



2DO ENCUENTRO INTERNACIONAL
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA, ARTE Y EMPRENDIMIENTO



CHALLENGE
SUEÑA, CREA Y VIVE TUS IDEAS

15 AL 18
NOVIEMBRE 2023



PROGRAMACIÓN ABIERTA FOTOGRAFÍA Y ARTE VISUAL
PROMOCIÓN DE LAS CIENCIAS CORTOMETRAJES CÓMICS
ANIMACIÓN EMPRENDIMIENTO DIGITAL ROBÓTICA
CUENTO AMBIENTALISTA PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

LUGAR:

UNIDAD EDUCATIVA MARISCAL SUCRE
(AV JUAN TANCA MARENGO KM 4.5 Y GUILLERMO CUBILLO)

 /593CHALLENGE

 593CHALLENGE.MARISCALSUCRE.EDU.EC

ALIADO A:



Bases 593 Challenge

En la búsqueda de crear un espacio en el que jóvenes de nuestro país y del extranjero puedan compartir sus conocimientos y hallazgos, a través de la elaboración de proyectos estudiantiles, la Unidad Educativa Mariscal Sucre convoca al II Encuentro Internacional de Ciencia, Tecnología, Arte y Emprendimiento: 593 Challenge “Sueña, crea, vive tus ideas”. Las categorías en las que podrán participar serán las siguientes:

- Programación Abierta
- Programación en Bloques
- Cuento Ambientalista
- Cómic
- Promoción de las Ciencias
- Fotografía y Arte visual
- Emprendimiento Digital
- Cine
- Animación
- Robótica

A continuación compartimos las bases del concurso.

1. **Temática:**

Todas las categorías tienen la posibilidad de escoger la temática de su interés. Deseamos que los proyectos se ajusten a la realidad de los alumnos, demuestren creatividad y aporten a la construcción de una mejor sociedad.

2. **Participantes:**

Pueden participar en el encuentro todos los estudiantes matriculados legalmente en una institución educativa de cuarto de básica hasta tercero de bachillerato en compañía de un *coach* de proyecto adulto: maestro de la unidad educativa a la que pertenece, tutor externo o familiar. La participación puede ser individual, en parejas o grupal dependiendo de la categoría que elija.

No habrá límite de participantes inscritos por institución, y un mismo estudiante podrá participar en dos categorías a la vez, *siempre y cuando la exposición o evaluación de los proyectos no sea en el mismo día*. Para estos fines, deberá llenar el formulario de

inscripción y pago para cada categoría en la que decida participar. (vea el apartado Formato de Presentación para el detalle de fechas).

3. Registro:

Los maestros o tutores interesados deben ingresar a la plataforma <https://593challenge.mariscalsucre.edu.ec/proyectos> para crear una cuenta y a través de la que podrán inscribir cada proyecto incluyendo información relevante de los participantes, seguidamente y de forma paulatina podrán también adjuntar otros documentos solicitados como el certificado de matrícula, el comprobante de pago de inscripción y el reporte del proyecto. Cuando toda esta información se encuentre completa se considerará su registro como finalizado.

Una vez terminado el período de inscripción, no se podrán hacer ediciones a las entradas del registro.

4. Costos y pagos:

La inscripción al evento corresponderá a los valores detallados en el cuadro e incluye:

Inscripción - Primera llamada (1 de julio - 31 de agosto)	\$17
Inscripción - Segunda llamada (1 de septiembre - 30 de septiembre)	\$25

- Certificado de participación
- Kit de participante
- Kit de coach de proyecto
- Refrigerio

El pago se puede realizar bajo las siguientes modalidades:

- Débito a través de telepago: Teledébito del Banco Pacífico o Banco Guayaquil y tarjetas de crédito: Visa o Mastercard, Diners y Discover a través de vía telefónica y de manera asistida, llamando a Maira Ramirez al número **0987588885**.
- Débito con link de pago: Tarjeta de crédito: Visa, Mastercard, Diners o Discover enviando un correo a mcampos@mariscalsucre.edu.ec

5. Formato de presentación:

El formato de presentación dependerá de la categoría a la que se aplique, a continuación el detalle:

Jueves 16 de noviembre de 2023	
<ul style="list-style-type: none"> ● Cuento ambientalista ● Animación ● Cine 	<p style="text-align: center;">Presentación delante de los jueces.</p> <p>Los alumnos presentarán su proyecto de forma presencial delante de un grupo de jueces.</p> <p>Estas categorías no tendrán que preparar stands sino más bien una presentación en la que introducen los detalles del proyecto, su producción y muestran el producto final. Luego contestarán preguntas de los jurados evaluadores.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Fotografía y arte visual ● Cómic 	<p style="text-align: center;">Exposición a visitantes y jurados</p> <p>Los estudiantes deberán preparar un stand, donde presentarán a estudiantes, docentes, visitantes y miembros del jurado sus proyectos y sustentarán la validez y practicidad de sus propuestas.</p>
Viernes 17 de noviembre de 2022	
<ul style="list-style-type: none"> ● Robótica ● Programación abierta ● Programación en bloques ● Emprendimiento digital ● Promoción de las ciencias 	<p style="text-align: center;">Exposición a visitantes y jurados</p> <p>Los estudiantes deberán preparar un stand, donde presentarán a estudiantes, docentes, visitantes y miembros del jurado sus proyectos y sustentarán la validez y practicidad de sus propuestas.</p>

6. Jurados:

El Jurado de cada categoría estará compuesto por miembros de la comisión evaluadora del II Encuentro Internacional de Ciencia, Tecnología, Arte y Emprendimiento 593 Challenge quienes son letrados/as y con experiencia en cada rama por evaluar.

Ellos se reservan el derecho de interpretación de las bases del presente concurso y de resolución de los casos no contemplados, de acuerdo con su mejor criterio.

7. **Fechas importantes:**

Revise el siguiente cronograma:

Inicio de inscripciones: 1 de julio de 2023.

Cierre de inscripciones: 30 de septiembre de 2023.

Inicio de entrega de reportes: 1 de julio de 2023.

Cierre de entrega de reportes: 30 de septiembre de 2023.

Publicación de finalistas: 21 de octubre de 2023.

593 Homecoming Fest: 15 de noviembre de 2023 - 17h30

Noche de intercambio cultural entre los participantes, en la que habrá presentaciones artísticas y dinámicas integradoras.

Inauguración de exposiciones: 16 de noviembre de 2023.

Premiación y cierre del evento: 18 de noviembre de 2023.

8. **Lugar del evento:**

El II Encuentro Internacional de Ciencia, Tecnología, Arte y Emprendimiento 593 Challenge, se llevará a cabo en las instalaciones de la Unidad Educativa Mariscal Sucre, ubicado en la ciudad de Guayaquil, Ecuador, en la Av. Juan Tanca Marengo Km. 4 ½ y Av. Guillermo Cubillo.

[Ubicación - Unidad Educativa Mariscal Sucre](#)

9. **Premios:**

Los premios que se otorgarán serán los siguientes para cada categoría:

Primer lugar: Medalla de oro, certificado y premio.

Segundo lugar: Medalla de plata, certificado y premio

Tercer lugar: Medalla de bronce, certificado.

Todos los participantes recibirán un diploma de participación en el evento.

La decisión del jurado será inapelable.

10. Exposición y consentimiento de medios:

Al participar en el II Encuentro Internacional de Ciencia, Tecnología, Arte y Emprendimiento 593 Challenge, todos los participantes y supervisores aceptan cumplir con los siguientes términos y condiciones:

Dar mi consentimiento para que los medios de comunicación y/o el comité organizador de 593 Challenge filmen/fotografíen/entrevisten al equipo durante la jornada de participación y a que utilicen estas imágenes, fotografías, trabajos, así como grabaciones de voz y video para fines promocionales. y fines educativos, como en publicaciones, carteles, folletos, boletines y sitios web.

Ni los organizadores del 593 Challenge o la Unidad Educativa Mariscal Sucre serán propietarios o tendrán derecho alguno sobre las ideas usadas en los proyectos estudiantiles presentados en el encuentro.

11. Código de Conducta:

El Código de Conducta ha sido establecido para asegurar una competencia justa y segura y un comportamiento apropiado de los estudiantes en el evento. Se espera que los competidores cumplan con lo siguiente:

1. Respetar los derechos de los compañeros competidores, oficiales, entrenadores/moderadores, voluntarios y espectadores.
2. Presentar proyectos de creación propia e inédita.
3. Usar como respaldo imágenes, gráficos, música y videos, con créditos de autoría.
4. Acatar las reglas de la competencia y respetar la decisión de los jurados.
5. Conducirse de manera adecuada y dar un buen ejemplo en la vestimenta, puntualidad y comportamiento.
6. Evitar el uso de lenguaje y comportamiento ofensivo.
7. Fomentar un espíritu de juego limpio.
8. Trabajar duro por sí mismo y por el equipo.
9. Comentar a los organizadores del evento sobre cualquier desviación en los acuerdos y planes realizados.

Cualquier incumplimiento de este código puede dar lugar a la descalificación del proyecto y los participantes y la revocación de elegibilidad para cualquier premio, así como también la posibilidad de unirse a próximas ediciones de 593 Challenge.

12. Entrega de premios:

La entrega de premios se realizará en acto público en el marco del evento de clausura del II Encuentro Internacional de Ciencia, Tecnología, Arte y Emprendimiento: 593 Challenge “Sueña, crea, vive tus ideas” y durante la misma, el 18 de noviembre del presente año en las instalaciones de la Unidad Educativa Mariscal Sucre.

Los alumnos premiados se comprometen a recoger los premios en el acto de entrega de premios previsto al efecto. En el caso excepcional y justificado de no poder asistir al acto, el premiado podrá nombrar a una persona en su lugar para recoger el premio con anterioridad a los organizadores del evento.

13. Observaciones:

Los participantes se responsabilizan de la autoría y originalidad de las obras presentadas, así como de que no existan derechos de terceros sobre las mismas, y de cualquier reclamo que por derechos de autor pudieran formularse.

14. Datos de contacto:

Para cualquier consulta dirigirse a:

Web: <https://593challenge.mariscalsucre.edu.ec>

Correo electrónico: 593challenge@mariscalsucre.edu.ec

Instagram: @593challenge

Crterios Generales por Categoría

Programación (Abierta - Bloque)

- Individual o en parejas -

Categoría que premia los proyectos estudiantiles que utilicen cualquier lenguaje de programación o herramienta de desarrollo para la creación de aplicaciones de escritorio, web, dispositivos móviles, videojuegos, etc.

Esta categoría está dividida en:

1. Programación abierta (cualquier edad)
2. Programación en bloques (máximo hasta los 12 años)

El tema es libre, pero se invita a los participantes a crear proyectos innovadores que tengan un impacto positivo que beneficien a la sociedad.

Criterios de evaluación

Presentación o exposición
Diseño UI y UX
Rendimiento y optimización
Seguridad y privacidad
Complejidad técnica
Beneficio e impacto en la sociedad

Cuento Ambientalista

- Individual o en parejas -

La temática del trabajo narrativo será científico ambientalista, y deberá partir de una problemática real, y en este se plantean soluciones, con responsabilidad ciudadana. En la historia deberá defender alguna teoría científica relacionada y se ajustarán a la estructura exclusiva de un cuento (Introducción, nudo y desenlace).

La composición del cuento debe contener un mínimo de 1000 palabras y un máximo 1400 palabras. Los trabajos seleccionados deberán ser expuestos de forma oral, los estudiantes deben utilizar un alto nivel de creatividad, por ello, pueden hacerlo a través de un dramatizado, utilizando vestuario, utilería, títeres, efectos sonoros, etc., es decir la técnica que el estudiante elija, incluso material multimedia. El tiempo de exposición será un mínimo de 7 y un máximo de 10 minutos. Sólo los participantes pueden presentar su cuento en el escenario.

Criterios de evaluación

Contenido del trabajo
Extensión del cuento
Originalidad
Redacción del trabajo
Narración de la historia
Tiempo de exposición
Originalidad en la presentación de la historia
Expresión oral y corporal

Cómics

- Individual o en parejas -

Esta categoría busca fortalecer en los participantes las habilidades de dibujo y diseño digital con la creación de un cómic, utilizando aplicaciones digitales para la elaboración del proyecto.

La historieta debe evidenciar los elementos y estructura de un cómic y contener un mínimo de 3 páginas (6 carillas) de extensión. La portada debe ser atractiva y presentar

el título del trabajo que guarde relación a la temática del proyecto, los personajes y escenarios de la historieta.

Las técnicas y aplicaciones a utilizar deben ir acorde a los conocimientos y habilidades de los participantes. Se da libertad en la elección de la temática y la colorización, pero se sugiere mantener armonía en todo el proyecto.

Criterios de evaluación

- Título del cómic
- Portada
- Organización de los escenas
- Creatividad
- Ilustraciones
- Ortografía
- Diálogos
- Tipografía
- Presentación del proyecto por parte del o los estudiantes.
- Habilidades técnicas

Promoción de las Ciencias

- Individual o en parejas -

Los estudiantes pueden concursar presentando un proyecto de investigación científica en las siguientes áreas:

CIENCIAS BÁSICAS: Proyectos relacionados a las leyes, teorías y principios científicos de la Biología, Química, Física, Ciencias Sociales y Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica. Informática y Matemática, Mecánica, Mecatrónica, Electricidad, Electrónica, Hidrología, Hidráulica, referentes al cambio climático y sus efectos.

CIENCIAS AMBIENTALES: Proyectos de investigación científica relacionados al agua, aire y suelo, y que puedan estar vinculados a la aplicación de procesos de la tecnología, referentes al cambio climático y sus efectos.

TECNOLOGÍA E INGENIERÍA: Aplicación de técnicas sustentadas en los principios científicos que impliquen producir soluciones tecnológicas frente a una situación problemática asociada a la salud, alimentación u otros, para dar alternativas de solución frente al cambio climático y sus efectos.

En estas 3 áreas del concurso, el proyecto podrá ser de carácter de investigación cuantitativa o cualitativa, con presentación de hipótesis o descriptiva, con datos técnicos que lo soporten utilizando investigación social o contestar una pregunta

(analizando una hipótesis) realizando un experimento, ensayo, etc. En todos los casos se debe utilizar la investigación científica.

Los proyectos deberán responder a inquietudes, problemas o necesidades acordes con la edad de los estudiantes que los desarrollan.

Criterios de evaluación

- Planteamiento del problema
- Originalidad del proyecto
- Informe escrito (Justificación del proyecto, Introducción, metodología aplicada, interpretación de los resultados, conclusiones y fuentes bibliográficas)
- Evidencia del proyecto realizado
- Exposición oral
- Stand y recursos de apoyo

Fotografía y Arte visual

- Individual o en parejas -

Esta categoría busca fortalecer las habilidades de los estudiantes relacionadas a la creación de contenidos fotográficos y de arte visual digital. Los participantes entregarán 4 piezas que tengan relación entre sí en su temática, la cual queda a elección del participante.

Se concede libertad técnica, de procedimientos, obtención, color, retoques y efectos.

Criterios de evaluación

- Contenido
- Organización estética
- Creatividad
- Habilidades técnicas
- Presentación del proyecto por parte del o los estudiantes.

Emprendimiento Digital

-Individual o parejas-

Esta categoría promueve la creación de nuevos productos o servicios adaptados a nuestras realidades y necesidades actuales, beneficiando a nuevos segmentos de mercado y a la comunidad. El propósito es demostrar cómo las empresas usan herramientas tecnológicas y/o medios digitales para crear productos o servicios, y así generar ingresos y promover nuevas oportunidades de mercado.

Los proyectos de negocios digitales estarán orientados a compartir productos o servicios innovadores, con un enfoque específico en el mercado potencial y el uso de la tecnología para crear o reinventar modelos de negocios.

Los participantes deberán presentar una idea de negocio digital convincente, coherente y factible a través de una presentación y un prototipo. El proyecto deberá atraer y convencer a los inversores y clientes potenciales a través de una presentación oral de 5 a 7 minutos en la que los concursantes deben indicar la descripción del producto o servicio, el potencial de mercado y la propuesta de valor.

Criterios de evaluación

- Innovación y creatividad
- Potencial de mercado
- Propuesta de valor
- Presentación oral
- Diseño de stand y presentación de productos de muestra o prototipo.

Cine

Parejas o grupal (hasta 3 participantes)

Categoría que premia los proyectos estudiantiles audiovisuales: cortometrajes de no más de 5 minutos de duración. El tema es libre, pero se invita a los participantes a tratar temas que busquen fortalecer los valores para crear una sociedad mejor.

Criterios de evaluación

- Contenido del audiovisual (temática acorde a las bases, pertinencia del contenido y narrativa)
- Técnica en la realización del proyecto audiovisual: producción, realización y edición
- Audio y musicalización del proyecto audiovisual
- Edición, postproducción y efectos
- Argumentación a inquietudes de los jueces

Animación - Individual o en parejas -

Categoría que premia los proyectos estudiantiles audiovisuales: animaciones de no más de 3 minutos de duración. El tema es libre, pero se invita a los participantes a tratar temas que busquen fortalecer los valores para crear una sociedad mejor.

Criterios de evaluación

- Contenido del audiovisual (temática acorde a las bases, pertinencia del contenido y narrativa)

- Técnica en la realización del proyecto audiovisual: dibujos animados, stop motion, cut-out, claymation, animación 2D y 3D; otras técnicas aplicables.
- Audio y musicalización en el proyecto audiovisual
- Argumentación a inquietudes de los jueces

Robótica

- Individual o en parejas -

Esta categoría promueve en los estudiantes el desarrollo de habilidades y destrezas en el diseño y construcción de proyectos que contribuyan a mejorar la calidad de vida de la sociedad, fomentar la creatividad para crear un prototipo autónomo, motiva la investigación de avances tecnológicos y los involucra en la participación activa en la investigación y elaboración de prototipos que contribuyan a la sociedad.

Los proyectos deberán cumplir con los siguientes parámetros:

La forma y funcionamiento del prototipo es de construcción libre (tamaño, forma, materiales a usar, etc).

Para la construcción puede utilizar material a su elección (materiales electrónicos, reciclados, entre otros)

No se deben usar elementos tóxicos o dañinos para la salud.

Para el funcionamiento del prototipo se puede hacer uso de cualquiera de los siguientes elementos: baterías (en buen estado), sistema hidráulico, programación, entre otros, deberá funcionar sin intervención humana durante el concurso.

El prototipo puede ser inédito, o realizar modificaciones significativas a un prototipo ya existente, se procederá a descalificar proyectos que no cumplan con esta especificación.

Criterios de Evaluación

- Elementos utilizados en la elaboración del prototipo
- Utilidad o beneficio para la sociedad.
- Funcionamiento
- Complejidad técnica
- Presentación del proyecto por parte del o los estudiantes. (Exposición)
- Stand