

# 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 III 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
- 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 desde 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:

El costo de la inscripción al evento corresponderá a los valor detallado en el cuadro e incluye:

<b>Inscripción</b> (1 de julio - 15 de septiembre)	\$20
---	------

- 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](mailto: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:

<b>Jueves 21 de noviembre de 2024</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cuento ambientalista</li><li>• Animación</li></ul>	<p><b>Presentación delante de los jueces.</b></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"><li>• Emprendimiento</li><li>• Promoción de las ciencias</li></ul>	<p><b>Exposición a visitantes y jurados</b></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>
<b>Viernes 22 de noviembre de 2024</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cine</li><li>• Cuento ambientalista</li></ul>	<p><b>Exposición a visitantes y jurados</b></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>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cómicos</li><li>• Fotografía y arte visual</li><li>• Programación abierta</li><li>• Programación en bloques</li><li>• Robótica</li></ul>	<p><b>Exposición a visitantes y jurados</b></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 III 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 2024.*

*Cierre de inscripciones: 30 de septiembre de 2024.*

*Inicio de entrega de reportes: 1 de julio de 2024.*

*Cierre de entrega de reportes: 30 de septiembre de 2024.*

*Publicación de finalistas: 30 de octubre de 2024.*

*593 Homecoming Fest: 20 de noviembre de 2024 - 17h30*

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

*Apertura del evento: 21 de noviembre de 2024*

*Exposiciones: 21 y 22 de noviembre de 2024.*

*Premiación y cierre del evento: 23 de noviembre de 2024.*

## 8. Lugar del evento:

El III 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 III 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 23 de noviembre del presente año en las instalaciones de la Unidad Educativa Mariscal Sucre.

Los alumnos premiados se comprometen a retirar 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](mailto:593challenge@mariscalsucre.edu.ec)

Instagram: @593challenge

## ***Criterios 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***

### ***-Individual o parejas-***

Esta categoría promueve la generación de ideas, creación de nuevos productos o servicios, y desarrollo de nuevas ideas de negocios a través de la identificación de nichos de mercados, beneficiando a nuevos segmentos y a la comunidad ofreciendo un valor agregado.

Los proyectos deben estar orientados al desarrollo de ideas innovadoras con un enfoque específico en un mercado potencial, también puede replantear o rediseñar un modelo de negocio existente.

Los participantes deberán presentar una idea de negocio de una forma convincente y coherente con la intención de atraer a posibles clientes resaltando los beneficios y alcances del producto o servicio, el potencial del mercado y la propuesta de valor. Esta presentación debe durar entre 5 a 7 minutos.

### ***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