proyecto(s) [aquí](#).

### **Pagos de eventos en Brasil**

**Banco:** Caixa Econômica Federal

**Beneficiario:** Carlone Santos Martins

**Agência:** 3645

**Conta:** 00000656-1

**Operação:** 013

**Nota:** En el caso de pago de más de 5 proyectos, la referencia será el número del primer proyecto inscrito.

**9.** Una vez realizado el depósito, si se desea factura se debe solicitar en [www.solacyt.org/factura](http://www.solacyt.org/factura), La factura electrónica se

enviará 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.

**Nota:** Para los pagos en Colombia, el soporte de pago corresponde al comprobante generado por medio del pago realizado.

## VII. SEDES

### **REALIZADO**

#### **INFOMATRIX BOLIVIA**

FECHA DE EXPOSICIÓN

**25 y 26 marzo, 2022**

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

10 de marzo, 2022

### **REALIZADO**

#### **INFOMATRIX COLOMBIA**

FECHA DE EXPOSICIÓN

**21 de mayo 2022**

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

6 de mayo 2022

#### **INFOMATRIX BRASIL**

FECHA DE EXPOSICIÓN

**5 al 8 octubre 2022**

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

28 julio 2021

**REALIZADO**

**INFOMATRIX ECUADOR**

FECHA DE EXPOSICIÓN

**16 al 19 de marzo, 2022**

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

1 de marzo, 2022

**REALIZADO**

**MX Guanajuato**

FECHA DE EXPOSICIÓN

**12 de marzo 2022**

Modalidad Virtual

Cierre de registro

|                     |
|---------------------|
| 27 de febrero, 2022 |
|---------------------|

**REALIZADO**



FECHA DE EXPOSICIÓN

1 y 2 de abril 2022

Modalidad Virtual

Cierre de registro

18 de marzo, 2022

**REALIZADO**



FECHA DE EXPOSICIÓN

**11 y 12 de Marzo 2022**

Modalidad Virtual

Cierre de registro

28 de febrero, 2022

**REALIZADO**



FECHA DE EXPOSICIÓN

**4 y 5 marzo 2022**

Modalidad Virtual

Cierre de registro

15 de Febrero, 2022

**REALIZADO**

**MX Baja California**

FECHA DE EXPOSICIÓN

**26 de marzo 2022**

Modalidad Virtual

Cierre de registro

12 de marzo 2022

**REALIZADO**



FECHA DE EXPOSICIÓN

**Del 10 al 12 de marzo 2022**

Modalidad Virtual

Cierre de registro

24 de febrero 2022

**REALIZADO**



FECHA DE EXPOSICIÓN

**27 de enero 2022**

Modalidad Hibrida

Cierre de registro

1 de febrero 2022

**REALIZADO**



FECHA DE EXPOSICIÓN

**18 y 19 de febrero, 2022**

Modalidad Virtual

Cierre de registro

4 de febrero 2022

**REALIZADO**

**MX Michoacán**

FECHA DE EXPOSICIÓN

**25 de Marzo 2022**

Modalidad Presencial

Cierre de registro

10 de Marzo 2022

**REALIZADO**



FECHA DE EXPOSICIÓN FINALISTAS

**7 de marzo 2022**

Modalidad híbrida

Cierre de registro

17 de febrero, 2022

**REALIZADO**



FECHA DE EXPOSICIÓN

**11 de febrero 2022**

Modalidad Virtual

Cierre de registro

17 enero 2022

**REALIZADO**



FECHA DE EXPOSICIÓN

**25 y 26 de Febrero 2022**

Modalidad Virtual

Cierre de registro

10 febrero 2022

**REALIZADO**

**MX Chihuahua**

FECHA DE EXPOSICIÓN

**26 de marzo 2022**

Modalidad Virtual

Cierre de registro

12 de marzo 2022

**REALIZADO**



FECHA DE EXPOSICIÓN

**26 de marzo 2022**

Modalidad Virtual

Cierre de registro

11 de marzo 2022

**REALIZADO**



FECHA DE EXPOSICIÓN

**24 y 25 de Febrero 2022**

Modalidad híbrida

Cierre de registro

11 de febrero 2022

## **REALIZADO**

**MX Tabasco**

FECHA DE EXPOSICIÓN

**25 de marzo 2022**

Modalidad Presencial

Cierre de registro

4 de marzo 2022

## **REALIZADO**

FECHA DE EXPOSICIÓN

**7 al 10 abril 2022**

Modalidad híbrida

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN Y ENVIÓ DE PROYECTOS

18 de marzo 2022

## VIII. ENVÍO DE PROYECTOS

[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED] una  
revisión en línea y posterior se publicará el listado de

finalista de la sede.

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] REPORTE ADMINISTRATIVO

[REDACTED]

[REDACTED] DISEÑO DE POSTER

[REDACTED]

5. (solo si estas en Cuento Científico) Enviar **CUENTO**

[REDACTED]

6. Nombres de los formatos a enviar

[REDACTED]

El nombre se compone de la **categoría, nivel educativo, número de registro y tipo de formato**. Ejemplo:

**DES\_UNI\_21490\_RBAS**

[Redacted]

[Redacted] **número de registro**

## Abreviaciones

### Abreviaciones de Formato

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

### Nivel Educativo

Prescolar – PRE  
Primaria – PRI  
Secundaria – SEC  
Bachillerato/Preparatoria – BAC  
Universidad – UNI

### Abreviaciones de Categorías

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

- Los 3 formatos deberán subirse a la plataforma: [solacyt.org/plataforma/subir\\_archivos/](http://solacyt.org/plataforma/subir_archivos/).
- **No enviar** los reportes como se solicita, expone a que el proyecto sea descalificado sin ninguna responsabilidad para el Comité Organizador.
- Las dudas respecto a cómo subir el reporte se recibirán en: [contacto@solacyt.org](mailto:contacto@solacyt.org) o whatsapp +52 3310733731.

**Reporte Básico de Proyecto:**

[http://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte\\_basico.docx](http://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte_basico.docx)

**Reporte Avanzado de Proyecto:**

[https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte\\_avanzado.docx](https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte_avanzado.docx)

**Reporte Administrativo:**

[https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte\\_administrativo.docx](https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte_administrativo.docx)

**Poster Virtual editable:**

[http://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/poster\\_virtual.pptx](http://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/poster_virtual.pptx)

**Poster Virtual Ejemplo en imagen:**

[http://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/poster\\_virtual.jpg](http://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/poster_virtual.jpg)

## IX. FINALES y PREMIACIÓN



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

[REDACTED]

**5.** Los expositores podrán montar un stand y exponerlo o bien hacer una presentación vía diapositivas de su proyecto, en caso de tener un prototipo se recomienda presentar su funcionamiento.

**6.** En cada Sede Regional/Nacional, los máximos ganadores acreditarán a Eventos Internacionales Afiliados a SOLACYT.

**7.** Los siguientes máximos ganadores de cada Sede Regional acreditarán a la Final de INFOMATRIX IBEROAMÉRICA a realizarse en ABRIL de 2022 en Guadalajara, México, (prevista de manera presencial si la situación de contingencia lo permite).

**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 y la acreditación nacional o internacional en caso de aplicar.

**11.** Se enviará diploma digital a los participantes, asesores e instituciones participantes del evento.

**12.** Los trabajos ganadores se promocionarán en el sitio Web de IMLAT/PM y en diversos eventos/festivales con el fin de dar mayor difusión al proyecto presentado y a sus autores e institución.

**13.** [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

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

## X. INSCRIPCIÓN

[REDACTED]

[REDACTED] [www.infomatrix.lat](http://www.infomatrix.lat).

[REDACTED]

[REDACTED]

3. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del 13 de septiembre de 2021 y la fecha límite de inscripción dependerá de la Sede en la cual se participará.

4. Cada equipo deberá inscribirse en la sede que geográficamente le corresponde (**ver punto VII 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 VI**) y llenar el formulario de pago a

X. INSCRIPCIÓN más tardar en la fecha límite que se indica en la tabla anexa, sin lo anterior, el proyecto no será evaluado y no se considerará un proyecto concursante.

6. Cualquier resolución que se adopte por incidentes no previstos en esta convocatoria, será resuelta por el Comité Organizador.

7. Toda duda, favor de expresarla al correo electrónico: [contacto@solacyt.org](mailto:contacto@solacyt.org)

8. Realizado el registro podrá consultar su número de Proyecto

en <http://solacyt.org/plataforma/>

[INSCRÍBE TU PROYECTO AQUÍ](#)