

BASES CONCURSO INTERCOLEGIADO DEL INVENTO A UN JUGUETE O JUEGO PARA LEONARDO DA VINCI

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA Multicampus

Abril 2019

Organización del Concurso INTERCOLEGIADO DEL INVENTO A UN JUGUETE O JUEGO PARA LEONARDO DA VINCI

Universidad Pontificia Bolivariana NIT. 890.902.922-6 con Sede Central en la Ciudad de Medellín, Circular 1 # 70-01.

ANTECEDENTES:

Teniendo en cuenta que la Universidad realizará la tercera edición de Escuela de Verano Saberes UPB 2019 con el tema Da Vinci 500: ideas para transformar el futuro se realiza el “**Concurso INTERCOLEGIADO DEL INVENTO A UN JUGUETE O JUEGO PARA LEONARDO DA VINCI**”. El Concurso motiva la participación de Instituciones Educativas, I.E. de Antioquia y las ciudades de Bucaramanga, Montería y Palmira. El Concurso invita a que los estudiantes de las I.E. participantes desarrollen con el acompañamiento de los docentes de las distintas áreas, propuestas de diseño en torno al Leonardo ingeniero, inventor, arquitecto, investigador de las leyes de la naturaleza y los secretos biológicos, artista, músico, cocinero y propulsor de la navegación aérea para motivar la creatividad. Los participantes materializarán un juguete o juego que dé cuenta del hombre universal por excelencia y motivará a los docentes y padres de familia a conducir a los estudiantes a redescubrir el mundo de Da Vinci.

DESCRIPCIÓN

El “**Concurso INTERCOLEGIADO DEL INVENTO A UN JUGUETE O JUEGO PARA LEONARDO DA VINCI**” evidenciará en los jóvenes de las I.E. participantes las capacidades para investigar, analizar, y recrear a partir de una pintura, dibujo, o inventos creados por el artista del Renacimiento para materializarlos en un juguete o juego que dé cuenta de la fortaleza lúdica, la creatividad y el ingenio de los estudiantes.

ALCANCES

El **Concurso INTERCOLEGIADO DEL INVENTO A UN JUGUETE O JUEGO PARA LEONARDO DA VINCI** pretende en los estudiantes de sexto a undécimo grado de las I.E de Antioquia y las ciudades de Bucaramanga, Montería y Palmira:

- Fomentar la investigación en torno al pensamiento de Leonardo da Vinci.
- Reinterpretar los inventos y la obra de Leonardo como genio.
- Diseñar y producir un juguete o juego que dé cuenta del espíritu creativo del inventor del Renacimiento.

OBJETIVO

Reinterpretar la genialidad de Leonardo da Vinci en los campos de la ingeniería, la arquitectura, la medicina, el diseño, el arte, la escenografía, la música y/o la cocina produciendo como resultado final un juguete o juego digital o físico que evidencie el espíritu inventivo de Leonardo.

Bases del Concurso INTERCOLEGIADO DEL INVENTO A UN JUGUETE O JUEGO PARA LEONARDO DA VINCI

De las consideraciones generales del Concurso:

Podrán participar del “**Concurso INTERCOLEGIADO DEL INVENTO A UN JUGUETE O JUEGO PARA LEONARDO DA VINCI**” las I.E públicas y privadas de Antioquia y las ciudades de Bucaramanga, Montería y Palmira con proyectos elaborados por sus estudiantes en dos categorías:

Categoría 1: Los grados sexto, séptimo y octavo
Categoría 2: Los grados noveno, décimo y undécimo.

1. Cada I.E. participante deberá registrarse y llenar los espacios obligatorios del formulario de registro disponible en la página oficial de la Universidad Pontificia Bolivariana - Escuela de Verano Saberes UPB 2019 Da Vinci 500., luego la I.E participante recibirá una confirmación de registro al correo ingresado en la plataforma.
2. Se deberá tener en cuenta que cada I.E. participante deberá aceptar marcando las casillas de las bases del Concurso y de la política de *Habeas data* en el formulario de registro para poder participar.
3. La Universidad Pontificia Bolivariana como responsable del tratamiento de los datos, entiende que a través del diligenciamiento del registro en el formulario del

www.upb.edu.co/escuela/es/concurso-leonardo-da-vinci

Concurso INTERCOLEGIADO DEL INVENTO A UN JUGUETE O JUEGO

PARA LEONARDO DA VINCI la I.E. participante autoriza a nuestra Institución para recolectar, almacenar, circular y usar sus datos, en cumplimiento de lo establecido por las normas vigentes: Ley 1581 de 2012, y demás normas que la reglamentan o complementan. Se podrá consultar nuestro Manual de Políticas, Tratamiento de Información y Protección de Datos Personales en www.upb.edu.co.

4. Al momento de registrarse en el “**Concurso INTERCOLEGIADO DEL INVENTO A UN JUGUETE O JUEGO PARA LEONARDO DA VINCI**” a través de la página oficial de la Universidad Pontificia Bolivariana - Escuela de Verano Saberes UPB 2019 Da Vinci 500., la I.E. está aceptando las reglas de participación establecidas en el presente documento para el Concurso.

Sobre los participantes del Concurso:

Podrán participar en el Concurso todas las I.E públicas y privadas de Antioquia y las ciudades de Bucaramanga, Montería y Palmira registradas de manera correcta en el formulario de la página oficial de la Universidad Pontificia Bolivariana - Escuela de Verano Saberes UPB 2019 Da Vinci 500.y que hayan aceptado las bases del Concurso y la política de Protección de Datos Personales.

Sobre la mecánica del Concurso:

Las I.E. participantes deberán registrarse diligenciando el formulario dispuesto en la página oficial de la Universidad Pontificia Bolivariana - Escuela de Verano Saberes UPB 2019 Da Vinci 500, aceptando las bases del Concurso y la autorización de Protección de Datos Personales.

Etapas:

El Concurso se dividirá en seis etapas:

1. Inscripción
2. Elaboración de proyectos
3. Entrega de proyectos
4. Evaluación
5. Premiación
6. Exposición ganadores

Sobre los tiempos de desarrollo del Concurso

El Concurso tendrá una duración comprendida entre el 30 de abril y el 16 de agosto de 2019.

Sobre el lanzamiento del Concurso:

El Concurso se iniciará el día 30 de abril de 2019, cuando se publique en la página oficial de la Universidad Pontificia Bolivariana - Escuela de Verano Saberes UPB 2019 Da Vinci 500.

Sobre las etapas del Concurso:

El Concurso se dividirá en seis etapas así:

Etapas 1 – INSCRIPCIÓN: hasta las 18:00 horas del 7 de junio de 2019

Las I.E. interesadas deberán llenar un formulario que se hospeda en la página oficial de la Universidad Pontificia Bolivariana – Escuela de Verano Saberes UPB 2019 Da Vinci 500.

Requisitos:

1. Los proyectos deben ser elaborados en equipos integrados por 3 estudiantes cada uno.
2. La I.E. es la responsable de certificar ante la UPB, la matrícula vigente de los estudiantes de cada equipo.
3. Cada I.E. podrá participar con máximo 3 proyectos.

Etapas 2 – ELABORACIÓN PROYECTOS I.E.: hasta el 19 de junio de 2019

1. Los estudiantes, acompañados de los docentes, investigarán cuáles fueron los inventos más significativos que produjo Leonardo da Vinci para la humanidad, cuáles son sus obras de arte de mayor resonancia en el mundo y por qué su nombre permanece vigente a través de la historia.
2. Los estudiantes argumentarán mediante esquemas y analizarán los inventos, pinturas y bocetos que encuentren como referentes de interés para diseñar y desarrollar el juguete o juego para celebrar a Da Vinci.

3. Una vez planteado el diseño, se deben producir bocetos a mano y/o por computador y materializar la idea en una maqueta física y/o virtual que dé cuenta del juguete o juego. Proceso que evidenciará la capacidad de síntesis de los estudiantes y reflejará el espíritu de Leonardo.
4. Cada I.E. hará la preselección de los proyectos que serán presentados a la Escuela de Verano Saberes UPB 2019, Da Vinci 500, según el cronograma del Concurso.

Etapa 3 – **ENTREGA DE PROYECTOS: 20 de junio de 2019 entre las 8:00 a.m. y las 16:00 p.m., en los siguientes lugares:**

1. Medellín: Biblioteca Central UPB **Sede Laureles**
Circular 1ª 70-01, Medellín, Antioquia. Bloque 15 primer piso.
2. Bucaramanga: Biblioteca **Sede Floridablanca**
Kilómetro 7, vía Piedecuesta, Floridablanca, Santander. Edificio J
3. Montería: Biblioteca Central **Sede Montería**
Carrera 6 No. 97 A – 99, Montería, Córdoba. Bloque 4 segundo piso
4. Palmira: Biblioteca Central. **Sede Palmira**
Km 1, Vía Tienda Nueva, Palmira, Valle del Cauca

Entregables de los proyectos:

1. **Poster digital:** Pliego (100cmx70cm en orientación vertical en presentación física) que dará cuenta de los procesos:
 - 1.1. Análisis del invento, obra o boceto escogido.
 - 1.2. Texto explicativo máximo de 400 palabras que indique el desarrollo del juguete o juego planteado, funcionalidad y relación con el elemento inspirador.
 - 1.3. Esquema que contenga medidas, materiales y funcionamiento del juguete o juego.
 - 1.4. Fotografía ambientada del prototipo y/o juego planteado.
 - 1.5. Créditos: Nombre de la institución, nombre de los estudiantes, docente y municipio.

2. Prototipos:

Se podrán entregar dos clases:

- 2.1. Prototipo físico: maqueta que tiene un tamaño máximo de 60cm largo x 60cm de ancho x 60cm de alto. Esta podrá ser:

www.upb.edu.co/escuela/es/concurso-leonardo-da-vinci

- 2.1.1. Prototipo base: Puede ser realizado con materiales reciclables como la madera, el cartón, el plástico, etc.
- 2.1.2. Prototipo robótico: Requiere movimiento y el Concurso de diversas disciplinas como la mecánica, la electrónica, la informática entre otras. Es un prototipo que busca el uso innovador de los materiales.
- 2.2. Juego o juguete virtual: Mediante las ayudas tecnológicas se podrá evidenciar el juguete o juego en el computador. Aquí los estudiantes podrán virtualizar su juego.

Etapa 4 – EVALUACIÓN: del 21 al 12 de julio de 2019

Criterios de evaluación

La Universidad Pontificia Bolivariana define los siguientes criterios de evaluación para los proyectos presentados que cumplan con todos los componentes de entregables definidos por el Concurso:

- 1. Creatividad:** se tendrán en cuenta los recursos creativos, originales e innovadores del diseño del juguete o juego de Leonardo da Vinci. Puntaje máximo 60 puntos
- 2. Interactividad:** Los prototipos de juguetes o juegos deben cumplir la interacción o la lúdica en su uso funcional. Puntaje máximo 40 puntos

Jurados

La Universidad Pontificia Bolivariana nombrará un equipo de jurados, integrados por 3 personas con amplia trayectoria que representen el sector educativo, empresarial y artístico. La decisión del jurado será inapelable.

Etapa 5 – PREMIACIÓN: 16 de julio de 2019 a las 4:00 p.m. en Medellín, Sede Laureles, Circular 1ª 70-01, polideportivo Monseñor Eugenio Restrepo Uribe.

Se premiará al ganador por cada categoría:

Categoría 1: sexto a octavo grado

Categoría 2: noveno a undécimo grado

Primer Puesto: Se premiará a la Institución Educativa, al docente y a cada uno de los estudiantes participantes.

Institución Educativa: impresora 3D
Docente: impresora 3D
Estudiantes: un dron para cada uno

Segundo Puesto: Se premiará a la Institución Educativa y un reconocimiento al equipo.

Institución Educativa: Dotación ludoteca hasta por un millón de pesos
Equipo: un dron

Tercer Puesto: Reconocimiento a la Institución Educativa.

Eta 6 – EXPOSICIÓN DE PROYECTOS GANADORES PRIMER PUESTO EN LAS DOS CATEGORIAS: del 16 de julio al 16 de agosto de 2019 en Medellín, Sede Laureles, Circular 1ª 70-01, polideportivo Monseñor Eugenio Restrepo Uribe.

Los ganadores adquieren el derecho a exponer su trabajo en la Exposición del Campus UPB o en las exposiciones satélites que se tendrán en otros espacios de ciudad.

Los demás trabajos presentados y que no resultaron ganadores tendrán una revisión rigurosa por parte de la Curaduría para seleccionar las mejores propuestas, las cuales podrán ser exhibidas en los espacios satélites de cada ciudad: Medellín, Bucaramanga, Montería o Palmira.

Derechos

Los participantes y/o ganadores seguirán conservando sus derechos de propiedad intelectual sobre las obras y/o creaciones para participar en el Concurso.

La Universidad Pontificia Bolivariana obtendrá los derechos de reproducción de imagen (digital, impreso y por otros medios) de cada uno de los juguetes o juegos seleccionados para la exposición.

Difusión resultados del Concurso

La Escuela de Verano Saberes UPB Da Vinci 500 dará a conocer el nombre de los seleccionados a la exposición y rotará en página web oficial de la UPB y en redes sociales, así como en las de los aliados y medios de comunicación los ganadores del **Concurso INTERCOLEGIADO DEL INVENTO A UN JUGUETE O JUEGO PARA LEONARDO DA VINCI**

Sobre la modificación de las bases del Concurso:

La Universidad Pontificia Bolivariana se reserva el derecho de hacer cualquier modificación al presente Reglamento.