

1. BASES DEL CONCURSO

1.1. Participantes

Podrá participar en el concurso el alumnado que curse sus estudios de E.S.O. o Bachillerato y que esté matriculado en cualquiera de las asignaturas de áreas de científico-tecnológicas de cualquier centro público de la Colonia.

Así mismo existe una categoría especial para jóvenes menores de 25 años que fueron antiguos alumnos del IES Colonial o que actualmente residan en Fuente Palmera y sus colonias.

1.2. Temática

Los trabajos presentados versarán sobre la resolución de problemas aplicando el método de proyectos-construcción, empleando para la resolución de los mismos las técnicas propias de la ingeniería: elección de materiales, aporte y transformación de energía, diseño, programación...

1.3. Categorías

Las categorías objeto del concurso son las siguientes:

A: Alumnado de 1º ESO

B: Alumnado de 2º ESO

C: Alumnado de 3º ESO

D: Alumnado de 4º ESO

E: Alumnado de Bachillerato

F: Antiguo alumnado y otros residentes de la Colonia menores de 25 años.

1.4. Características y/o requisitos de los proyectos.

- Cada proyecto podrá ser realizado individualmente o en grupo.
- Los proyectos serán realizados con las herramientas típicas de un taller de tecnología.
- En la categoría de programación y videojuegos estos han de estar desarrollados con software libre, así como todos los contenidos imágenes, audios, etc, han de estar con licencias Creative Commons y exentas de derechos de autor.
- Los proyectos presentados se compondrán de dos partes:

1. La propia construcción del **proyecto** (maqueta).

2. Realizar un **Project-Board** que se entregará junto al proyecto, con unas medidas aproximadas de 50 cm x 70 cm en cartón pluma o cartulina gruesa que permita



autosostenerse en posición vertical junto al proyecto. Éste servirá como **documento de identificación**, y deberá incluir: el título del proyecto, nombre y dirección del centro educativo, nombres y apellidos de los autores y del profesor, curso académico. Además debe contener datos como: los **fundamentos técnicos e ingenieriles**, breve descripción de su aplicación práctica, de su funcionamiento técnico, esquemas y/o planos, enlaces, web, etc. (Ver la figura de muestra).

Para la categoría de Programación y videojuegos debe especificar las instrucciones del juego, capturas de las distintas pantallas o escenarios, personajes, diagramas de flujo del programa, enlaces de archivos de terceros, repositorios, etc..

La organización podrá desestimar los trabajos que no se adapten a las características anteriores. Para el caso de programación y videojuegos deben ser adecuados para menores de edad y se prestará especial atención a que éstos no presente contenidos que sean contrarios a la educación en valores.

1.5. Cómo participar y plazos de presentación

1. Realizar la **inscripción previa**, cumplimentando un formulario al que se accede mediante un enlace localizado en la página web del IES Colonial y denominado "Concurso de Proyectos Tecnológicos de la Colonia de Fuente Palmera". El plazo de inscripción será de 15 días a partir del 15 de marzo. Este requisito es imprescindible para los participantes de la modalidad D.
2. Tras la finalización del plazo de inscripción, la Organización se pondrá en **contacto** con los participantes.
3. **Presentación de proyectos:**
 - Los proyectos se llevarán la semana anterior al concurso al IES Colonial y se ubicará en el espacio asignado a tal fin por la organización.
 - No obstante, para todo aquel participante que no se encuentre en la comarca en esas fechas, sí lo desea, se contempla la opción de poder entregar su proyecto el mismo día de comienzo de la exposición de trabajos.

- Los trabajos se expondrán en el IES Colonial en la semana del 23 al 27 de abril.
- Los proyectos ganadores se comunicarán en un acto que se celebrará en el propio centro dentro de dicho periodo.

1.6. Jurado, criterios de valoración y aceptación de las bases

- El **jurado** estará compuesto por:
 - Un miembro del AMPA
 - Un miembro del Equipo Directivo del IES Colonial
 - Un miembro del Ayuntamiento de Fuente Palmera
 - Un alumno del Consejo Escolar
 - Cuatro profesores del Departamento de Tecnología del IES Colonial (cada profesor evaluará todos los proyectos excepto los realizados por sus alumnos)

- **Criterios de Valoración:**
 - El uso de materiales reciclados y respeto al medio ambiente.
 - La originalidad de los proyectos.
 - La innovación y la creatividad en la búsqueda de soluciones.
 - Uso de energías renovables y reducciones de consumo.
 - Fomento de los valores educativos.

- **Aceptación de las bases**

No se admitirá ningún proyecto fuera de los plazos programados.

La participación en el Concurso implica la íntegra aceptación de las presentes bases y el fallo del jurado, cuya interpretación corresponde a los integrantes del mismo.

1.7. Premios

1. Categoría A:

Primer premio:

- Participación en la Feria Andaluza de Tecnología (Fantec) en Málaga. Premio en metálico de 70 € para el equipo.

Segundo premio:

- Participación en la Feria Andaluza de Tecnología (Fantec) en Málaga. Material

2. Categoría B:

-

Primer premio:

- Participación en la Feria Andaluza de Tecnología (Fantec) en Málaga.
- Premio en metálico de 70 € para el equipo.

Segundo premio:

- Participación en la Feria Andaluza de Tecnología (Fantec) en Málaga. Y material.

3. Categoría C:

Primer premio:

- Participación en la Feria Andaluza de Tecnología (Fantec) en Málaga.
- Premio en metálico de 70 € para el equipo.

Segundo premio:

- Participación en la Feria Andaluza de Tecnología (Fantec) en Málaga. Y material.

4. Categoría D:

Primer premio:

- Participación en la Feria Andaluza de Tecnología (Fantec) en Málaga.
- Premio en metálico de 70 € para el equipo.

Segundo premio:

- Participación en la Feria Andaluza de Tecnología (Fantec) en Málaga. Y material.
-

5. Primer Categoría E:

premio:

- Participación en la Feria Andaluza de Tecnología (Fantec) en Málaga.
- Premio en metálico de 70 € para el equipo.

Segundo premio:

- Participación en la Feria Andaluza de Tecnología (Fantec) en Málaga. Y material.

6. Categoría F:

Primer premio:

- Premio en metálico de 300 € para el proyecto ganador.

NOTA: En caso de que no se celebre el concurso de Fantec , el dinero del premio se dedicaría para la realización de una excursión para los ganadores. Si por cuestiones organizativas no pudiera realizarse la misma se repartirá dicho importe (500 €) entre los ganadores.

