

# Convocatoria

---

 [infomatrix.lat /convocatoria/](http://infomatrix.lat/convocatoria/)

Última actualización 13 de sept, 2021

## INFOMATRIX – PROYECTO MULTIMEDIA

---

### XVI CONCURSO IBEROAMERICANO DE PROYECTOS ESTUDIANTILES EN CIENCIA, TECNOLOGÍA Y EMPRENDIMIENTO

---

#### CONVOCATORIA

[Ver Convocatoria INFOMATRIX BRASIL](#)

#### I. BASES DEL CONCURSO

La Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada AC (SOLACYT) en coordinación con el International Informatics Project Competition (INFOMATRIX) y la Organización Iberoamericana de Ciencias, invita a los estudiantes en Iberoamérica a participar en la décimo sexta edición del Concurso Iberoamericano de Proyectos Estudiantiles en Ciencia, Tecnología y Emprendimiento en sus fases Regionales, Nacionales y Continentales.

El Concurso además acredita a sus máximos ganadores para que **nos representen en diversos eventos internacionales** , entre ellos: Concurso

Internacional de Proyectos de Cómputo INFOMATRIX, Robotchallenge( **China** ), Think Science( **Dubai** ), ICAN( **Canada** ), MOSTRATEC( **Brasil** ), Genius Olympiad( **USA** ), MocitecZN( **Brasil** ), Feria de la Ciencia( **España** ), Diverciencia( **España** ), Eureka( **España** ), ATAST ( **Túnez** ), BUCAIMSEF ( **Turquía** ), Ciencia en Acción( **España** ), FECIENCAP ( **Paraguay** ), Muestra Científica Latinoamericana ( **Perú** ), ISIF( **Indonesia** ), ISAC( **Irán** ), IYSIE ( **Malasia** ), entre otros.

Toda la información oficial acerca de este concurso, bases, formatos y avisos se publicará en el sitio [www.infomatrix.lat](http://www.infomatrix.lat) .

#### II. PROYECTO

Se deberá desarrollar un proyecto desde cualquier punto de vista científico – tecnológico – social, bajo un enfoque muy personal, exhortando el uso de la creatividad y habilidad técnica. Los recomendados a pensar, crear, contribuir, innovar, emprender, tu proyecto será un aporte a esta sociedad y al mundo.

El proyecto a participar deberá haber realizado no antes de abril de 2021, se aceptan proyectos ya presentados en ediciones anteriores de este evento, con la puntualización que el equipo participante informe en su informe esta situación y solicite se le evalúe únicamente las mejoras y modificaciones realizadas .

Cualquier resolución que se adopte por incidentes no previstos en esta convocatoria, será resuelta por el Comité Organizador. Toda duda, favor de expresarla al correo electrónico: [contacto@solacyt.org](mailto:contacto@solacyt.org) .

#### tercero REQUISITOS

##### **1. Ser estudiante de nivel educativo preescolar a universidad .**

**2.** Tener entre 5 y 25 años de edad, cumplidos a la fecha de cierre de inscripciones. Se permiten mayores de 25 años si se encuentran en calidad de estudiantes activos de nivel superior.

**3.** La participación es en equipos de **máximo 2 estudiantes** (se permiten 3 participantes solos en los proyectos de nivel preescolar y primaria).

**4. Cada equipo deberá tener un asesor** mayor de 18 años de edad (profesor, familiar o amigo).

**5.** Es posible conformar equipo por estudiantes de diferentes instituciones o clubes de ciencia.

**6.** Es posible se formen equipos de diferentes niveles educativos, siendo el de mayor grado el que indique el nivel a participar.

**7.** Se permite en esta edición que un participante participe en más de 1 proyecto, cada proyecto es independiente y deberá realizar el registro y documentación de cada uno.

#### IV. CRITERIOS GENERALES

**1.** Los proyectos deben ser creaciones propias e inéditas.

**2.** Se podrá usar como copia de seguridad de imágenes, gráficos, música y videos, con créditos de autoría.

**3.** Los proyectos deben incluir créditos de quienes lo hicieron y la bibliografía utilizada.

4. SOLACYT tendrá plena capacidad de uso, distribución y publicación de los proyectos presentados al concurso. No obstante, los creadores del proyecto conservan sus derechos de autoría, explotación y uso.

5. El postulante se mantendrá indemnizado a SOLACYT por todo reclamo que pudiera presentarse sobre la propiedad del proyecto presentado, asumiendo aquella responsabilidad unilateral, exclusiva y excluyente emergente de cualquier tipo de daños o perjuicios que pudieran sobrevenir y eximiendo íntegramente a SOLACYT.

6 \_ El comité organizador es el encargado de establecer y regular las competencias realizadas y tiene autoridad completa dentro del concurso.

## V. CATEGORIAS

### ARTE Y DISEÑO DIGITAL

El participante a través de cámara fotográfica o dibujo digital, deberá entregar de 3 a 5 trabajos donde plasma su trabajo.

a) Se tiene absoluta libertad técnica, de procedimientos, obtención, retoques y efectos digitales.

b) Se podrá utilizar cualquier aplicación de software para la manipulación de las imágenes.

c) Los trabajos deberán incluirse como ANEXO dentro del **REPORTE del PROYECTO** y aparecer también en el video de presentación del Proyecto.

d) Podrá exhibir material en color o blanco y negro.

e) De utilizar la técnica de fotomontaje, las imágenes adicionales pueden ser fotos existentes, agregando en el documento técnico anexo al proyecto el sitio web de donde se tomó la misma o bien los créditos correspondientes.

f) No se muestran imágenes ni contenido ofensivo.

**gramo)** Se recomienda no agregar textos a la imagen para con ello mantener limpia la fotografía.

### ANIMACION

Secuencia de imágenes que forman una ilusión de movimiento, con una duración máxima de 2.30min. Puede ser cualquier tipo de animación (2d, 3d, stop motion, etc).

a) Se podrá utilizar cualquier tipo de aplicación de software.

b) Se podrá usar cualquier tipo de técnica de animación (stop motion, lineal, 2d, 3d, etcétera).

c) La duración del proyecto deberá ser máximo 2.30 minutos (incluyendo créditos).

d) No se muestran escenas, ni audio con contenido ofensivo.

e) La animación deberá exportarse como video y subirlo a YouTube para poder incluir su liga en el **REPORTE del PROYECTO**.

## CORTOMETRAJE

Elaboración de un cortometraje.

- a) Para producir el video se podrá utilizar cualquier medio digital.
- b) El video podrá editarse con cualquier programa de software.
- c) La duración del video deberá ser de máximo 5 minutos, incluyendo título y créditos.
- d) De utilizar imágenes o música externa, deberá darse el crédito correspondiente.
- e) No se filmaron escenas, ni audio con contenido ofensivo.
- f) Si el video está en inglés, este deberá tener subtítulos al español.
- g) El equipo deberá agregar al **REPORTE del PROYECTO** su storyboard, cronograma de trabajo, borrador, diálogos y todo el material que muestre que el cortometraje ha sido un proyecto planeado y desarrollado en etapas.
- h) El equipo al registrarse es de máximo 2 integrantes (en primaria se permite el registro de hasta 3 estudiantes), el resto de participantes en la producción del Cortometraje (actores, asesores, guionista, traductor, etc.) deben mencionarse en los créditos.

## DESARROLLO DE SOFTWARE

Elaboración de un Software de aplicación o Videojuego, en ambas secciones el proyecto es aceptado para cualquier tipo de plataforma y dispositivo.

- a) El video que se resultó en el **REPORTE del PROYECTO** deberá ser una explicación del Proyecto y mostrar el programa en acción, con sus bondades y alcances.
- b) Cualquier Lenguaje de programación es aceptado.
- c) Las aplicaciones presentadas podrán ser basadas en Web, para computadoras de escritorio / portátiles, dispositivos móviles o videojuegos para cualquier plataforma.
- d) Los proyectos podrán ser modificaciones sobre productos o procesos existentes que los hagan novedosos.

## ROBÓTICA – MECATRÓNICA – PROTOTIPOS ELECTRÓNICOS

Se deberá realizar un prototipo eléctrico/electrónico de creación propia.

- a) Los proyectos pueden crearse con cualquier tipo de material, sea de línea, kit, reciclado, etc.
- b) Se deberá utilizar en la mejor manera posible material de reciclado para reducir costos.
- c) Los proyectos podrán contemplar productos completamente nuevos o modificaciones sobre productos o procesos existentes que los hagan novedosos.
- d) Los participantes deberán realizar un video y subirlo a YouTube, explicando y mostrando su prototipo en funcionamiento e incluirlo en el **REPORTE del PROYECTO**.
- e) Se permite el uso de sistemas neumáticos o hidráulicos, la presión máxima permitida es de 6 bar y 50 bar respectivamente (por seguridad).

**F)** No se permite el uso de materiales o sustancias combustibles, corrosivas o explosivas. No se permite el uso de motores de combustión interna (por seguridad).

**g)** Todo proyecto deberá ser construido por el equipo participante, el cual deberá tener los derechos de utilización del mismo.

**h)** El robot no puede ser peligroso al manipularlo o durante su funcionamiento. El robot no debe causar daños o modificaciones a las instalaciones o escenarios.

**i)** Los posibles daños sufridos a los proyectos durante finales las regiones serán entendidos como propios de la naturaleza del evento y no significan obligación de reparación por parte de los organizadores.

## **DIVULGACIÓN CIENTÍFICA**

Exponer con apoyo de medios digitales y/o prototipos lo realizado en una investigación determinada ya sea científica o tecnológica, donde se presenta todo lo desarrollado en ella por medio de lenguaje cotidiano. Se podrán presentar proyectos provenientes de las diferentes áreas de investigación:

- Ciencias Animales y de las Plantas.
- Bioquímica y Química.
- Ciencias de la Computación.
- Ciencias Planetarias y Terrestres, Matemática y Física.
- Ciencias Sociales, Comportamiento y Arte.
- Ciencias de la Ingeniería, Exactas y Materiales.
- Cuidado del Medio Ambiente.
- Medicina y Salud.

El objetivo de esta categoría es dar a conocer teorías, investigaciones, experimentos (que por lo general no son del conocimiento común) por medio de la ejemplificación de prototipos didácticos, experimentos con aplicación cotidiana o material visual. Apoyándose con una exposición interactiva e interesante.

## **CUENTO CIENTÍFICO**

Se deberá escribir un Cuento en Español con un mínimo de 800 y máximo de 1200 palabras, en el cual se podrán incluir hasta 2 ilustraciones propias o de algún compañero. El tema deberá tratar algún tema donde la Ciencia este presente (la luz, el sonido, la electricidad, la tecnología, etc). El Cuentos deberá exponerse durante el evento presencial en un lapso no mayor a 15 minutos, entre las opciones para las representaciones están: obra teatral, guiñol, monologo apoyado en material multimedia, o combinación de las anteriores.

Esta categoría tiene una **Convocatoria Específica** donde se detallan los pormenores de la misma.

## **VI. COSTOS**

1. Inscripción de equipos para **Sedes en México** : precio en pesos mexicanos

**registro general**

1 Proyecto – \$550.00

Más de 5 Proyectos – \$500.00 por proyecto

**INSTITUCIONES SOCIALES O MIEMBRO DE LA RED DE CLUBES**

1 Proyecto – \$500.00

Más de 5 Proyectos – \$450.00 por proyecto

---

2. Inscripción de equipos para **Sedes en Bolivia** : Precio en Dólares Americanos

**registro general**

1 Proyecto – \$20.00 US

1 Proyecto – \$138.00 Bs.

**INSTITUCIONES SOCIALES**

1 Proyecto – \$15.00 US

1 Proyecto – \$103.00 Bs.

---

3. Inscripción de equipos para **Sedes en Ecuador** : Precio en Dólares Americanos

**registro general**

1 Proyecto – \$30.00 US

Más de 5 Proyectos – \$25.00 US por proyecto

**INSTITUCIONES SOCIALES**

1 Proyecto – \$25.00 US

Más de 5 Proyectos – \$20.00 US por proyecto

---

4. Inscripción de equipos para **Sedes en Colombia** : Precio en Pesos Colombianos

**registro general**

1 Proyecto – \$50,000.00

---

5. Inscripción de equipos de otros países: Precio en Dólares Americanos

**registro general**

1 Proyecto – \$30.00 US

Más de 5 Proyectos – \$25.00 US por proyecto

**INSTITUCIONES SOCIALES**

1 Proyecto – \$25.00 US

Más de 5 Proyectos – \$20.00 US por proyecto

---

**6.** TODO PROYECTO que no realice y compruebe su pago, será dado de baja del concurso, Pagos Extemporáneo aumenta 100 pesos (5us) por proyecto.

**7.** Las Instituciones SOCIAS de Solacyt puede consultarlas en: [solacyt.org/socios-solacyt](http://solacyt.org/socios-solacyt)

**8.** El pago podrá efectuarse por cualquiera de las siguientes formas:

**Pagos de eventos en México**

**Banco:** Bancomer

**Beneficiario:** Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada AC

**Cuenta:** 0183900096

**Clave:** 012320001839000964

**Referencia:** (22 y núm. de proyecto a 5 dígitos) ejemplo: 2223726

Pagos en línea por **Paypal**

### **Pagos de eventos en Bolivia**

**Cuenta de Ahorro:** Banco Nacional de Bolivia 5500614694

**Beneficiario:** David Mauricio Siles Zepita

**Ci 7295411 o**

**mauricio\_siles@hotmail.com**

**Cuenta de Ahorro:** Banco Mercantil Santa Cruz 4070936332

**Beneficiario:** David Mauricio Siles Zepita

**Ci 7295411 o**

**mauricio\_siles@hotmail.com**

### **Pagos de eventos en Ecuador**

**Banco:** Banco Pichincha

**Beneficiario:** Solacyt Ecuador – Marcos Almeida

**Cuenta de Ahorros:** 4786641100

Pagos en línea por **Paypal**

### **Pagos de eventos en Colombia**

Realiza el pago de tu(s) Proyecto(s) **aquí** .

### **Pagos de eventos en Brasil**

**Banco:** Caixa Econômica Federal

**Beneficiario:** Carlone Santos Martins

**Agencia:** 3645

**Conta:** 00000656-1 Operação

: 013

Nota : En el caso de pago de más de 5 proyectos, la referencia será el número del primer proyecto inscrito.

**9.** Una vez realizado el depósito, si se desea factura se debe solicitar en **www.solacyt.org/factura** , La factura electrónica se envió por correo electrónico al contacto registrado en la solicitud.

Es importante conservar el recibo original del depósito ya que este se deberá incluir en el informe del proyecto y presentar en físico durante el registro en el día del evento.

**Nota:** Para los pagos en Colombia, el soporte de pago corresponde al comprobante generado por medio del pago realizado.

VIII. SEDES

## **INFOMATRIX BOLIVIA**

FECHA DE EXPOSICION

**25 y 26 marzo, 2022**

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

10 de marzo, 2022

## **INFOMATRIX COLOMBIA**

FECHA DE EXPOSICION

**mayo 2022**

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

15 de abril de 2022

## **INFOMATRIX BRASIL**

FECHA DE EXPOSICION

**23 a 26 septiembre 2021**

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

28 julio 2021

## **INFOMATRIZ ECUADOR**

FECHA DE EXPOSICION

**16 al 19 de marzo, 2022**

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

1 de marzo, 2022

## **MX Guanajuato**

FECHA DE EXPOSICION

**12 de marzo de 2022**

Modalidad Virtual

cierre de registro

27 de febrero, 2022

### **MX Jalisco**

FECHA DE EXPOSICION

7 al 10 abril 2022

Modalidad presencial

cierre de registro

18 de marzo, 2022

### **MX Golfo Norte**

FECHA DE EXPOSICION

**25 y 26 de febrero 2022**

Modalidad Virtual

cierre de registro

10 de febrero, 2022

### **MX Golfo Sur**

FECHA DE EXPOSICION

**4 y 5 marzo 2022**

Modalidad Virtual

cierre de registro

15 de febrero de 2022

### **MX Baja California**

FECHA DE EXPOSICION

**26 de marzo de 2022**

Modalidad Virtual

cierre de registro

12 de marzo de 2022

### **MX Pacífico**

FECHA DE EXPOSICION

**Del 3 al 5 de marzo 2022**

Modalidad Virtual

cierre de registro

18 de febrero de 2022

### **MX San Luis Potosí**

FECHA DE EXPOSICION

**27 de enero de 2022**

Modalidad Híbrida

cierre de registro

1 de febrero de 2022

### **MXCentro**

FECHA DE EXPOSICION

**18 y 19 de febrero, 2022**

Modalidad Virtual

cierre de registro

4 de febrero de 2022

### **MX Michoacán**

FECHA DE EXPOSICION

**21 al 23 de Marzo 2022**

Modalidad Presencial

cierre de registro

08 de marzo de 2022

### **MX Península Sur**

FECHA DE EXPOSICION

**4 de marzo de 2022**

Modalidad híbrida

cierre de registro

17 de febrero, 2022

### **MX Aguascalientes**

FECHA DE EXPOSICION

**11 de febrero de 2022**

Modalidad Virtual

cierre de registro

17 enero 2022

### **MX Oaxaca**

FECHA DE EXPOSICION

**25 y 26 de febrero 2022**

Modalidad Virtual

cierre de registro

10 febrero 2022

### **MX Chihuahua**

FECHA DE EXPOSICION

**26 de marzo de 2022**

Modalidad Virtual

cierre de registro

12 de marzo de 2022

## **MXCoahuila**

FECHA DE EXPOSICION

**26 de marzo de 2022**

Modalidad Virtual

cierre de registro

11 de marzo de 2022

## **MX Campeche**

FECHA DE EXPOSICION

**24 y 25 de febrero 2022**

Modalidad híbrida

cierre de registro

11 de febrero de 2022

## **MX Tabasco**

FECHA DE EXPOSICION

**25 de marzo de 2022**

Modalidad Presencial

cierre de registro

4 de marzo de 2022

## **INFOMATRIZ NACIONAL MÉXICO**

FECHA DE EXPOSICION

**7 al 10 abril 2022**

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN Y ENVIÓ DE PROYECTOS

18 de marzo de 2022

VIII. ENVÍO DE PROYECTOS

Los proyectos que participen deben enviar antes de la fecha límite de su sede, 3 formatos (Reporte de Proyecto, Reporte Administrativo y Poster Virtual) los cuales pasarán por una revisión en línea y posterior se publicará el listado de finalistas de la sede.

1. La fecha límite para el envío de proyectos será la indicada en la Tabla de Sedes.

2. Enviar su REPORTE DE PROYECTO tú eliges sea el **Básico** (recomendado para Preescolar, Primaria o Secundaria) o el **Avanzado** (recomendado para Preparatoria o Universidad) con toda la información que este solicita:

- En formato **.PDF**
- Información general de tu proyecto
- Explicación de su realización y objetivo
- Liga al **VIDEO** en donde explicas tu proyecto (duración máxima de 3 a 4 minutos)

3. Enviar su **REPORTE ADMINISTRATIVO**

- En formato **.PDF**
- Carta Aval de participación
- Identificaciones de Participantes y Asesor
- Comprobante de Pago o Beca

4. Enviar **DISEÑO DE CARTEL**

- En formato **.JPG** o **.PDF**
- Ortografía y redacción adecuada

5. (solo si estas en Cuento Científico) Enviar **CUENTO**

- En formato **.DOCX** o **.PDF**

6. Nombres de los formatos a enviar

- Los formatos a enviar deberán nombrarse utilizando las siguientes abreviaciones.

El nombre se compone de la **categoría, nivel educativo, número de registro y tipo de formato**. Ejemplo:

**DES\_UNI\_21490\_RBAS**

(es el **informe tipo basico** de un proyecto en la categoría de **desarrollo de software** de nivel **universitario** con **número de registro 21490**).

## abreviaturas

### Abreviaciones de Formato

Reporte Básico – RBAS

Reporte Avanzado – RAVA

Reporte Administrativo – RADM

Poster Virtual – PV

Cuento Científico – CUE

### Nivel Educativo

Preescolar – PRE

Primaria – PRI

Secundaria – SEC

Bachillerato/Preparatoria – BAC

Universidad – UNI

### Abreviaciones de Categorías

Arte y Diseño Digital – ART

Animación – ANI

Cortometraje – COR

Cuento Científico – CUE

Desarrollo de Software – DES

Robótica/Mecatrónica – ROB

Divulgación Científica – DIV

- Los 3 formatos deben subirse a la plataforma: [solacyt.org/plataforma/subir\\_archivos/](https://solacyt.org/plataforma/subir_archivos/) .
- **No envíe** los informes como se solicita, exponga a que el proyecto sea descalificado sin ninguna responsabilidad para el Comité Organizador.
- Las dudas respecto a cómo subir el informe se recibirán en: [contacto@solacyt.org](mailto:contacto@solacyt.org) o whatsapp +52 3310733731.

### Informe Básico de Proyecto:

[https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte\\_basico.docx](https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte_basico.docx)

### Reporte Avanzado de Proyecto:

[https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte\\_avanzado.docx](https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte_avanzado.docx)

### Reporte Administrativo:

[https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte\\_administrativo.docx](https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/reporte_administrativo.docx) Afiche

virtual editable : [https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/poster\\_virtual.pptx](https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/poster_virtual.pptx)

**Afiche Virtual Ejemplo en imagen:**

[https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/poster\\_virtual.jpg](https://infomatrix.lat/wp-content/uploads/reportes/poster_virtual.jpg)

## IX. FINALES y PREMIACIÓN

1. Los Equipos pueden mejorar su proyecto previo a la Exposición Final.
2. Para cada Sede Regional o Nacional se publicará un listado de los equipos finalistas, así como la guía del finalista donde se explicarán los detalles del evento a realizarse.
3. Los eventos podrán ser Virtuales, Presenciales o Híbridos según se comporte el tema de COVID19
4. Sea evento presencial o virtual, cada proyecto tendrá 7 minutos para exponer sus proyectos y se contará con 5 minutos para preguntas y respuestas.
5. Los expositores podrán montar un stand y exponerlo o bien hacer una presentación vía diapositivas de su proyecto, en caso de tener un prototipo se recomienda presentar su funcionamiento.
6. En cada Sede Regional/Nacional, los máximos ganadores acreditarán a Eventos Internacionales Afiliados a SOLACYT.
7. Los siguientes máximos ganadores de cada Sede Regional acreditarán a la Final de INFOMATRIX IBEROAMÉRICA a realizarse en ABRIL de 2021 en Guadalajara, México, (prevista de manera presencial si la situación de contingencia lo permite).
8. Los gastos de traslado y alojamiento en caso de ser evento presencial correrán por cuenta de los participantes.
9. Los equipos ganadores recibirán su diploma de lugar obtenido y la acreditación nacional o internacional en caso de aplicar.
11. Se entregaron diplomas digitales a los participantes, asesores e instituciones participantes del evento.
12. Los trabajos ganadores se promocionarán en el sitio Web de IMLAT/PM y en diversos eventos/festivales con el fin de dar mayor difusión al proyecto presentado ya sus autores e institución.

**13.** Los equipos ganadores podrán solicitar el trofeo y medalla obtenido, cubriendo el costo del mismo.

**14.** En la Final INFOMATRIX IBEROAMÉRICA 2022, cada finalista y asesor deberá cubrir una cuota de finalista (les tendrán el SolaKit IMLAT), el costo se definirá previo al evento.

Equipos o instituciones marcados que no cumplen con los requisitos por la presente convocatoria quedarán descalificados sin responsabilidad alguna para el comité organizador.

## X. INSCRIPCION

**1.** Todo participante deberá inscribirse en el formulario de registro del sitio [www.infomatrix.lat](http://www.infomatrix.lat) .

**2.** El concursante podrá en esta edición de INFOMATRIX registrar más de un proyecto.

**3.** El registro de trabajos concursantes inicia a partir del 13 de septiembre de 2021 y la fecha límite de inscripción de la Sede en la cual se participará.

**4.** Cada equipo deberá inscribirse en la sede que geográficamente le corresponda (**ver punto VII de esta convocatoria**) o a la que fue acreditado en un evento anterior. Ver tabla de Sedes en México

**5.** El participante deberá cubrir la cuota de inscripción en alguna de sus modalidades (**punto VI**) y llenar el formulario de pago a

X. INSCRIPCIÓN más tardar en la fecha límite que se indica en la tabla anexa, sin lo anterior, el proyecto no será evaluado y no se considerará un proyecto concursante.

**6.** Cualquier resolución que se adopte por incidentes no previstos en esta convocatoria, será resuelta por el Comité Organizador.

**7.** Toda duda, favor de expresarla al correo electrónico: [contacto@solacyt.org](mailto:contacto@solacyt.org)

o al Whatsapp +52 33 1073 3731.

**8.** Realizado el registro podrá consultar su número de Proyecto en <http://solacyt.org/plataforma/> este número será la clave de identificación para todo proceso y deberá incluirlo en toda comunicación.

**INSCRÍBETE EN TU PROYECTO AQUÍ**