

TODOS OS PESQUISADORES CIENTÍFICOS E TECNOLÓGICOS DA EDUCAÇÃO



Concurso brasileiro de projetos científico e tecnológico

INFOMATRIX- BRASIL

De 23 a 26 de setembro de 2021 (Modalidade virtual)



INFOMATRIX BRASIL

A INFOMATRIX Brasil é organizada pela *Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C. (SOLACYT)*, com o apoio da *International Informatics Project Competition (INFOMATRIX)* e a Organização Iberoamericana de Ciências, convidam os estudantes da América Latina a participarem da **VII EDIÇÃO DO CONCURSO BRASILEIRO DE PROJETOS CIENTÍFICOS E TECNOLÓGICOS - INFOMATRIX BRASIL**, o evento será realizado na modalidade virtual, no período de 23 a 26 de Setembro de 2021.

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), MOSTRATEC (Brasil), Genius Olympiad (USA), Mocitec-ZN (Brasil), FEBRACE (Brasil), Magma Recerca (Espanña), Korea Science & Engineering Fair (Coréia), ATAST (Túnez), OKSEF (Turquía), Fazendo Ciência (Chile), Feria de la Ciencia (Espanña), Feria Internacional de Ciencia y Tecnología FECIENCAP (Paraguay), Muestra Científica Latinoamericana (Perú), Eureka (Perú), Think Science World Competition (Dubai), International Invention Innovation Competition in Canada, iCAN (Canadá) Infomatrix Latinoamérica (Equador, México, Bolívia e Colômbia), INFOMATRIX MUNDIAL (México) 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 referentes ao evento deverão ser encaminhadas ao e-mail: brasil@solacyt.org.



I. PROJETO

Os pesquisadores interessados em participar do evento, deverão submeter um **relatório** e um **resumo expandido na primeira etapa do processo de seleção** (português, espanhol ou inglês), que seja de cunho científico, tecnológico e/ou social com enfoque pessoal, explorando o uso da criatividade, habilidade e técnica.

Após a seleção dos finalistas, deverão ser encaminhados os seguintes itens: relatório atualizado, vídeo, pôster, formulários, caderno de campo e a foto da equipe.

Projetos em continuação deverão identificar a fase em que a pesquisa se encontra, serão avaliadas as modificações entre uma fase e outra. Sendo que o relatório encaminhado terá que ser o mais atual.

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.
3. A participação poderá ser em equipes de no máximo dois 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. Cada equipe poderá ter um coorientador (não obrigatório) maior de 18 anos de idade vinculado a uma instituição de ensino.
6. 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 participante 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 sob responsabilidade da **INFOMATRIX Brasil** e **SOLACYT** quaisquer tipos 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. Quaisquer despesas referente a participação na **INFOMATRIX Brasil** será 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 poderá verificar sua inscrição no sistema. 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. Link para verificação da inscrição na plataforma da **INFOMATRIX Brasil**: <http://solacyt.org/plataforma/index.php/administracion/>
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 Julho de 2021 e encerram-se em 28 de julho de 2020.
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: financeiroinfomatrix@gmail.com.

A falta de pagamento ocasionará na desclassificação do projeto.

V. CUSTOS

Preço em Reais

TIPO DE REGISTRO	ATÉ DIA 16 DE AGOSTO	ATÉ DIA 23 DE AGOSTO	DEPOIS DO DIA 28 DE AGOSTO	INSTITUIÇÕES SÓCIAS DA SÓLACYT
1 por pessoa	R\$ 50,00	R\$ 70,00	R\$90,00	R\$ 50,00
*5 pessoas da mesma instituição	R\$ 230,00	R\$ 325,00	R\$ 425,00	R\$230,00

*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/>
 - a) As formas de pagamentos serão divulgadas no **Guia do finalista**, após a divulgação dos projetos aprovados.

VI. ENVIO DE PROJETOS

1. A data limite para envio de projetos para a edição virtual da INFOBrasil será dia **28 de julho de 2021**.
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 “IFBrasil2021”**: incluirá o relatório do projeto e o resumo expandido.

- 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 ABREVIACOES PARA IDENTIFICACAO DOS ARQUIVOS		
ABREVIACOES DO NVEL EDUCATIVO	ABREVIACOES DAS CATEGORIAS	
FUNDAMENTAL (FD)	Arte e Desenho Digital	(ART)
ENSINO MDIO (EM)	Animao	(ANI)
ENSINO TCNICO (ET)	Curta metragem	(CUR)
UNIVERSIDADE (UNI)	Desenvolvimento de software e videogames	(DES)
	Robtica – Mecatrnica	(ROB)
	Divulgao Cientfica	(DIV)
	Conto Cientfico	(COE)

b) Pasta “Docs”:

1. Manuais: documento texto com instrues de instalao ou esclarecimentos para a comisso avaliar o projeto sem problemas apresentados.
2. Formato de entrega devidamente preenchido.

Obs: nesta pasta dever conter os demais documentos referentes ao projeto que julgarem necessrios.

4. O no envio do projeto conforme solicitado implica na desclassificao do participante e de seu projeto sem nenhuma responsabilidade do comit organizador.

5. Aps finalizar o modelo do relatrio exigido aos projetos, os estudantes devero submet-lo a plataforma da SOLACYT: http://solacyt.org/plataforma/subir_archivos/

Modelo do relatrio cientfico: http://infomatrix.lat/wp-content/uploads/2018/01/reporte_IMLAT_cientifico.docx

Modelo Resumo expandido: <http://infomatrix.lat/wp-content/uploads/2020/08/Modelo-de-Resumo-expandido-Infomatrix-Brasil.doc>

6. Caso o projeto no seja submetido na plataforma conforme solicitado, implicar na desclassificao da equipe, sem nenhuma responsabilidade por parte do Comit Organizador.

- As dvidas a respeito do processo de submisso do relatrio podero ser resolvidas atravs 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 de uma câmera fotográfica e desenho digital, deverá entregar de 3 a 5 trabalhos onde transmita 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. Os trabalhos devem ser incluídos como ANEXO no RELATÓRIO DO PROJETO e também devem aparecer na apresentação em vídeo do Projeto.
- d. As imagens devem ser enviadas em formato JPG ou PNG com uma resolução de 300dpi, em formato 8 x 10 polegadas.
- e. O material poderá ser apresentado colorido ou preto e branco.
- f. Se for utilizada a técnica de fotomontagem, as imagens adicionais podem ser fotos existentes, acrescentando no documento técnico anexo ao projeto o site do qual foi tirada ou os créditos correspondentes.
- g. Não serão permitidos imagens ou conteúdo ofensivos.
- h. Recomenda-se não adicionar textos às imagens para 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 2.30 minutos.

- a. Poderá ser utilizado qualquer tipo de software de aplicação.
- b. Poderá ser utilizado qualquer tipo de técnica de animação (2d, 3d, stop motion, etc), 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. Não será permitido de forma alguma nenhum tipo de canas, músicas ou conteúdos ofensivos ou nudez.
- f. A animação deverá expor-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.
 - 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 no Relatório do projeto 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*, aplicativo ou videogame, em ambas as seções o projeto é aceito para qualquer tipo de plataforma e dispositivo.
- b. O vídeo que será incluído no RELATÓRIO DO PROJETO deve ser uma explicação do projeto e mostrar o programa em ação, com seus benefícios e escopo.
- c. É aceita qualquer linguagem de programação.
- d. Os pedidos apresentados podem ser baseados na Web, para desktops/laptops, dispositivos móveis ou para qualquer outra plataforma.
- e. 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 deverão fazer um vídeo e submetê-lo ao Youtube, explicando e mostrando seu protótipo de trabalho e incluindo-o no RELATÓRIO DO PROJETO.
5. 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.
6. 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).
7. 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).
8. Todo projeto deverá ser construído pela equipe participante, os quais deverão ter os direitos de utilização do mesmo.
9. 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.
10. Os possíveis danos sofridos pelos projetos durante as finais regionais serão entendidos como próprios, não sendo de responsabilidade da INFOMATRIX Brasil.



5.1 Robótica livre

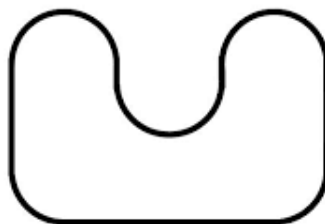
Seguindo as regras e temáticas gerais do evento, criamos uma modalidade extra, com o tema de **robótica livre**, levando em conta o atual aspecto, vivido em período de pandemia, estamos criando essa modalidade, onde os competidores poderão utilizar-se de todos os argumentos e materiais, tais como plataformas, micro controladores e acessórios de robótica/eletrônica ao seu alcance, buscando analisar a criatividade do concorrente e a funcionalidade de seu projeto.

Categorias:

- a. **Desvia obstáculos:** O concorrente ou equipe devem apresentar um projeto, seguindo as regras gerais do evento, através de vídeo, explicativo e prático de um robô construído de acordo com sua opção de matéria prima, tipo desvia obstáculos, onde será apresentado, nessa categoria, no momento do evento o funcionamento desse projeto ao vivo, além de explicações e definições dos componentes por ele (ou equipe) utilizado.
- b. **Seguidor de linha:** O concorrente ou equipe devem apresentar um projeto, seguindo as regras gerais do evento, através de vídeo, explicativo e prático de um robô construído de acordo com sua opção de matéria prima, tipo seguidor de linha, onde será apresentado, em uma pista confeccionada pelo(s) concorrente(s) seguindo as dimensões abaixo citadas, nessa categoria, no momento do evento o funcionamento desse projeto ao vivo, além de explicações e definições dos componentes por ele(ou equipe) utilizados.
- c. **Robótica livre criativa:** O concorrente ou equipe devem apresentar um projeto, seguindo as regras gerais do evento, através de vídeo, explicativo e prático, não podendo ser relacionados com as categorias A e B, do evento, onde será apresentado, no momento do evento o funcionamento desse projeto ao vivo, além de explicações e definições dos componentes por ele (ou equipe) utilizado. Este projeto deve apresentar algo novo, relacionado com componentes robóticos e/ou eletrônicos aplicáveis em nosso dia-a-dia, criativo, prático, inclusivo e funcional.

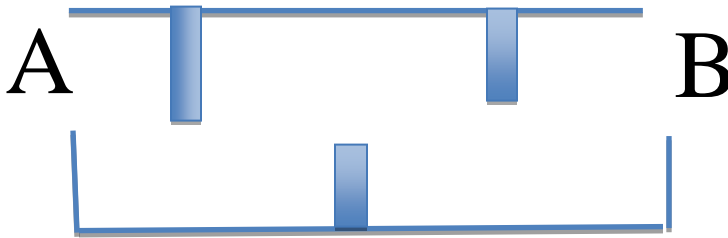
Obs1: Esquema da pista para seguidor de linha:

Dimensões básicas:
Largura: 1m
Comprimento: 1,5m





Obs2: Esquema da pista desvia obstáculo



Dimensões da pista:

Largura: 1,5m

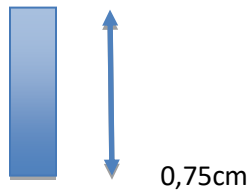
Comprimento: 2,0m

Obstáculos: devem ser dispostos com a figura acima, entrada ponto A e saída ponto B

Obstáculo superior: distância de 0,66m (aproximadamente) desde a entrada até a saída, um do outro.

Obstáculo inferior: 1,0m da entrada e saída.

Dimensões do obstáculo:



Obs3: Dimensões do robô: no máximo 0,25m x 0,25m

Obs4: As pistas serão todas planas, de fundo branco, sendo apresentadas as dimensões no início da apresentação.

Obs5: Para o tema de Robótica livre criativa, os elementos robóticos e/ou eletrônicos são completamente livres, podendo ser utilizado quaisquer micros controladores ou acessórios.



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

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

Os contos (histórias) que forem aprovados na primeira revisão (em linha) serão convidados a Final Nacional/Continental correspondente, onde terão 10 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 detalham 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 das 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 e/ou credenciamento em caso de encontrar anormalidades inclusas depois de ter participado de etapas regionais ou de outros eventos afiliados;
4. Cada projeto participa 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 das avaliações dos projetos.
- Este comitê é integrado por especialistas das áreas, os quais não têm ligações direto com a INFOMATRIX Brasil ou com nenhum projeto.

Avaliação seguinte

Para realizar a avaliação dos finalistas será indispensável apresentar a **Documentação exigida, bem como um vídeo do projeto**. Os documentos obrigatórios serão os seguintes:

- **Caderno de Campo:** também conhecido como “diário de bordo” da pesquisa, poderá ser digital para a edição 2021 da INFOMATRIX.
- **Relatório do Projeto:** o documento deverá ser enviado de acordo com o modelo disponível no site da INFOMATRIX Brasil, item “PARTICIPAR”. A finalidade deste documento no processo de avaliação é desenvolver a consistência em redação científica e/ou tecnológica.



- **Resumo expandido:** neste documento deverá conter a introdução, o problema, os objetivos, metodologia, resultados obtidos e/ou esperados, discussões e considerações finais ou conclusão e referências.
- **Vídeo do projeto:** Os estudantes deverão submeter um vídeo do projeto com duração máxima de 3 minutos, no qual deverá conter informações adicionais e/ou complementares (deverá ser realizado EXCLUSIVAMENTE pelos estudantes).
- **Pôster:** arquivo estará disponível no estande virtual da INFOMATRIX.
- **Foto da equipe:** foto com os alunos e orientadores, podendo realizar montagens.

Apresentação para banca avaliadora: integram a apresentação visual do projeto de forma virtual. Os participantes poderão usar diferentes ferramentas para montagem de suas apresentações, desde que essas ferramentas se adaptem a plataforma oficial de apresentação do evento. A plataforma de apresentação será divulgada no Guia do FINALISTA, após divulgação dos projetos selecionados a participarem da final INFOMATRIX 2021.

Para a inscrição na INFOBrasil 2021 serão necessários: (resumo expandido, relatório, pôster do projeto, vídeo e a foto da equipe), estes **deverão ser enviados no ato da inscrição on-line**. Os arquivos para *Downloads* podem ser encontrados no site da INFOMATRIX (www.infomatrix.lat).

As equipes que cumprirem as exigências vigentes na convocatória serão avaliadas por um comitê científico da SOLACYT, onde poderão ser selecionadas para participarem da **INFOMATRIX Brasil 2021**.

APRESENTAÇÃO ORAL

Para a apresentação oral dos projetos nos dias de avaliações, recomenda-se que os expositores preparem uma apresentação de 10 minutos por meio de slides. Além disso, os avaliadores usarão mais 5 minutos para perguntas referentes aos projetos. Tenham em mente que a documentação do projeto, relatório, pôster e vídeo foram avaliados previamente, portanto, não há necessidade de explicar tudo novamente.

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?

Na edição da INFOMATRIX Brasil 2021, os projetos serão apresentados de forma virtual para uma banca composta por no mínimo 3 avaliadores e um mediador da organização INFOMATRIX.



A decisão do Comitê de Revisão Científica será irrevogável.

IX. FINAL – PREMIAÇÃO

- A INFOMATRIX Brasil emitirá um certificado digital a cada participante e orientador/coorientador finalistas, bem como, à instituição de ensino deles.
- Cada participante residente no Brasil e **REGULARMENTE** inscrito na INFOMATRIX Brasil receberá o Kit de participação via correios que será enviado após a feira para o endereço cadastrado na inscrição (o tempo de envio dependerá da localização de cada participante).
- Os ganhadores poderão ser credenciados a eventos Nacionais e Internacionais afiliados.
- Os projetos poderão receber ainda prêmios de empresas patrocinadoras e parceiras da INFOMATRIX Brasil e da SOLACYT.
- **Os projetos ganhadores gerais poderão ser credenciados a INFOMATRIX Mundial.**
- Os projetos vencedores de cada categoria serão divulgados no site da INFOMATRIX Brasil.
- Os projetos premiados de acordo com a classificação receberão juntamente com o kit do finalista, os prêmios conquistados.

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 2021

Guilherme Moreno - São Paulo
Coordenador de Registros e Avaliações

Ana Carolina Rossa Burato - Santa Catarina
Artur Alano Daniel - Santa Catarina
Desenvolvimento científico

João Victor Queiroz - Rio Grande do Norte
Marketing

Myllena Cristyna - Los Angeles/EUA
Coordenadora Científica Infomatrix Brasil

Dr. M. Fernando Guzmán Muñoz
CEO SOLACYT

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