



Bases

IV Encuentro Internacional de
Ciencia, Tecnología, Arte y
Emprendimiento

2025



@593challenge



Bienvenidos al *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 **IV Encuentro Internacional de Ciencia, Tecnología, Arte y Emprendimiento: 593 Challenge** *"Sueña, crea, vive tus ideas"*.

Categorías:

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





Bases



Temática

La temática será libre. 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.

Participantes

Pueden participar 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*).





Registro

Los maestros o tutores interesados deben ingresar a la plataforma:

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



Allí deberán crear una cuenta 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.





Costos y pagos

El costo de la inscripción es de \$20 USD e incluye:

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



El pago se puede realizar bajo las siguientes modalidades:



- 1. 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.



- 2. Débito con link de pago:** Tarjeta de crédito: Visa, Mastercard, Diners o Discover enviando un correo a mcampos@mariscalsucre.edu.ec



FORMATO DE PRESENTACIÓN



- Cuento ambientalista
- Animación

Presentación delante de los jueces.

Los alumnos presentarán su proyecto de forma presencial delante de un grupo de jueces. 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.

Miércoles 13



- Emprendimiento
- Promoción de las ciencias

Exposición a visitantes y jurados

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.



- Cine
- Cuento ambientalista

Presentación delante de los jueces.

Los alumnos presentarán su proyecto de forma presencial delante de un grupo de jueces. 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.

Jueves 14



- Cómic
- Fotografía y arte visual
- Programación abierta
- Programación en bloques
- Robótica

Exposición a visitantes y jurados

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.



Jurados

El Jurado de cada categoría estará compuesto por miembros de la comisión evaluadora del IV 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 a su mejor criterio.

Fechas importantes

Inicio de inscripciones: 1 de julio de 2025.

Cierre de inscripciones: 30 de septiembre de 2025.

Inicio de entrega de reportes: 1 de julio de 2025.

Cierre de entrega de reportes: 30 de septiembre de 2025.

Publicación de finalistas: 17 de octubre de 2025.

593 Homecoming Fest: 12 de noviembre de 2025 - 17h30

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

Apertura del evento: 13 de noviembre de 2025.

Exposiciones: 13 y 14 de noviembre de 2025.

Premiación y cierre del evento: 15 de noviembre de 2025.





Lugar

El IV 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

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.



Términos y condiciones

Al participar en el IV 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.

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:

- ✓ Respetar los derechos de los compañeros competidores, oficiales, entrenadores/moderadores, voluntarios y espectadores.
- ✓ Presentar proyectos de creación propia e inédita.
- ✓ Usar como respaldo imágenes, gráficos, música y videos, con créditos de autoría.
- ✓ Acatar las reglas de la competencia y respetar la decisión de los jurados.
- ✓ Conducirse de manera adecuada y dar un buen ejemplo en la vestimenta, puntualidad y comportamiento.
- ✓ Evitar el uso de lenguaje y comportamiento ofensivo.
- ✓ Fomentar un espíritu de juego limpio.
- ✓ Trabajar duro por sí mismo y por el equipo.
- ✓ 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.

593 Challenge



Entrega de premios



La entrega de premios se realizará en acto público en el marco del evento de clausura del IV Encuentro Internacional de Ciencia, Tecnología, Arte y Emprendimiento: 593 Challenge “Sueña, crea, vive tus ideas” y durante la misma, el 15 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.



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.



Datos de contacto

Para cualquier consulta dirigirse a:

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

Correo electrónico: 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





Criterios Generales por Categoría

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.

No se permite el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) para la creación de personajes, ilustraciones o cualquier otro elemento visual del cómic. Todos los componentes del proyecto deben ser elaborados íntegramente por los participantes, lo cual deberá demostrarse mediante evidencias del proceso creativo (bocetos, borradores, capturas de pantalla, etc.).

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

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
- 

Criterios Generales por Categoría

Promoción de las Ciencias

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



Criterios Generales por Categoría

Fotografía y Arte Visual

- Individual o en parejas -

Esta categoría busca fortalecer las habilidades de los estudiantes relacionadas con la creación de contenidos fotográficos y de arte visual digital. Los participantes deberán entregar cuatro (4) piezas que guarden relación temática entre sí, siendo la temática de libre elección.

Se concede libertad en cuanto a las técnicas utilizadas, procedimientos, medios de obtención, uso de color, retoques y efectos digitales.

No se permite el uso de herramientas de inteligencia artificial para la generación total o parcial de imágenes, fondos, elementos visuales o efectos. Todas las piezas deben ser creadas a partir del trabajo directo del participante (fotografías originales, ilustraciones propias, edición digital manual, etc.).

Se podrá solicitar evidencia del proceso creativo (por ejemplo, archivos originales, metadatos, capturas de pantalla, etc.) para verificar la autoría de las obras.

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.



Criterios Generales por Categoría

Animación

Esta categoría premia los proyectos estudiantiles en formato audiovisual, enfocados en la creación de animaciones originales con una duración máxima de 3 minutos.

La temática es libre, aunque se invita a los participantes a desarrollar contenidos que promuevan valores positivos y aporten a la construcción de una sociedad más justa, inclusiva y solidaria.

No se permite el uso de herramientas de inteligencia artificial para la generación de personajes, fondos, movimientos, efectos o cualquier otro componente visual o sonoro de la animación. Todo el material debe ser creado y editado directamente por los participantes.

Se podrá solicitar evidencia del proceso creativo (storyboards, bocetos, archivos editables, capturas de pantalla, etc.) para comprobar la autoría del trabajo..

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)

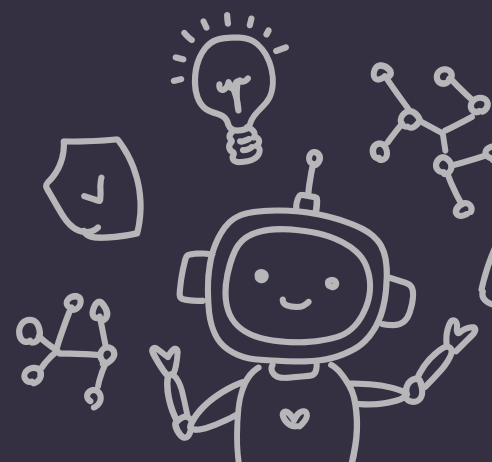
No se deben usar elementos tóxicos o dañinos para la salud.

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



IV ENCUENTRO INTERNACIONAL
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA, ARTE Y EMPRENDIMIENTO

¡INSCRIPCIONES ABIERTAS!

593 CHALLENGE

SUEÑA, CREA Y VIVE TUS IDEAS

PROMOCIÓN DE LAS CIENCIAS
ROBÓTICA PROGRAMACIÓN
CUENTO AMBIENTALISTA
EMPRENDIMIENTO CINE
FOTOGRAFÍA Y ARTE VISUAL
CÓMICS ANIMACIÓN

12-15 NOVIEMBRE

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



ORGANIZA:

MARISCAL SUCRE
UNIDAD EDUCATIVA



ALIADO A:

SOLACYT
Sociedad Latinoamericana
de Ciencia y Tecnología

593challenge.mariscalsucre.edu.ec