



## CONVOCATORIA GENERAL Proyecto Multimedia 2010/2011

### Bases

Proyecto Multimedia invita a los jóvenes en Latinoamérica a participar en la 5ta. Edición del Concurso Latinoamericano de Proyectos de Cómputo, eliminatoria continental para asistir al Concurso Internacional de Proyectos de Cómputo INFOMATRIX, a celebrarse del 5 al 9 de mayo del 2011 en Bucarest, Rumania.

Toda la información oficial acerca de este concurso, bases, formatos y avisos se publicarán en el sitio [www.proyectomultimedia.org](http://www.proyectomultimedia.org)

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: [mando@proyectomultimedia.org](mailto:mando@proyectomultimedia.org)

#### I. Tema

El tema de esta edición es: **"Shadows from the past and future"** (sombras del pasado y el futuro)

Se deberá desarrollar un proyecto que gire en torno a este tema desde cualquier punto de vista y bajo un enfoque muy particular, exhortando el uso de la creatividad. Los invitamos a pensar, a crear, a contribuir, a desarrollar. Tu proyecto será un aporte a esta sociedad y al mundo.

El tema aplica únicamente para las categorías de Contenidos Digitales, Lógica-Ofimática y Fotografía, en el resto de las categorías el tema es libre.

#### II. Requisitos

1. Ser estudiante de nivel primaria a universidad.
2. Tener entre 10 y 24 años de edad, cumplidos a la fecha de cierre de inscripciones.
3. La participación podrá ser individual o en parejas (en robótica será máximo 8).
4. Cada equipo deberá tener a un asesor mayor de edad (profesor, familiar o amigo).

#### III. Criterios generales

1. Los trabajos deberán ser creaciones propias e inéditas.
2. Se podrán usar imágenes, gráficos, música y videos, con créditos de autoría.
3. Los proyectos deberán incluir créditos de quienes lo desarrollaron y bibliografía utilizada.
4. Proyecto Multimedia 2011 tendrá plena capacidad de uso y publicación de los proyectos presentados al concurso. No obstante, los creadores del proyecto conservan sus derechos de explotación y uso.
5. El postulante mantendrá indemne a Proyecto Multimedia 2011 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 Proyecto Multimedia 2011.

6. A los fines de este concurso y frente a Proyecto Multimedia 2011, el postulante se declara propietario del proyecto presentado.

7. El comité organizador es el encargado de establecer y regular las competencias realizadas y tiene completa autoridad dentro del concurso.

#### IV. Inscripción

1. Todo participante deberá inscribirse a través del formulario de **registro** en el sitio [www.proyectomultimedia.org](http://www.proyectomultimedia.org)

2. El concursante podrá participar con más de un proyecto, siempre y cuando sea en distintas categorías, llenando un formulario de registro por cada una de ellas y haciendo el pago correspondiente.

3. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del día 2 de agosto de 2010 y la fecha límite de inscripción es el día 30 de noviembre de 2010.

4. El participante deberá cubrir la cuota de registro en alguna de sus modalidades (punto IV ) y llenar el formulario de registro de pago antes del día 10 de diciembre, sin lo anterior, el proyecto no será evaluado y no se considerara un proyecto concursante.

#### V. Costos

1- Costo de inscripción:

Tipo de Registro	Núm. de Proyectos	COSTOS*	
		General	Escuelas con Programas de Grupo Educare
Un Proyecto	1	280	190
Paquete Salón	3 o 4	650	500
Institucional**	Hasta 20	3,000	2,000

\*Precio en Pesos Mexicanos

\*\* Incluye asesoría directa por un exolimpico de proyecto multimedia

2- Todo Proyecto que no compruebe su pago, será eliminado y no se evaluará.

3- El pago deberá realizarse antes del día 10 de diciembre de 2010.

BANAMEX

Cuenta 521-6481242

Grupo Educare SA de CV

Numero de Referencia 51644

CLABE Interbancaria 002180052164812424

4- Una vez realizado el depósito se deberá llenar el reporte de "pago efectuado" que esta en el sitio web del concurso: [www.proyectomultimedia.org/factura](http://www.proyectomultimedia.org/factura) , con ello el participante aparecerá con estatus de "COMPLETO" en el listado de proyectos inscritos.

5- De requerir factura se deberá incluir los datos fiscales al llenar el reporte de "pago efectuado", el límite para solicitar factura es el día 25 del mes en el cual se realizó el pago

6- COSTOS PARTICIPANTES FUERA DE MEXICO

Tipo de	Núm. de	COSTOS
---------	---------	--------

Registro	Proyectos	General	Escuelas con Programas de Grupo Educare
Un Proyecto	1	20	13
Paquete Salón	3 o 4	45	35
Institucional	Hasta 20	220	150

\*Precio en dolares estadounidenses

- 7- Pago de Participantes foráneos  
 El pago se podrá realizar a través del sistema seguro de pagos PAYPAL ([www.paypal.com](http://www.paypal.com)) enviando la transferencia al correo: [inscripciones@proyectomultimedia.org](mailto:inscripciones@proyectomultimedia.org) y especificando los números individuales de los proyectos que ampara el pago  
 En el caso de no estar familiarizados con el sistema de pago PAYPAL, enviar email a [inscripciones@proyectomultimedia.org](mailto:inscripciones@proyectomultimedia.org) para coordinar la forma de pago

## VI. Envío de proyectos

1. La fecha límite para el envío de proyectos es el 20 de diciembre de 2010.
2. Los participantes son los responsables de verificar que su proyecto funcione y sea visualizado en diferentes computadoras, pudiendo incluir un documento con la explicación del proceso de instalación y ejecución del mismo.
3. Los trabajos a enviar deberán INCLUIR:
  - 3.1 El proyecto, organizado de la siguiente manera:
    - Carpeta "PM11": incluirá los archivos finales o ejecutables.
    - Carpeta "Fuentes": Archivos fuentes que se utilizaron.
    - Carpeta "Docs": Manuales, ficha pago, formato entrega.
  - 3.2 Documento de Texto con las instrucciones de instalación o aclaraciones pertinentes para que el jurado pueda evaluar sin contratiempos al proyecto presentado.
  - 3.3 Formato de entrega de proyecto debidamente llenado. Descargarlo: [http://www.proyectomultimedia.org/pm11/documentos/formato\\_envio.doc](http://www.proyectomultimedia.org/pm11/documentos/formato_envio.doc)
  - 3.4 Escaneo de la ficha de depósito del pago de la inscripción.
  - 3.5 Todo el material deberá ir dentro de un sobre cerrado y se deberá indicar la categoría participante y el número de equipo.
  - 3.6 Es opcional la impresión de folletos, posters y todo el material de diseño que sea parte del proyecto.
4. El envío de los trabajos se podrá hacer por los siguientes medios:
  - a) **Paquetería**, dirigido a:
 

Proyecto Multimedia  
 At'n. Ing. Jose Luis Roa García de la Paz  
 Bernardo de Balbuena # 321  
 Col. Ladrón de Guevara CP 44600  
 Guadalajara, Jal. MÉXICO  
 Tel. 52 + (33) 3334-5654  
 Cel. 331343-4858
  - b) **Entrega personal** en las oficinas de Proyecto Multimedia (domicilio antes mencionado).
  - c) **Correo Electrónico**. Sólo si el proyecto es menor a 6 MB. En asunto, deberá mencionarse el número de equipo. Enviarse en archivo comprimido .ZIP o .RAR e incluir **todo** lo referente al Punto 3.

- d) **Vía FTP** Se deberá subir el proyecto al sitio [www.megaupload.com](http://www.megaupload.com) y posteriormente deberán enviar la liga de descarga al correo electrónico: [mando@proyectomultimedia.org](mailto:mando@proyectomultimedia.org)
5. No enviar el proyecto como se solicita, expone al participante a que su proyecto sea descalificado sin ninguna responsabilidad para el Comité Organizador.
  6. El día 21 de diciembre, en la página [www.proyectomultimedia.org](http://www.proyectomultimedia.org) aparecerá un listado de proyectos entregados, para que los participantes tengan la seguridad que su material está participando.

## VII. Categorías del concurso

- Animación \*
- Contenidos Digitales \*
- Desarrollo de Software \*
- Fotografía
- Lógica - Ofimática
- Robótica \*
- Video Digital \*
- Música Digital

\* otorga certificación a Infomatrix 2011

Cada categoría tiene sus propias características y reglamentación, aquí se presenta sólo una descripción breve de cada una de ellas. No olvides revisar en la página de Proyecto Multimedia, la **Convocatoria Específica** de cada Categoría para conocer estos detalles y preparar mejor tu proyecto.

### **ANIMACIÓN – “Universidad 3dmx”**

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). Tema Libre.

### **CONTENIDOS DIGITALES – “Adkin Creative Group”**

Propuesta digital al estilo de una campaña publicitaria sobre el tema del concurso, puede incluir página Web, animación, presentación, carteles, anuncios, calcomanías, spots de audio o video, trípticos, etcétera.

### **DESARROLLO DE SOFTWARE**

Secciones:

1. Software de aplicación tema libre
2. Video Juego

En ambas secciones el proyecto es aceptado para cualquier tipo de plataforma.

### **FOTOGRAFÍA**

El participante a través de su lente y manipulación digital deberá entregar un portafolio (3 a 5 imágenes) donde muestre su punto de vista en torno a situaciones que han afectado a nuestra sociedad y pueden seguir haciéndolo, para con ello abonar al tema del concurso “Sombras del pasado y futuro”

### **LOGICA - OFIMATICA - “Testing Program”**

Esta categoría se desarrollará en 3 etapas:

1. Elaboración de un portafolio que incluya la realización de un documento de texto, una hoja de cálculo y una presentación, sobre el tema del concurso.

2. Realizar un examen de intelecto lógico en línea (diciembre)
3. Evaluación Presencial sobre el uso de paquetería MS Office. (febrero)

### **ROBÓTICA – “SmartCubo”**

Secciones:

1. Elaboración de un prototipo eléctrico/electrónico de creación propia. **Tema libre.**
2. Desarrollo de un robot que realice el reto de **Sumobot** (concurso de sumo).

### **VIDEO DIGITAL**

Elaboración de un cortometraje con una duración máxima de 2.30 min. poniendo énfasis en los efectos especiales. Tema Libre

### **MUSICA DIGITAL**

Elaboración de un ReMix musical en base al **Track Vocal** y **loops** proporcionados, con una duración máxima de 2.30 min.

## **VIII. Evaluación**

1. El Comité Evaluador se integra por expertos en cada categoría, en el tema del concurso y por profesores de tecnología, quienes elegirán los trabajos finalistas.
2. La decisión del Jurado Calificador será inapelable.
3. Si en alguna categoría los trabajos no cuentan con la calidad deseada, ésta se declarará desierta.
4. el jurado evaluador tiene las atribuciones de solicitar en cualquier momento información adicional sobre el proyecto, teniendo la facultad para suspender la certificación en caso de encontrar anomalías incluso después de haberse realizado la etapa de premiación.

## **IX. Finalistas - Premiación**

1. Los proyectos finalistas serán publicados el día 8 de enero de 2011.
2. Los finalistas podrán mejorar su proyecto para la evaluación final.
3. Los finalistas de las diversas categorías serán invitados a participar en el Expo Tecnológica Proyecto Multimedia 2011, que funge como la final continental y donde se otorgaran las certificaciones a los proyectos ganadores, a desarrollarse los días 24, 25 y 26 de febrero de 2011 en Guadalajara, Jalisco, México.
4. Los gastos de traslado y alojamiento correrán por cuenta de los finalistas.
5. Los finalistas dependiendo de su categoría deberán presentar su proyecto/evaluación/exposición ante los jueces del evento.
6. Tanto los ganadores de categoría como el mejor expositor, obtendrán la certificación a la final mundial de INFOMATRIX 2011.
7. En el caso de los participantes fuera de México que no puedan asistir a la premiación, ésta se realizará de forma virtual.
8. Proyecto Multimedia entregará un diploma de reconocimiento a cada participante al igual que a cada asesor e institución educativa.
9. Los trabajos ganadores se promocionarán en el sitio Web de Proyecto Multimedia y en diversos eventos/festivales con el fin de dar mayor difusión al proyecto presentado.
10. Los premios para los ganadores de cada categoría se publicarán en la página web del concurso.
11. Los equipos ganadores de las categoría clasificatorias a Infomatrix obtendrán su pase directo a la Final Mundial, que se llevará a cabo del 5 al 9 de mayo del 2011 en la Ciudad de Bucarest, Rumania.

**12.** Como premio adicional, Grupo Educare otorgará al máximo ganador de Proyecto Multimedia 2011, un viaje vuelo redondo a Rumania para asistir a la Competencia Final, representando a Latinoamérica.

Proyectos que no cumplan con los requisitos marcados por el presente convocatoria quedaran descalificados sin responsabilidad alguna para el comité organizador