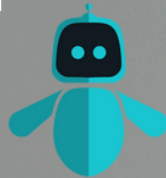
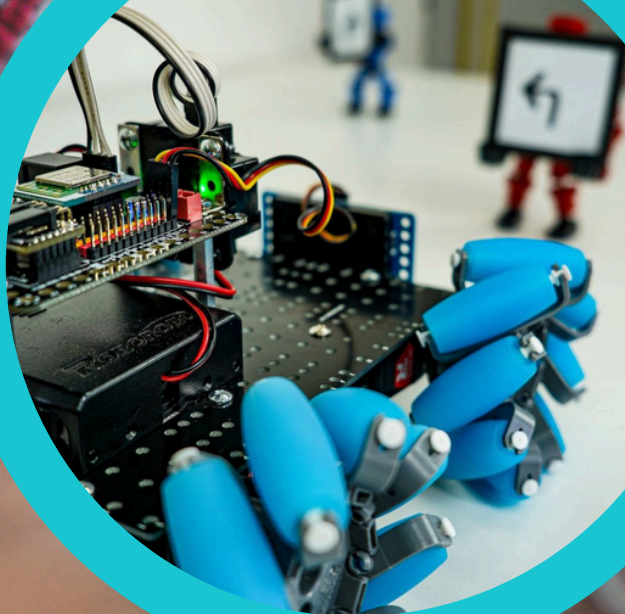


TORNEO STEAM LUVÁ



*Reglas
generales*



CRONOGRAMA



01

Lanzamiento del **TSL**, se abre convocatoria e invita a centros educativos privados, públicos, fundaciones y público en general.

FECHA:

9 octubre - 21 octubre

02

Torneo virtual de programación de Video Juegos.

ENTREGA DE PROYECTOS:

28 de Octubre

03

Torneo presencial con los finalistas del torneo virtual, invitados, y categorías presenciales.

FECHA:

**08 Noviembre en CECyTEJ
Jalisco #25**

Torneo STEAM Luvá

El torneo STEAM Luvá es un espacio donde niños, niñas y adolescentes demuestran su talento en tecnología solucionando problemas reales con prototipos.

Este evento está dirigido a niños, niñas y adolescentes entre 7 y 18 años, apasionados por la robótica, programación y electrónica, pero también motivados por la innovación.

El torneo está diseñado para que con robots de RoboRobo los estudiantes demuestren su creatividad e ingenio, además de la plataforma Makecode Arcade para diseñar video juegos.

Los participantes tendrán la experiencia de vivir un evento único donde comparten con otros estudiantes apasionados por la tecnología y demuestran a todo el público su mejor soluciónal reto.

El evento se realizará para los estudiantes de Guanacaste el 15 de Octubre en la Universidad INVENIO en Tilarán, y la gran final en San José el 19 de Octubre en el IICA, Coronado.

Normas Generales

Objetivo del torneo

Impulsar las competencias STEAM en niños, niñas y adolescentes a través del desarrollo de soluciones a problemas reales.

Categorías

Los estudiantes de acuerdo con su edad pueden optar por las siguientes categorías:

Tecnogame:

- Categoría A: I Ciclo de primaria.
- Categoría B: II Ciclo de primaria

Robótica:

Electrotec Estudiantes de secundaria.

Normas Generales

Inscripción: los estudiantes deben completar el formulario de inscripción acompañados de un adulto mayor. Después de la inscripción se les habilita en la plataforma de Luvá el curso relacionado a la categoría en la que se hayan registrado.

La preselección: los estudiantes de Tecnogame tendrán dicho periodo para subir en la plataforma Luvá la propuesta de solución al reto escogido de las opciones disponibles para este torneo. Se debe solamente subir el enlace del videojuego con un WORD con la historia del video juego y la solución.

Anuncio de finalistas: después de recibir las propuestas de solución y revisarlas, se procede a seleccionar a los participantes o equipos que irán a la presentación final. La confirmación la recibirán por lo medios de contacto que ingresen en el formulario de inscripción.

Normas Generales

Presentación final: los participantes que hayan sido seleccionados en Tecnogame deberán presentar en este espacio de manera presencial su proyecto ante los jueces, por lo tanto, deberá elaborar un cartel de 100 cm x 140 cm.

Contará con una mesa plegable la cual se podrá utilizar para enseñar su video juego (llevar su propia computadora o pantalla para mostrarlo), un cartel explicando como su videojuego contiene la solución a la problemática y todo lo que considere para su stand.

Normas Generales

Participantes

El Torneo está dirigido a estudiantes de escuelas y colegios tanto privados como públicos en edades entre 7 y 18 años.

Todo participante debe estar acompañado por un adulto (padre/madre de familia o un representante legal). El máximo de integrantes por equipo es de 3 estudiantes, y 4 estudiantes para secundaria. Solo en el caso de tecnogame la participación es individual.

No se permite la participación de expertos o adultos en el desarrollo de las soluciones, por lo tanto, tampoco se tolera la evidencia de soluciones que levanten sospecha en el panel de jueces, siempre y cuando el estudiante no pueda demostrar dominio de dicha implementación.

Requisitos de aceptación y reglas de participación

- Todo estudiante que desee participar en el torneo deberá hacer su registro oficial a través de la página oficial de inscripción. Completar el formulario de inscripción equivale al consentimiento del padre/madre o representante de haber leído este reglamento y dar el aval de participación, excluyendo a Luvá de cualquier responsabilidad concerniente al menor de edad.
- La página donde encuentran la información del torneo y el formulario de inscripción es la siguiente: www.mxtorneo.luvacr.com
- El padre/madre o representante debe ser quien complete el formulario de inscripción en compañía del estudiante participante.

Requisitos de aceptación y reglas de participación

- Toda la información que suministre debe ser veraz y precisa. La organización de Luvá puede hacer revisión oportuna de esta. Además, toda la información que se solicite será tratada con total confidencialidad por parte de Luvá.
- Ninguna fase del torneo tiene costo asociado para el participante, por lo que no deberá pagar o recibir ninguna solicitud de pago por parte de Luvá. Excepto en la compra del kit para la categoría de Robótica.
- La selección de los clasificados para asistir a la final del torneo será realizada con los criterios de calificación que determine Luvá para dicho fin. Estos rubros de clasificación pueden ser compartidos con los estudiantes participantes.

Roles y responsabilidades

Encargado(a) del participante: debe ser un adulto mayor y responsable del participante y será quien llene el formulario de inscripción en presencia del participante y es la persona encargada de leer el presente reglamento.

Además, será el punto de contacto con la organización del torneo en caso de comunicados u observaciones.

También, será la persona que acompañe o designe a otro adulto mayor para asistir junto al participante en el evento de presentación final, en caso de haber sido este seleccionado para la final.

Esta persona no debe desarrollar la propuesta de solución, más si puede ser un apoyo al participante en el proceso.

Roles y responsabilidades

Estudiante participante: es el encargado del desarrollo de la solución al reto seleccionado y es quien debe llevar el curso en la plataforma educativa Luvá.

Además, es el encargado de enviar el enlace del videojuego en el caso de la categoría tecnogame.

Por otro lado, es el encargado de presentar el proyecto frente al jurado y público en general el día de la presentación final, en caso de ser un(a) finalista.

Luvá: es el desarrollador y responsable del torneo, mas no es el responsable del participante. Además, es el responsable de habilitar los recursos necesarios para que el participante tenga la mejor experiencia posible en cada fase y de mantener la comunicación necesaria con el encargado(a) del participante.

DESAFÍOS

ROBÓTICA:

Los estudiantes solucionan en una mesa de competencia, dada a conocer el mismo día de la misma, un reto relacionado a la problemática:

La tecnología, innovación en la agricultura y la lucha por la conservación del agua y una agricultura sostenible.

TECNOGAME

AMBIENTE: "Tecnología e Innovación para la Conservación del Agua y una Agricultura Sostenible en Nuestras Comunidades"

TECNOLOGÍA: "Cómo proteger a las comunidades digitales y garantizar la seguridad en línea frente a las crecientes amenazas cibernéticas."

JUECES

Los proyectos de los participantes serán evaluados por los jueces en dos momentos: preselección y presentación final.

Será un equipo de 3 jueces profesionales en las diferentes categorías. En la fase de preselección y presentación final este panel usará una rúbrica de evaluación que también tendrán los participantes a disposición.

En la presentación final los jueces estarán en modo presencial y visitarán cada stand de los proyectos para su respectiva valoración.

Derechos de propiedad intelectual y cargos de responsabilidad

Con la aceptación del presente reglamento los participantes y su representante directo se comprometen a:

- Declarar que todo prototipo, simulación o producto presentado es obra original que no viola, parcial, ni totalmente los derechos de propiedad intelectual o patentes de un tercero.
- En relación con la titularidad y gestión de las invenciones y derechos de autor, se seguirá lo dispuesto en la legislación vigente y en la normativa específica que para tales efectos en la ley 6867 Ley de Patentes de Invención, Dibujos y Modelos Industriales y Modelos de Utilidad.

Derechos de propiedad intelectual y cargos de responsabilidad

- El resultado del proyecto debe ser de código abierto y los modelos físicos o prototipos no deben quedar restringidos a publicaciones o usos en un futuro. En este sentido, Luvá se compromete a reconocer y consignar la autoría de los estudiantes como parte de los derechos morales de autor.
- Los participantes y el representante directo aceptan que la organización realice publicaciones donde se expongan sus ideas y proyectos a terceros en redes sociales y sitios web siempre y cuando se cumpla el reconocimiento de autores. Además de sus exposiciones de stands, proyectos y demás en las redes sociales.
- Los encargados avalan la toma de fotografías y videos para publicar y transmitir en las redes sociales y medios de comunicación

Especificaciones por categoría

Cada categoría cuenta con sus reglas y normativa. El estudiante y encargado deben velar por leer y acatar de acuerdo a la categoría escogida.

La encontrarán en la página web:
www.mxtorneo.luvacr.com.

ORGANIZA



SEDES



COLABORAN

