



# Concurso Iberoamericano de Proyectos Estudiantiles en Ciencia y Tecnología



desde 2006

## la clave es concursar



# objetivos

- Llevar el aprendizaje basado en proyectos a su **nivel máximo**.
- divulgar la ciencia y la tecnología.
- desarrollar en los profesores y estudiantes el interés por **crear** y **aportar** beneficio a la comunidad.
- fomentar vocaciones científicas.





# características

Infomatrix es **único** en su rubro, porque:

- **abierto** a todo estudiante en Iberoamérica.
- **español, inglés y portugués** son aceptados como idioma oficial.
- **acredita** a diversas Concursos en Europa, Asia, África y América.
- su estructura de logística fomenta la **participación** desde cualquier ubicación.
- seguimiento para publicación de artículos en revista científica ORAMA y libro de cuentos científicos.





# beneficios

- la evaluación es contra sí mismos y el grado de competencia que logra el proyecto.
- la competencia se entiende como el logro de un nivel autosustentable y competitivo.
- la forma de evaluación y premiación permite **múltiples ganadores**.
- se prepara para jugar un papel **activo** en la sociedad a través de sus aportaciones.
- se logra un ecosistema de sana convivencia entre participantes, docentes e instituciones





# beneficios al **alumno**

vivir la experiencia

- de competir
- de demostrar y comparar sus habilidades
- de aplicar en forma interdisciplinaria sus conocimientos
- de conocer jóvenes con sus mismas inquietudes
- de aprender a retarse
- de sentirse parte de la solución





# beneficios para el **profesor**

- generar una nueva forma de trabajo, de **creación** de ideas y contenidos.
- interactuar con otros profesores.
- adquirir nuevos conocimientos y **complementar** su labor docente.
- convivir con sus estudiantes en un plan de desarrollo de proyectos, no sólo evaluador de los mismos.





# beneficios para la **institución**

- las instituciones participantes logran ver el **nivel** de sus **competencias** en tecnología.
- se identifica el entusiasmo y compromiso de sus profesores y la habilidad y empeño de sus estudiantes.
- todo logro en Infomatrix es un estímulo para su **labor educativa** y atraerá un mayor **interés** de la comunidad en su institución.
- se consolida el aprendizaje basado en proyectos de alto rendimiento como característica **institucional**.



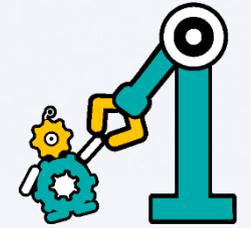


# categorias

animación



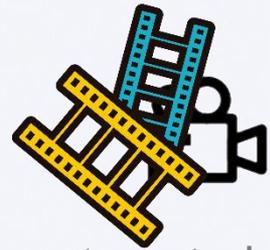
divulgación científica



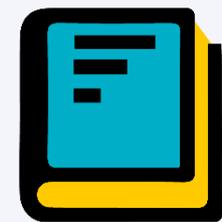
robótica



ciencia aplicada



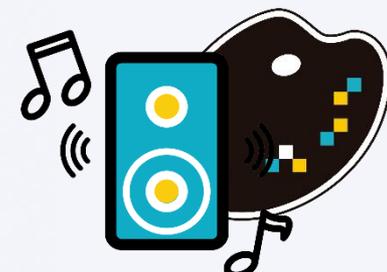
cortometraje



cuento científico



desarrollo de software



arte



# ANIMACIÓN DIGITAL

- Elabora una **animación** con una duración máxima de **2.30min**, incluyendo créditos.
- Puedes utilizar cualquier tipo de aplicación de **software** o **técnica de animación**: stopmotion, lineal, 2d, 3d, etc.



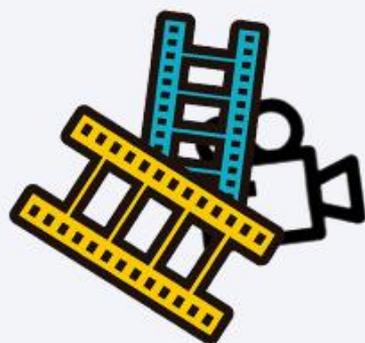


## ARTE

Fotografía, Música,  
Arte Digital, Discurso,  
Danza, Pintura, etc.

- Todas las manifestaciones de arte son aceptadas
- Tienes **libertad** de procedimientos, obtención y ejecución.
- Desarrolla tu talento de forma **creativa e innovadora** entorno a la educación y compromiso social





# CORTOMETRAJE

- Imagina la historia y realiza tu película de máximo de **5 minutos**.
- Incluye todas las etapas de trabajo como **Guión, Pre-producción, Producción y Postproducción**.
- Utiliza cualquier tipo de técnica de **grabación y software de edición**.





# CIENCIA APLICADA

- Desarrolla una **propuesta, innovación, material o producto.**
- En cualquiera de estas ramas de la ciencia:  
**Biología, Física, Química, Medicina, Ingeniería, Salud, Aeroespacial, Ciencias de la Tierra, Medio Ambiente, etc.**





# DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

- Que todos **disfruten y aprendan** de tu exposición.
- Estudia **teorías, investigaciones, sucesos científicos** o **experimentos** y preséntalos a la comunidad.
- Apóyate de **prototipos didácticos, experimentos** y **recursos visuales**.





# CUENTO CIENTÍFICO

- Cuentanos una historia, a través de un **Cuento** donde se hable de ciencia en cualquier método y forma.
- Escríbelo de **800 a 1200 palabras** en español, inglés o portugués.
- Si el tuyo es **Comic o Historieta** entra en categoría de Arte Digital.





# DESAROLLO DE SOFTWARE

- Elabora un **Software de aplicación o videojuego** para cualquier plataforma y/o dispositivo.
- Todo **lenguaje de programación** es aceptado, ten preparado tu **código fuente** para explicarlo al jurado.





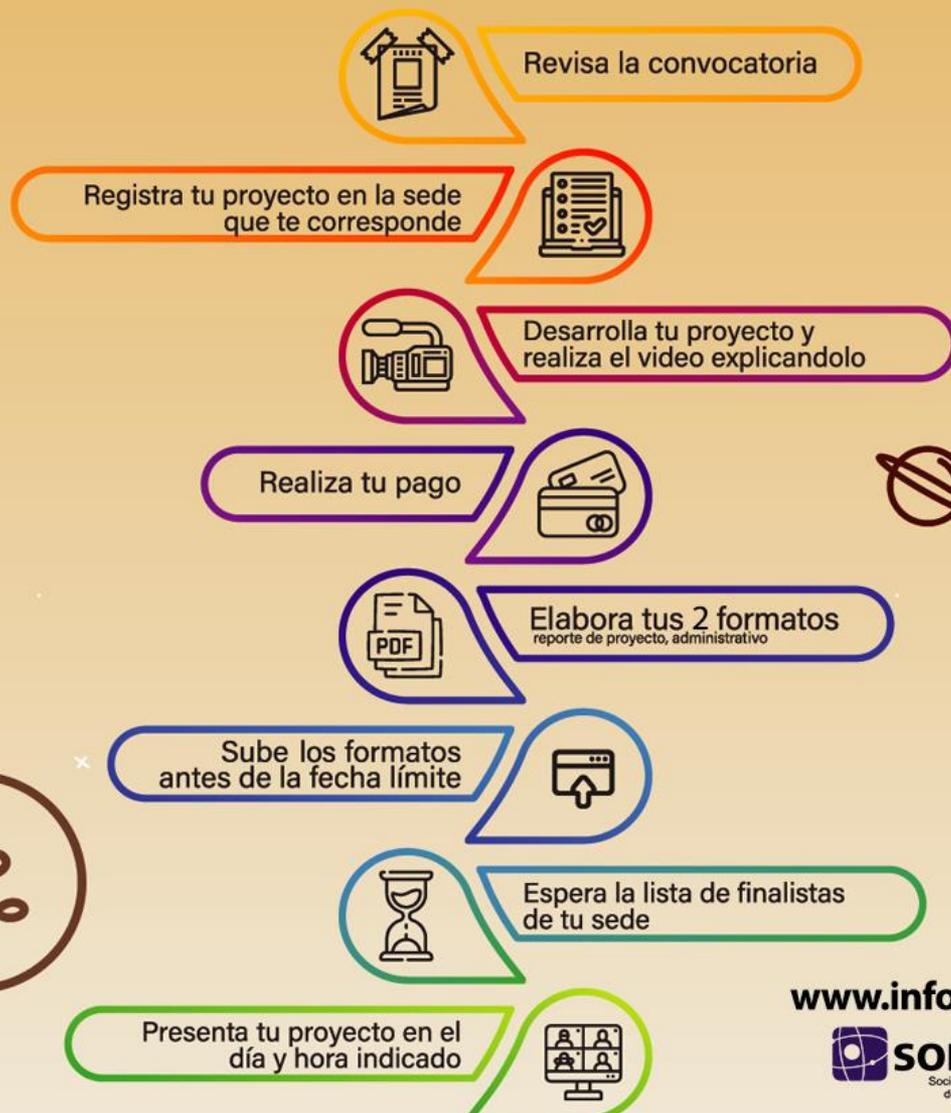
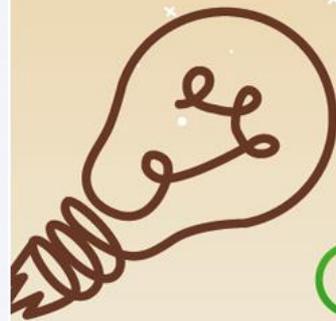
# ROBÓTICA LIBRE

- Desarrolla un **prototipo nuevo** o **mejora uno existente**, que sea innovador .
- Cualquier tipo de material es permitido, sea kit de línea, abierto, reciclado, etc.
- Cuida su **uso amigable** y que sea de **impacto social**.





8  
pasos  
para ser  
el  
próximo  
campeón  
mundial



[www.infomatrix.lat](http://www.infomatrix.lat)





¡vivimos y hacemos  
la ciencia!



# INFORMATRIX

WORLD FINALS 2023



## GENERATION 2023

 **UAG** Universidad Autónoma de Guadalajara  
Powered by Arizona State University

 **OFVC**  
OFICINA DE VISITANTES Y CONVENCIONES DE GUADALAJARA, A.C.

**GUADALAJARA**  
**GUADALAJARA**

 **LUMINA**  
INSTITUTU DE INVATAMANT EDUCACIONAL INSTITUTIONS

 **SOLACYT**  
Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología

[www.infomatrix.lat](http://www.infomatrix.lat)