



Última actualización 29 octubre, 2014

Aplica a Sede: Todas las Sedes

## Bases

La Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C. (SOLACYT) a través de Proyecto Multimedia y con el Aval del Movimiento Internacional para el Recreo Científico y Técnico (MILSET), La Red Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología (RED), el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) y el Centro Internacional de Investigación Grupo Educare, invita a los estudiantes en Latinoamérica a participar en la 9na. Edición del Concurso Latinoamericano de Proyectos de Cómputo “Proyecto Multimedia”.

Proyecto Multimedia funge como eliminatoria Continental oficial para asistir a diversos eventos internacionales, entre ellos: Concurso Internacional de Proyectos de Cómputo INFOMATRIX (Rumania), Robotchallenge (Austria), MOSTRATEC (Brasil), Muestra Científica Latinoamericana (Perú), Infomatrix Sudamérica (Ecuador y Colombia), Infomatrix Centroamérica, ATAST (Túnez), DOESEF (Turquia), entre otros.

No existe un tema obligatorio en esta edición, pero se propone como opcional: “**Donando Para Salvar Vidas**”.

Toda la información oficial acerca de este concurso, bases, formatos y avisos se publicará 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: [contacto@solacyt.org](mailto:contacto@solacyt.org)

### I. Proyecto

Se deberá desarrollar un proyecto de interés social desde cualquier punto de vista científico tecnológico 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 mayo de 2014, se aceptan proyectos ya presentados en anteriores ediciones de “Proyecto Multimedia” en los cuales solo se evaluará las mejoras y modificaciones que le hayan realizado.

### II. Requisitos

1. Ser estudiante de nivel educativo primaria a universidad.
2. Tener entre 10 y 25 años de edad, cumplidos a la fecha de cierre de inscripciones.
3. La participación podrá ser en equipos de máximo 2 estudiantes (se permiten 3 participantes solo en los proyectos de Nivel Primaria en cualquier categoría).
4. Cada equipo deberá tener a un asesor mayor de 21 años de edad (profesor, familiar o amigo).
5. Es posible se conformen equipo por estudiantes de diferentes instituciones.
6. Es posible se formen equipos de diferentes niveles educativos, siendo el de mayor grado el que indique el nivel a participar.

### III. 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 bibliografía utilizada.
4. Proyecto Multimedia tendrá plena capacidad de uso, distribución 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 SOLACYT/Proyecto Multimedia 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 y SOLACYT.
6. A los fines de este concurso y frente a Proyecto Multimedia, 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. Realizado el registro, el sistema solicitará hacer la validación del mismo, al realizarlo se indicará el número de proyecto participante.
3. El concursante podrá participar con más de un proyecto, llenando un formulario de registro por cada uno de ellos
4. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del **lunes 18 de agosto de 2014** y la fecha límite de inscripción dependerá de la Sede regional en la cual se participará.
5. El participante deberá cubrir la cuota de inscripción en alguna de sus modalidades (punto V) y llenar el formulario de pago a más tardar en la fecha límite que se indica en la tabla anexa, sin lo anterior, el proyecto no será evaluado y no se considerara un proyecto concursante.

**Tabla de Sedes**

Sedes Regionales					
	Lugar	Abarca	Final Regional	Límite inscripción y envío de proyecto	Cantidad de Equipos
Centroamérica	San José, Costa Rica	Países en Centroamérica	Noviembre 17	31 octubre	40
Sudamérica - Colombia	Bogotá	Colombia	Noviembre 28 -29	14 noviembre	40
Sudamérica - Ecuador	Quito	Ecuador	Marzo 6-7, 2015	19 diciembre	80
México - Golfo	Coatzacoalcos	Veracruz y Tabasco	Noviembre 1-2	14 octubre	50
México - San Luis P.	San Luis Potosí	San Luis Potosí, Tamaulipas y Zacatecas	Enero 17 – 18	19 diciembre	40
México - Michoacán	Morelia	Michoacán	Enero 30 – 31	19 diciembre	40
México - Península	Mérida	Yucatán, Campeche, Quintana Roo	Enero	19 diciembre	40
México - Oaxaca	Oaxaca	Oaxaca, Chiapas, Puebla	Enero	19 diciembre	40
Continental	Guadalajara	Resto de Estados de México y Equipos Acreditados en Sedes Regionales y Eventos Internacionales Afiliados	Marzo, 2015	19 diciembre	160

Nota: Dependiendo del Estado y País deberá participar en la Sede Regional que le corresponda.

## V. Costos

1- Inscripción equipos en México:

Tipo de Registro	COSTOS*		
	General	Instituciones con Programas de Grupo Educare	Instituciones Socias de SOLACYT
1 proyecto	450.00	400.00	300.00
5 proyectos	1,800.00	1,600.00	1,200.00
Más de 5 Proyectos (misma escuela y en un mismo pago)	360.00 por proyecto	320.00 Por proyecto	280.00 Por proyecto

\* Precio en Pesos Mexicanos

2- Inscripción equipos en Colombia:

Tipo de Registro	COSTOS***	
	General	Instituciones Socias de SOLACYT
1 proyecto	\$60.000	\$30.000
5 proyectos	\$200.000	\$100.000

\* Precio en Pesos Colombianos

3- Inscripción equipos fuera de México ( Moneda US Dollar )

Tipo de Registro	COSTOS**		
	General	Instituciones con Programas de Grupo Educare	Instituciones Socias de SOLACYT
1 proyecto	40.00	35.00	25.00
5 proyectos	160.00	140.00	100.00
Más de 5 Proyectos (misma escuela y en un mismo pago)	32.00 us Por proyecto	28.00 us Por proyecto	24.00 us Por proyecto

\*\* Precio en U.S. Dollars

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

5- Las Instituciones SOCIAS de Solacyt son: ( <http://solacyt.org/socios-solacyt/> )

6- El pago podrá efectuarse por cualquiera de las siguientes formas:

a) Depósito Bancario:

### Pagos en México

Banco: Bancomer

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

Cuenta: 0183900096 CLABE: 012320001839000964

REFERENCIA (215 y núm. de proyecto a 4 dígitos) ejemplo: 2151456

- En el caso de pago de 5 o más proyectos, la referencia será el número del primer proyecto inscrito.

### Pagos en Ecuador

Banco: Pichincha

Beneficiario: Grupo Educare Ecuador

Cuenta de Ahorros: 419 890 4900

### **Pagos en Colombia**

*Banco:* Caja Social  
*Beneficiario:* Fundación Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología  
*Cuenta de Ahorros:* 24046105301

### **Pagos en Costa Rica**

*Banco:* Banco Nacional de Costa Rica  
*Beneficiario:* Expreso Bibliográfico de C.R. S.A.  
*Cédula jurídica:* No. 3-101-244625  
*Cuenta:* 100-02-075-600111-9 o  
SINPE 15107510026001118

### **Pagos en Otros Países**

Pago por Internet – [www.paypal.com](http://www.paypal.com) , enviando el pago al destinatario: [mando@solacyt.org](mailto:mando@solacyt.org) , especificando los números individuales de los proyectos que ampara el pago. En Países donde no se pueda enviar dinero por PAYPAL, enviar correo electrónico a [mando@solacyt.org](mailto:mando@solacyt.org) indicando tu país de origen y se te informará alternativas de pago.

- 7- Una vez realizado el depósito se deberá llenar el reporte de “pago efectuado” que esta en el sitio web del concurso: [www.solacyt.org/factura](http://www.solacyt.org/factura) , de requerir factura se deberá incluir los datos fiscales al llenar el reporte de “pago efectuado”, el límite para solicitar factura es el último día del mes en el cual se realizó el pago. La factura electrónica se enviara por email al contacto registrado en la solicitud.

## **VI. Envío de proyectos**

1. La fecha límite para el envío de proyectos será la indicada en la **Tabla de Sedes**
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 organizarse en una carpeta principal nombrada con el número de proyecto y dentro de ella tener la siguiente organización:

☐ **Carpeta “PM15”:** incluirá el Proyecto Final (video, animación, portafolio, fotos, programa, canción, ficha técnica en el caso de robótica, etc.)

☐ **Carpeta “Docs”:**

1-Manuales: Documento de Texto con las instrucciones de instalación o aclaraciones pertinentes para que el jurado pueda evaluar sin contratiempos al proyecto presentado.

2-Reporte de proyecto debidamente llenado.

Descargarlo:

[http://www.proyectomultimedia.org/pm15/reporte\\_pm15.docx](http://www.proyectomultimedia.org/pm15/reporte_pm15.docx)

Verlo en PDF:

[http://www.proyectomultimedia.org/pm15/reporte\\_pm15.pdf](http://www.proyectomultimedia.org/pm15/reporte_pm15.pdf)

4. El envío de los trabajos se podrá hacer por los siguientes medios:

**a) Paquetería,** dirigido a:

SOLACYT Atención: Yareli Herrera

Calle: Sierra de Pihuamo 1594, Colonia Las Águilas

Ciudad: Zapopan, Jalisco, MEXICO. CP 45080

Tel (33)3334.5654 / (33)1662.0504



b) **Correo Electrónico.** Al correo: [solacyt@gmail.com](mailto:solacyt@gmail.com) sólo si el proyecto es menor a 12mb, indicando en “asunto” el **número de proyecto**. Enviarse todo en una sola carpeta comprimida (.ZIP ó .RAR) nombrada con el número de proyecto.

c) **Vía FTP** Se deberá subir el proyecto el sitio [www.hightail.com](http://www.hightail.com) y posteriormente enviar la liga de descarga al correo electrónico: [solacyt@gmail.com](mailto:solacyt@gmail.com) indicando en “asunto” el **número de proyecto**. Por este medio el Proyecto puede pesar hasta 200mb

5. No enviar el proyecto como se solicita, expone a que el proyecto sea descalificado sin ninguna responsabilidad para el Comité Organizador.

**EVENTO Nacional Colombia** deben enviar antes del 15 de noviembre su REPORTE de proyecto, completo.

Descargarlo en word:

[http://www.proyectomultimedia.org/pm15/reporte\\_pm15.docx](http://www.proyectomultimedia.org/pm15/reporte_pm15.docx)

Descargarlo en PDF:

[http://www.proyectomultimedia.org/pm15/reporte\\_pm15.pdf](http://www.proyectomultimedia.org/pm15/reporte_pm15.pdf)

No deben enviar todo su proyecto, solo el REPORTE para validación y se les responderá con su carta acreditación para estar presentes el 28-29 en Bogotá.

## VII. Categorías del concurso

- Animación
- Contenidos Digitales y Divulgación Científica
- Desarrollo de Software
- Arte Digital
- Arte y Diseño Industrial en 3d DartresD
- Cortometrajes
- Música Digital
- Robótica Prototipos
- Robótica de Competencia ( ver convocatoria en [www.robomatrix.org](http://www.robomatrix.org) )

Cada categoría tiene sus propias características y reglamentación, aquí se presenta sólo una descripción breve de cada una de ellas.

### 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. Los formatos recomendados para las animaciones son: mpg, mpg2, flash video, swf, avi y quicktime.
- e. No existe tema específico para esta categoría.

### CONTENIDOS DIGITALES

Exponer con apoyo de medios digitales y/o prototipos a manera de una Campaña publicitaria de divulgación sobre el tema: **“Donando para Salvar Vidas”**, la cual, puede incluir página Web, animación, presentación, carteles, anuncios, calcomanías, spots de audio o video, trípticos, graficas, ensayos, prototipos, experimentos, etcétera.

- a. Esta es la UNICA categoría donde se requiere que los proyectos giraren o se adapten al tema propuesto.
- b. Se podrá usar cualquier software o material para la elaboración del proyecto.
- c. En caso de incluir videos o animaciones, éstas no deberán exceder de 2 minutos.
- e. En caso de incluir spots de audio, éstos no deberán exceder de 30 segundos cada uno.
- f. De utilizar imágenes, videos o música externa, deberá darse el crédito correspondiente.
- i. Al enviar el proyecto a revisión se deberá además incluir, **una presentación con diapositivas** que indique el objetivo de la campaña publicitaria, describa los elementos (material) que la componen así como una conclusión sobre el trabajo presentado. Sin esta presentación no se evaluará el proyecto.

### DIVULGACION CIENTÍFICA

Exponer lo realizado en una investigación determinada ya sea científica o tecnológica, donde se presente todo lo desarrollado en ella por medio de lenguaje cotidiano.

En esta se podrán presentar todos los proyectos provenientes de las diferentes áreas de investigación:

- Ciencias Animales y de las Plantas
- Biología Celular y Molecular, Microbiología
- Bioquímica y Química
- Ciencias de la Computación
- Ciencias Planetarias y Terrestres, Matemática y Física
- Ciencias Sociales, Comportamiento y Arte
- Ingeniería y Materiales
- Cuidado del Medio Ambiente
- Medicina y Salud

El objetivo de esta categoría es dar a conocer teorías, investigaciones, experimentos que no son del conocimiento común por medio de la ejemplificación de prototipos didácticos, experimentos con aplicación cotidiana, apoyándose con una exposición interactiva donde el expositor de a conocer lo realizado en su proyecto de una manera divertida, interactiva e interesante.

### DESARROLLO DE SOFTWARE

Elaboración de un Software de aplicación o Videojuego, en ambas secciones el proyecto es aceptado para cualquier tipo de plataforma y dispositivo.

- a. El envío del proyecto deberá incluir, además de la documentación que se solicita en la Convocatoria General, los manuales de usuario e instalación, los cuales deberán presentarse de manera resumida y con mayoría de elementos visuales.
- b. Los Lenguajes de programación aceptados entre otros, son: C, C++, Delphi, C#, Visual Basic, Visual.net, PHP, ASP, Pascal, Java, Ensamblador o cualquier programa de desarrollo
- c. Los proyectos de secundaria y preparatoria se evaluarán en una misma sección.
- d. Las aplicaciones presentadas podrán ser basadas en Web, para computadoras de escritorio / portátiles, dispositivos móviles o videojuegos para cualquier plataforma.
- e. Los proyectos podrán ser modificaciones sobre productos o procesos existentes que los hagan novedosos.

### ARTE DIGITAL

El participante a través de cámara y manipulación digital de imágenes deberá entregar de 3 a 5 trabajos donde plasme su sello en modificar fotografías que el haya tomado utilizando cualquier programas de detallado de imágenes.

- 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 enviarse como archivo digital .jpg con una resolución de 300 dpi, en formato de 8 x 10 pulgadas.
- d. Podrá presentarse material en color ó 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.
- h. A continuación se presentan 2 trabajos que fueron parte del portafolio ganador de Arte Digital en Infomatrix 2012 a manera de ejemplo y como guía para los participantes en esta categoría.

**Ejemplo1 :** [http://proyectomultimedia.org/pm13/arte\\_digital1.jpg](http://proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital1.jpg)

**Ejemplo2:** [http://proyectomultimedia.org/pm13/arte\\_digital2.jpg](http://proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital2.jpg)

## **ARTE y DISEÑO INDUSTRIAL 3D ( DArtresD )**

### **Arte 3d**

Consistirá en crear un video 3d a partir de la toma de fotografías desde un Celular. El programa a utilizar para editar las imágenes y posteriormente crear la secuencia de video es el 123D Catch de Autodesk. Dos, serán los retos a desarrollar.

- 1) Trabajar con una moneda de 10 pesos (México) en el caso de participantes de otros países el producto será la moneda metálica más grande de tamaño que tengan en actual circulación.
- 2) Elegir un producto quedara a elección del equipo, siendo la única característica que no exceda de 10cms por lado.

Ver ejemplo ( <https://www.youtube.com/watch?v=AMUfEcFCF4s> )

Como producto de este proyecto se deberá enviar la liga a youtube del video así como enviar el archivo .stl del proyecto. Al subir el Proyecto a "youtube" deberán colocarse las siguientes palabras claves: D3mobile , Solacyt , Proyecto Multimedia.

Para mayor información respecto a cómo elaborar tu proyecto visita estos Instructivos

[http://www.d3mobile.es/prueba\\_gratis/Prueba\\_Gratis\\_ESP.pdf](http://www.d3mobile.es/prueba_gratis/Prueba_Gratis_ESP.pdf)

[http://d3mobile.es/descargas/Prueba\\_1\\_esp.pdf](http://d3mobile.es/descargas/Prueba_1_esp.pdf)

## **ROBÓTICA**

### **Robótica Mecatrónica**

Se deberá realizar un prototipo eléctrico/electrónico de creación propia.

**Nota:** Los proyectos en Robótica de Competencia (sumo, seguidor de líneas, robotopía, etc.) ver convocatoria en Robomatrix ( [www.robomatrix.org](http://www.robomatrix.org) )

1. Los proyectos pueden crearse con cualquier tipo de material, sea de línea, kit, reciclado, etc.
2. Se deberá utilizar en la mejor manera posible material de reciclado para reducir costos.
3. Los proyectos podrán contemplar productos completamente nuevos o modificaciones sobre productos o procesos existentes que los hagan novedosos.
4. Los participantes de esta categoría deberán enviar a evaluación , además de lo requerido en el punto VI Envío de Proyecto, un Video de hasta 30 segundos del prototipo operando

5. Se permite el uso de sistemas neumáticos o hidráulicos, la presión máxima permitida es de 6 bar y 50 bar respectivamente (por seguridad).
6. 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).
7. Todo proyecto deberá ser construido por el equipo participante, el cual deberá tener los derechos de utilización del mismo.
8. 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.
9. 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.

### **Robotopia – Hummingbird**

#### **Crear un proyecto basado en kit de HummingBird.**

1. Se podrá usar cualquier material para completar el proyecto, siempre y cuando sea material de reciclado
2. Los proyectos deberán estar basados en diseños propios o ser innovaciones de algún otro proyecto existente.
3. No se permite el uso de materiales o sustancias corrosivas o explosivas así como objetos punzocortantes como cuchillos o navajas largas que puedan poner en riesgo a los participantes. Está prohibido el uso de motores de combustión interna.
4. Los participantes de esta categoría deberán enviar a evaluación un video de hasta 30 segundos del prototipo operando así como una captura de los bloques de programación usados para el funcionamiento.
5. Todo el proyecto deberá ser construido por el equipo participante, el cual deberá tener los derechos de uso del mismo.
6. El único lenguaje de programación permitido para el kit de Hummingbird es el BirdBrain Snap!, disponible en el micrositio web de Robotopia. ( [www.robotopia.com.mx](http://www.robotopia.com.mx) )

Ver el Reglamento completo de HummingBird

[http://www.proyectomultimedia.org/pm15/PM\\_Hummingbird.pdf](http://www.proyectomultimedia.org/pm15/PM_Hummingbird.pdf)

### **CORTOMETRAJE**

Elaboración de un cortometraje con una duración máxima de 5.00 min.

- a. Para producir el video deberá utilizarse cualquier medio digital.
- b. El video podrá editarse con cualquier programa de software, recomendamos SONY VEGAS.
- c. La duración del video deberá ser de máximo 5 minutos, incluyendo título y créditos.
- d. Los formatos recomendados para enviar los videos son: mpg, mpg2, avi, quicktime
- e. De utilizar imágenes o música externa, deberá darse el crédito correspondiente.
- f. No se admiten escenas, ni audio con contenido ofensivo.
- g. Si el Video es en Inglés este deberá tener subtítulos al español.
- h. Se recomienda que el equipo trabaje y presente además del video, el storyboard, cronograma de trabajo, borrador, diálogos y todo el material que muestre que el cortometraje ha sido un proyecto planeado y desarrollado en etapas.
- i. 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 y podrían incluso asistir a la Final Regional como invitados.





## MUSICA DIGITAL

Elaboración de una canción, con letra elaborada por el participante o algún colaborador en alguno de estos 2 temas

- 1) Donando para Salvar Vidas
- 2) Canción alusiva a SOLACYT

Loops: Tenemos 2 librerías opcionales de Loops cortesía de Sony Creative Software:

Loops 1 = [http://proyectomultimedia.org/pm11/loops/dm\\_loops\\_mediablitz.zip](http://proyectomultimedia.org/pm11/loops/dm_loops_mediablitz.zip)

Loops 2 = [http://proyectomultimedia.org/pm11/loops/dm\\_loops\\_frustrated.zip](http://proyectomultimedia.org/pm11/loops/dm_loops_frustrated.zip)

- a. Se podrá utilizar cualquier tipo de aplicación de software (recomendamos SONY Acid)
- b. Se podrá usar cualquier tipo de técnica de mezcla de audio.
- c. La duración de la pieza musical deberá ser máximo 3:30 minutos.
- d. El formato de entrega del proyecto deberá ser: mp3 o mp4
- e. No se permite COVERS (música de canciones ya existentes)
- f. El ritmo de la melodía queda a elección del equipo participante.
- g. El equipo participante deberá crear su "track vocal"
- h. El equipo podrá agregar otros "loops" A su elección
- i. De no tener programa de manejo de audio, se recomienda bajar la versión Demo (30 días) de ACID Xpress 7 (<http://www.acidplanet.com/downloads/xpress/> )
- j. Los participantes pueden tocar los instrumentos, pero esto no dará más puntuación en la evaluación
- k. No es obligatorio se realice un video clip de la canción aunque sí recomendable para cuestiones de difusión en los medios.

## VIII. Evaluación de Proyectos

### Sedes Regionales México

En las sedes regionales de México (Golfo, Península, Michoacán, San Luis Potosí, Oaxaca) acreditarán al máximo ganador a un evento Internacional y a un número determinado de equipos a la Final Continental

### Evaluación Previa

1. El Comité Evaluador se integra por expertos profesionistas en cada categoría y por profesores de tecnología, quienes elegirán los trabajos finalistas.
2. La decisión del Jurado Calificador será inapelable.
3. El jurado evaluador tiene las atribuciones de solicitar en cualquier momento información adicional sobre el proyecto, teniendo la facultad para suspender al proyecto en caso de encontrar anomalías incluso después de haberse realizado las etapas Finales.
4. Cada proyecto participará en la categoría correspondiente a su grado escolar. (salvo aclaraciones previas)

## IX. Finales - Premiación

- Los Equipos Finalistas podrán mejorar su proyecto previo a la Exposición Final.
- Los equipos que cumplan en tiempo y forma con su proceso de registro y aprueben la evaluación previa, serán invitados a exponer su proyecto en la Sede Regional o Final Nacional que le corresponda.
- Los gastos de traslado y alojamiento correrán por cuenta de los participantes.
- En cada Sede Regional, el máximo ganador será Acreditado un Evento Internacional Afiliado



- **Las certificaciones se darán por países** así que las oportunidades de obtenerlos aumentarán considerablemente.
- En el caso de estudiantes que hayan logrado ser finalistas en 2 o más proyectos, deberán elegir solo uno para representar en la Exposición Final
- Proyecto Multimedia entregará un diploma de reconocimiento a cada participante al igual que a cada asesor e institución educativa finalista
- 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.
- Los premios para los ganadores de cada categoría se publicarán en la página web del concurso.
- Los equipos ganadores de Acreditaciones Internacionales representarán a Latinoamérica en las Finales Mundiales.
- En la Final Continental, cada finalista y asesor deberá cubrir una cuota de registro (que les incluirá el SolaKit PM2015), el costo es de \$ 30.00 us, en el resto de Sedes Regionales o Nacionales, la cuota de finalista deberá ser menor a la continental o incluso esta podrá no existir, todo dependerá de los apoyos logrados para la realización del evento.

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

**Comité Organizador :: Proyecto Multimedia 2015 :: [contacto@solacyt.org](mailto:contacto@solacyt.org)  
[www.proyectomultimedia.org](http://www.proyectomultimedia.org)  
[www.facebook.com/proyectomultimedia](https://www.facebook.com/proyectomultimedia) :: twitter: @solacyt**