

# BASES DEL CONCURSO

Organizado por INFOPUC

## Contexto y Finalidad



Abordar el tema de ciudadanía digital desde la escuela, para la formación de los estudiantes, es de suma importancia. Esto se debe al crecimiento exponencial del acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los últimos años, su masificación a toda la población, desde niños hasta adultos, y su uso en diferentes contextos.

El concepto de ciudadanía digital se ha redefinido en los últimos años debido al uso de las TIC, que genera una interacción constante entre individuos y la sociedad a través, por ejemplo, de las redes sociales. Por ello, consideramos importante desarrollar las capacidades y competencias que se requieren para ser “ciudadanos digitales” capaces de usar la información de forma productiva, segura y creativa.

A través del concurso CREA 3.0 – VI Edición, se busca conocer y difundir el uso apropiado de los medios tecnológicos y de esta manera empoderar a los estudiantes a utilizar y tomar decisiones de manera segura, inteligente, creativa y con un sentido ético.

Recuperado de:

[http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/FormacionTIC/cdtic2014/04/cd/11\\_concepto\\_y\\_alcance\\_de\\_ciudadana\\_digital.html](http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/FormacionTIC/cdtic2014/04/cd/11_concepto_y_alcance_de_ciudadana_digital.html) (jueves 05 de abril)

1RO - 3RO DE SEC.  
**CATEGORÍA 2**  
JUNIOR**CREA UN CORTOMETRAJE**Comunícate efectivamente  
y/o etiqueta en línea

**Objetivo:** En esta categoría se debe elaborar como producto final un cortometraje que evidencie la importancia de comunicarse asertivamente y/o etiquetar en línea. Puesto que, actualmente compartimos fotos, imágenes, videos a través de las redes sociales, las cuales nos permiten etiquetar a nuestros amigos convirtiéndose en una práctica habitual. Sin embargo, no nos detenemos a pensar acerca del impacto que esto genera en los demás, de ahí la importancia de promover el uso adecuado de las etiquetas en línea. Asimismo, buscar soluciones a posibles situaciones que generen malestar en los demás por nuestros actos cuando usamos herramientas tecnológicas, desarrollando a la vez, no solo un sentido ético sino también formando personas empáticas. Para ello, previamente se presentará un organizador visual que desarrolle el tema de esta categoría.

### Participación en el concurso

Están invitados a participar todos los estudiantes, de primero a tercero de secundaria, que pertenezcan a las Instituciones Educativas que tienen convenio con INFOPUC.

### **Requisitos para la inscripción:**

- Los equipos deben ser conformados por tres (3) alumnos y un (1) docente acompañante.
- Cada equipo podrá estar conformado por alumnos de diferentes grados, de acuerdo a su categoría.
- Los equipos deberán ser liderados por un docente, de cualquier área curricular. El docente será el encargado de guiar y trabajar con los alumnos la construcción del proyecto y sólo podrá asesorar a un grupo de trabajo por categoría.

- Cada institución educativa podrá inscribir, como máximo, tres (3) equipos por categoría.
- Los equipos conformados deberán identificarse con un nombre relacionado a las TIC.

### ¿Cómo concursar?

#### Primera etapa: Inscripción

Una vez conformados los equipos, en coordinación alumno-docente, el director de la Institución Educativa deberá inscribirlos formalmente a través de la página web de INFOPUC (<http://infopuc.pucp.edu.pe/>) del 21 al 25 de mayo del 2018.

Es importante tomar en cuenta que, una vez inscritos no pueden variar sus participantes a lo largo del concurso.

#### Segunda etapa:

Esta segunda etapa está compuesta por las siguientes fases:

##### I Fase: Entrega de organizador visual

El docente responsable debe enviar al correo de INFOPUC ([inscripciones-infopuc@pucp.edu.pe](mailto:inscripciones-infopuc@pucp.edu.pe)) el organizador visual elaborado por el equipo (un solo organizador por equipo) que debe tener las siguientes características:

- El organizador debe contener un título atractivo de acuerdo a la temática de cada categoría.
- El organizador debe ser original y creativo.
- El organizador deberá contener imágenes propias (dibujos a mano, dibujos realizados en programas de diseño o fotografías) que respondan a la importancia del tema de su categoría.
- El organizador puede tener texto, siempre y cuando sea necesario para entender los gráficos utilizados.
- Los **programas sugeridos** son: Gimp, Inkscape, Photoshop, Illustrator, Publisher, Photoscape y **aplicaciones Web** como: Easel.ly, Canva, Visual.ly, Wordle, Creately, Venngage, Visme entre otros. Es factible utilizar otros programas o aplicaciones web teniendo en cuenta que los alumnos deben

- manejar los programas o aplicaciones que utilicen para la elaboración del producto.
- El organizador deberá presentarse en una sola cara y el formato aceptado será JPG.
  - Medidas de las imágenes (cuadrado u horizontal)
    - Imagen para publicación cuadrada 1200 x 1200px
    - Imagen para publicación horizontal 1200 x 900px
  - El organizador debe contar con:
    - Identificación de las causas, problemas, soluciones e importancia de las relaciones y comunicación que se establezca en línea.
    - Diagramación: se refiere a la combinación de símbolos, imágenes y texto (este último siempre y cuando se requiera).
    - Claridad y coherencia: Resumir un conjunto de ideas y evitar la redundancia.
    - Presentación y diseño: Tener en cuenta la combinación de los colores del texto y fondo para que estén debidamente contrastados.
    - Originalidad.
  - Cada institución educativa deberá enviar al correo de Infopuc el organizador visual elaborado por cada grupo **incluyendo los siguientes datos:** nombre del colegio, nombre del grupo, integrantes y categoría. Sólo se recibirán los trabajos hasta el **4 de junio de 2018.**

## II Fase: Publicación en Redes Sociales

Una vez recibidos los organizadores con las características descritas, INFOPUC subirá todos los trabajos a nuestra página de Facebook, dentro de un álbum titulado "CONCURSO CREA 3.0 – SEXTA EDICIÓN" esto se realizará el **8 de junio de 2018.**

## III Fase: Etapa Semifinal- Selección y publicación de los mejores trabajos

El jurado especializado seleccionará los 10 mejores trabajos de la categoría de acuerdo a los criterios de evaluación (Anexo 1). Los cuales se publicarán nuevamente en la página de Facebook de INFOPUC, dentro de un álbum titulado "VOTACIÓN CONCURSO CREA 3.0 – SEXTA EDICIÓN"

Fecha de publicación de finalistas: **11 de junio de 2018.**

#### IV Fase: Votación

Cada institución seleccionada deberá promover la votación de sus trabajos presentados. A los trabajos que reciban mayor cantidad de **ME GUSTA** o **ME ENCANTA**, se les sumará puntos adicionales en la fase final.

- 55 a 150 **ME GUSTA** o **ME ENCANTA** = 1 punto
- 151 a 450 **ME GUSTA** o **ME ENCANTA** = 2 puntos
- 451 a más **ME GUSTA** o **ME ENCANTA** = 3 puntos

La **fecha** para que la comunidad educativa, familiares y amigos **vote** a través del Facebook de INFOPUC será: **desde el 12 al 15 de junio a las 5:00 pm**

El Facebook de INFOPUC, para votaciones es el siguiente:

<https://www.facebook.com/infopuc/>

#### **Tercera etapa: Entrega del Producto final.**

Los equipos que clasifiquen a la etapa semifinal, deberán entregar en la oficina de INFOPUC, el **producto final según la categoría, en este caso será:** Un cortometraje. Estos trabajos serán evaluados de acuerdo a los criterios de evaluación (Anexo 2).

#### **¿Cómo se presentará el cortometraje?**

Entendemos por cortometraje como una película breve cuya duración no exceda los 30 minutos. Para el concurso la duración a evaluar será entre 2 a 4 minutos. En este se debe evidenciar la participación de todos los integrantes (alumnos y docente). El contenido debe seguir una secuencia y se debe evidenciar los siguientes momentos: planteamiento de la situación (aparición de una problemática que conlleva a un clímax, considerado clímax como el punto de mayor intensidad o fuerza en una serie creciente) y desenlace.

#### **Características:**

- ✓ En el *cortometraje* se debe evidenciar la importancia de comunicarse asertivamente y/o etiquetar en línea, así como el impacto que esto genera en los demás.

- ✓ En el cortometraje deberán aparecer todos los integrantes del equipo.
- ✓ Los trabajos presentados deben ser originales y propios, caso contrario el equipo será descalificado.
- ✓ Las aplicaciones **sugeridas** son: **Wevideo, Kizoa, Movie Maker, Kinemaster**, entre otros. Pueden utilizar otras aplicaciones, teniendo en cuenta que los alumnos deben manejar los programas que utilicen para la elaboración del producto.
- ✓ El cortometraje debe incluir inicio, clímax y desenlace.
- ✓ Si se utilizan imágenes, estas deben ser autoría propia, de alta calidad y no presentar contenido violento u ofensivo.

#### Tomar en cuenta que:

Los integrantes de los 05 equipos (**alumnos y docente encargado del equipo**) que sean seleccionados, deben asistir en su totalidad a la etapa de la entrevista; caso contrario, se les descalificará del concurso.

Los equipos que incorporen extractos de vídeos y/o imágenes de internet serán descalificados, los videos deben ser de autoría propia.

La Institución Educativa debe hacer llegar los trabajos realizados por los alumnos a la oficina de INFOPUC hasta el **22 de junio de 2018, horario máximo de entrega (5:00pm.)**, en un sobre manila correctamente cerrado, fuera del sobre deben estar los datos del equipo. Dentro del sobre se debe incluir el trabajo grabado en 2 CDs (cada uno debe tener escrito el nombre del equipo y la categoría) y una ficha en donde se indique:

- Los datos completos de los participantes del grupo (Colegio, nombres y apellidos, grado y sección, número de DNI)
- Nombre del docente de apoyo del video, la asignatura que enseña y la categoría en la que están participando.
- Nombre del Software utilizado.

La relación de horarios para las entrevistas junto a la **lista de los 05 finalistas**, serán publicados a través de la página web de INFOPUC, el **2 de julio de 2018**.

En esta etapa se agregará el puntaje obtenido por las votaciones en Facebook.

CATEGORÍA 2:
"Relaciones y Comunicación"
Duración: Mínimo: 2 minutos. Máximo 4 minutos. <ul style="list-style-type: none"><li>• Presentación creativa del equipo (Revisar bases específicas de esta categoría)</li><li>• Créditos</li></ul>

#### Entrevistas:

Los equipos que clasifiquen a esta etapa, pasarán por una entrevista, donde sustentarán la elaboración de su video frente a un jurado especializado. Asimismo, todos los miembros del equipo deben estar presentes (alumnos y docente encargado de grupo) en el horario indicado, se tendrá una tolerancia de 15 minutos, pasado dicho tiempo, se le descalificará.

Fecha de entrevista a los finalistas: **9 y 10 de julio** en las instalaciones de la universidad.

#### Quinta Etapa: Selección de ganadores y premiación

El trabajo final presentado en la etapa 3 representará el 40% y la entrevista el 60% del puntaje final de cada equipo.

El puntaje más alto obtendrá el primer lugar en cada categoría, de igual manera para el segundo y tercer puesto.

La **fecha de publicación** será el **11 de julio** y la **premiación** se realizará el **20 de julio** en las instalaciones de la universidad.

Cuadro Resumen:

FECHAS DEL CONCURSO CREA 3.0 - 2018
Inscripción: Del 21 al 25 de mayo
I Fase: Entrega de organizador visual 04 de junio
II Fase: Publicación en redes sociales 08 de junio
III Fase: Selección y Publicación de los mejores trabajos 11 de junio
IV Fase: Votación del 12 al 15 de junio (5pm)
Entrega de trabajo de trabajos finales: 22 de junio
Publicación de Entrevistas: 2 de julio
Entrevistas: 9 y 10 de julio
Publicación de resultados: 11 de julio
Premiación 20 de julio



3.- Criterios de evaluación:

Anexo 1  
Ficha de evaluación de desempeño  
Categoría 2: Creación de Organizador Visual

CRITERIOS	INDICADORES	Puntaje	Puntaje obtenido
Organización	Contiene título y el formato es adecuado en relación al tema.	2	
	El tamaño de las imágenes es adecuado en relación a todo el trabajo.	2	
Contenido	Evidencia de la importancia del tema planteado	4	
	Existe coherencia entre las imágenes y/o dibujos utilizados con el tema.	3	
Originalidad	Demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.	2	
	Es atractivo en términos de diseño y nitidez	2	
	Existe un contraste armónico de colores entre el texto y el fondo.	2	
Habilidades digitales	Destreza de las herramientas de dibujo y / o Imágenes presentadas.	2	
Ortografía	Cuida la ortografía y puntuación.	1	

Anexo 2: Ficha de evaluación de desempeño  
Categoría 2: Creación de un Cortometraje

CRITERIOS	INDICADORES	PUNTAJE	PUNTAJE OBTENIDO
Contenido	Sintetiza el tema de manera clara.	1	
	Identifica una problemática y plantea posibles soluciones	2	
	Existe una secuencia organizada resaltando lo más importante del tema.	1	
	La escenografía contextualiza de manera adecuada la historia.	2	
Comunicación	Emplea un lenguaje adecuado (no ofensivo)	2	
	La interpretación por parte de los actores va de acorde a los roles establecidos.	2	
Participación	Participan todos los integrantes en el cortometraje	2	
Calidad del video	<p>La calidad del video:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nitidez en el video. (0.5)</li> <li>- La composición del video posee un equilibrio entre el ambiente y los personajes. (0.5)</li> </ul> <p>La calidad del audio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Volumen adecuado (1)</li> <li>- No existe interrupciones auditivas. (1)</li> <li>- Los efectos sonoros contribuyen a la construcción de la atmósfera (1).</li> </ul>	4	
Originalidad	Demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas, ingeniosas y auténticas.	2	
Duración	El cortometraje cumple con el tiempo indicado.	2	
NOTA FINAL			

## PREMIACIÓN:

Se premiará a los 3 miembros de cada equipo y al docente participante, según la siguiente lista:

### Primer Puesto:

Alumnos:

- Computadora portátil
- Diploma de reconocimiento

Docente:

-Reloj Smart, sistema Android

### Segundo Puesto:

Alumnos:

- Tablet
- Diploma de reconocimiento

Docente:

-Reloj Smart, sistema Android

### Tercer Puesto:

Alumnos:

- Cámara instantánea
- Diploma de reconocimiento

Docente:

-Reloj Smart, sistema Android