



II FERIA ANDALUZA DE TECNOLOGÍA Educación Secundaria y Bachillerato

BASES CONCURSO de PROYECTOS

Primera: Participantes.

Podrá participar en el concurso el alumnado junto con el profesorado, que curse sus estudios de E.S.O. o Bachillerato y que esté matriculado en cualquiera de las asignaturas del área de Tecnología de cualquier centro público, concertado o privado de la Comunidad autónoma de Andalucía.

Segunda: 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...

Los trabajos se enmarcarán dentro de una de las categorías fijadas, atendiendo al aspecto más representativo del mismo:

CATEGORÍAS:

- 1ª. Estructuras y mecanismos. (1^{er}. ciclo de E.S.O.)
- 2ª. Electricidad y energía. (1^{er}. ciclo de E.S.O.)
- 3ª. Mecanismos, Electricidad y Energía. (2^º ciclo de E.S.O.)
- 4ª. Electrónica, control y robótica . (2^º ciclo de E.S.O.)
- 5ª. Categoría única (Bachillerato)
- 6ª. Programación y videojuegos (ESO y Bachillerato).

Tercera: Proyectos.

- Cada centro educativo podrá presentar un máximo de 2 proyectos por categoría, teniendo en cuenta que el número total de proyectos presentados por centro no puede ser superior a 6.
- Los proyectos deben ser novedosos, no se admiten proyectos de ediciones anteriores, salvo que presenten modificaciones o mejoras sustanciales del mismo.
- Cada proyecto podrá ser realizado por un equipo formado por un máximo de 4 alumnos/as.
- Los proyectos serán realizados por alumnado del presente curso escolar y 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 se componen de dos partes:

1ª) La propia construcción del proyecto o un soporte físico si se trata de la categoría de Programación y videojuegos (Pendrive, tarjetaSD, CD).

2ª) 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.

Este sirve como documento de identificación, tiene que 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/planos, enlaces, web, etc.

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 tendrá especial atención que estos no sean contrarios a la educación en valores.

Cuarta: Cómo participar y plazos de presentación:

1º. Realizar la inscripción previa, **antes del 31 de Marzo de 2016**, rellenando el formulario de Inscripción en el siguiente enlace: [Formulario de inscripción Concurso Fantec'16](#)

2º. Tras la finalizar del plazo de inscripción y **antes del 1 de Mayo**, la Organización se pondrá en contacto con los participantes.

3º. Presentación de proyectos:

Los proyectos seleccionados por la organización para participar en el concurso, se entregarán en la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Málaga (Escuela de Ingenierías) **el lunes 16 de Mayo de 2016 de 16:00h a 20:00h**.

No obstante, y para todo aquel participante cuyo centro no se encuentre en la provincia de Málaga, y sí lo desea, se contempla la opción de poder entregar sus proyectos un día a determinar durante la semana del **9 al 12 de Mayo, en un centro educativo de su provincia respectiva**, siempre que se alcance el mínimo de participantes en dicha provincia.

Durante el plazo de inscripción y en función del número de inscritos, la organización indicará las provincias con Centro Educativo de referencia donde poder entregar los proyectos a concurso.

Quinta: Muestra-Exposición.

- Los proyectos seleccionados como finalistas serán expuestos en las instalaciones de la **Escuela Politécnica Superior de Málaga del 17 al 19 de Mayo de 2016** (Ampliación Campus de Teatinos C/ Doctor Ortiz Ramos).
- El **viernes día 20 de Mayo de 2016, de 9:30h a 14:00h** los trabajos **se expondrán** abiertos al público. Tanto el alumnado que ha hecho los proyectos como su respectivo profesorado responsable, **acompañarán** a los trabajos para explicarlos al público asistente.

Sexta: Jurado, criterios de valoración y aceptación de las bases.

El jurado estará compuesto por 5 miembros elegidos por el comité organizador,
En los trabajos el jurado valorará:

- 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.

- A lo largo de la mañana del **viernes 20 de Mayo de 2016**, se comunicará el fallo del jurado y se hará la entrega de trofeos.
- 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.

Más información en: <http://aptandalucia.wordpress>.