



Plan Ceibal

CONCURSO 2018



generación **app**

BASES

1. OBJETIVO DEL CONCURSO

Con el objetivo de dinamizar el sitio [Valijas de herramientas TIC](#), se lanza el concurso “Generación App” dirigido a estudiantes y docentes de Educación Media (Liceo y UTU).

Este concurso busca fomentar y premiar la Creatividad y Colaboración entre jóvenes y sus Profesores referentes, trabajando en base a sus ideas en el ámbito de la programación de software educativo y específicamente en la generación de aplicaciones para Android.

OBJETO DEL CONCURSO:

Generación de aplicaciones para Sistema Android, en equipos de tres a cinco integrantes, mediante la utilización del software App Inventor y la participación en Tutorías Ceibal durante el proceso.

Las ideas presentadas deberán ser propias y orientadas hacia el trabajo educativo (pudiendo trabajar diferentes temas, como por ejemplo temas referidos a los [Objetivos de Desarrollo Sostenible](#))

Los autores de la propuesta garantizan que han tenido su inventiva original y que no están contraviniendo de ninguna forma derechos de propiedad intelectual de terceros. Centro Ceibal no será responsable en caso de litigio o reclamo que se planteen cuestionando aspectos de la propiedad intelectual directa o indirectamente, respecto de la idea y producto presentado y desarrollado.

2. REQUISITOS PARA POSTULARSE / INSCRIPCIONES

- Las personas deben anotarse en grupos de entre 3 y hasta 5 estudiantes junto a un Profesor de cualquier asignatura.

Podrán participar:

- Estudiantes de CES (liceos) que estén cursando Ciclo Básico (1er a 3er año).
- Estudiantes de CETP (UTU) que estén cursando el Ciclo Básico Tecnológico o Plan FPB en cualquiera de sus orientaciones (1er a 3er año).

- En ningún caso los estudiantes podrán superar los 15 años de edad, a excepción de ser estudiantes sordos, cuya edad límite será los 18 años de edad.
- Ninguno de los estudiantes participantes podrá integrar más de un equipo.
- Los Profesores Referentes podrán estar en más de un grupo a la vez y ser de cualquier asignatura.
- En el formulario de inscripción se deberá presentar de manera escrita una propuesta original de aplicación para Android, completando todos los campos obligatorios.
- Para trabajar en cada proyecto será importante contar al menos con una laptop por equipo.
- Para trabajar en cada proyecto será importante contar con conexión a internet.

Las inscripciones se realizarán mediante el siguiente [FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN](#).

3. CRONOGRAMA DEL CONCURSO

2 al 23 de mayo	Inscripción con registro de pre-proyecto	
24 de mayo al 7 de junio	Evaluación del jurado	
	Pre-selección de hasta 60 grupos/Proyectos	
8 de junio	Publicación de Proyectos pre-seleccionados	
23 de junio (sábado) o 24 de junio (domingo)	Elección de un día para participar (el Profesor y uno de los integrantes del grupo) de la jornada presencial obligatoria de 4 horas en Montevideo	
8 de junio al 8 de octubre ETAPA DE ACOMPAÑAMIENTO*	Trabajo por Proyectos	
	Organización de tiempos y espacios de trabajo	
	Asignación de roles	
	División de tareas	
	Pensamiento Computacional	
	Programación	
	Grupos de CREA	
	3 a 4 videoconferencias por Proyecto	
9 de octubre	Entrega de Proyecto final	Game Concept con pantallas dibujadas (lápiz o computadora)
		Muestras de arte
		Prototipo
10 al 24 de octubre	Evaluación del jurado	
	Definición de los hasta 20 mejores grupos	
25 de octubre	Publicación de Proyectos seleccionados para la Olimpiada	
15 de noviembre (fecha estimada)**	Participación en Olimpiada de estos grupos	
	Premiación de 1er, 2do y 3er puesto del Concurso	

*Transitar por la **ETAPA DE ACOMPAÑAMIENTO** será requisito para entregar el proyecto final. El acompañamiento lo harán los grupos pre-seleccionados y podrá ser virtual, presencial o semi-presencial, en función de cada caso.

****Los 20 mejores grupos que participarán en la Olimpiada, lo harán bajo la categoría “*Desarrollo de Aplicaciones Móviles*” y no podrán, en ningún caso, participar de manera paralela en otra categoría de la Olimpiada de Robótica, Programación y Videojuegos de 2018.**

4. EVALUACIONES

Luego del cierre del plazo de inscripciones Plan Ceibal evaluará los proyectos desde una perspectiva técnica y educativa.

EVALUACIÓN DE PRE-PROYECTO

Los criterios de evaluación para la pre-selección de los mejores 60 proyectos serán:

1. Nivel de innovación en la idea
2. Contenido educativo de la propuesta
3. Originalidad en la propuesta
4. Viabilidad de la propuesta

EVALUACIÓN DE PROYECTO FINAL

Los criterios de evaluación para elegir los mejores 20 proyectos finales que participarán de la Olimpiada serán:

1. Nivel de innovación en la idea
2. Contenido educativo de la propuesta
3. Originalidad en la propuesta
4. Viabilidad de la propuesta
5. Capacidad desarrollada por el equipo de trabajo para llevar la propuesta adelante
6. Desempeño del equipo de trabajo

5. PREMIOS Y PUBLICACIÓN DE GANADORES

PRIMER PREMIO

1. Desarrollo y mejora de la aplicación a nivel profesional y distribución de la misma mediante los canales Ceibal durante 2019.¹
2. Para cada uno de los estudiantes que integre el equipo una Tablet Draw.
3. Para el Profesor referente un Disco duro externo de 2TB.

SEGUNDO PREMIO

1. Para cada uno de los estudiantes que integre el equipo un teclado gamer.
2. Para el Profesor referente Disco duro externo de 2TB.

TERCER PREMIO

1. Para cada uno de los estudiantes que integre el equipo un teclado gamer.
2. Para el Profesor referente Disco duro externo de 2TB.

¹ **Propiedad Intelectual:** El Centro Ceibal reconoce a los estudiantes y profesor como los titulares de los derechos morales de autor sobre los materiales elaborados, siendo los derechos patrimoniales de autor compartidos entre el los mismos y Centro Ceibal. En este contexto ambos pueden utilizar el desarrollo en el marco de sus cometidos.

Exoneración de Responsabilidad por violación de obligaciones de Propiedad Intelectual: Los titulares de los derechos morales de autor declaran asumir entera responsabilidad por acciones legales y/o reclamaciones de cualquier naturaleza incluyendo, a título enunciativo y no limitativo, reclamaciones extrajudiciales, judiciales, civiles, penales o administrativa que puedan originarse en relación con la originalidad y autoría del material entregado, y responderá de los daños y perjuicios, multas, penas, costas, costos, gastos causídicos, honorarios de abogado, gastos, y cualesquiera otras pérdidas que pudieren irrogarse al Centro Ceibal por tal motivo.

6. COMUNICACIONES

Todas las comunicaciones relacionadas al concurso, y con destino a los participantes, se realizarán por correo electrónico principalmente, al enunciado al momento del registro. Eventualmente, Plan Ceibal podrá publicar en su web ceibal.edu.uy información vinculada al Concurso.

7. DATOS E IMAGEN

Los postulantes autorizan a Plan Ceibal desde ya a difundir o publicar sus datos y/o imágenes en distintos medios de comunicación en el marco del Plan Ceibal, sin derecho a compensación alguna.

8. ACEPTACIÓN DE BASES

Al participar, los postulantes estarán aceptando estas bases y condiciones. Plan Ceibal se reserva el derecho de desafectar a los postulantes/equipos que proporcionen información falsa, errónea o incompleta, o bien que no cumplan con cualquiera de los puntos aquí descritos.

Asimismo, Plan Ceibal se reserva el derecho de resolver libremente las cuestiones que pudieran surgir y no estén reguladas expresamente en las presentes Bases.

Finalmente Plan Ceibal podrá resolver declarar desierta la presente convocatoria sin responsabilidad.