

Elaboración del biombo:

Para el día de la semifinal, cada equipo debe presentar un cartel informativo sobre: la institución, el equipo de trabajo, sus experiencias y un mensaje vinculado con el tema del concurso.

Se asignará a cada institución un material tipo biombo de tres caras en donde colocarán la información de acuerdo a la siguiente distribución:



1. En la primera cara (Izquierda):
[Información institucional]
- Datos de la institución. Integrantes del Equipo.
Experiencias...
2. En la segunda cara (Central):
[Identificación del problema]
- Mostrar el problema –según el tema del concurso-
identificado en su comunidad.
3. En la tercera cara (Derecha):
[Mensaje]
- Mostrar un mensaje vinculado al tema del concurso o al
problema identificado. El mensaje puede ser una reflexión,
una solución al problema identificado, un pensamiento
alusivo, entre otros.

Para la realización de este biombo se pueden emplear diversos materiales, recortes de revistas, periódicos, restos de cartulinas entre otros; goma de pegar y el fabuloso ingenio que el equipo ha demostrado a lo largo de este proceso.

En la cara central y en la cara derecha se trabajará con la técnica del collage empleando imágenes con significado. Los personajes, las cosas y los elementos que se empleen para graficar



Reglamento del Concurso

pueden venir de distintos materiales: foto de una persona de en una revista, un carro de un periódico, los árboles de un papel de publicidad... todo lo que esté al alcance del equipo y puedan reutilizar (no recorten nunca un libro).

La idea es mostrar el tema y la experiencia desarrollada a través de imágenes. En todas las caras se pueden emplear imágenes y pocas palabras.

Para unificar criterios en cuanto a la técnica del collage, se presenta una lectura orientadora.

La Técnica del Collage:

Tomado de:
Wucius Wone, *Fundamentos del diseño Bi y Tri-dimensional*, Ed.
Gustavo Gill, S.A.

Una forma directa de usar la textura visual en un diseño es el collage, que es un proceso para adherir, pegar o fijar trozos de papel, tejido u otros materiales planos sobre una superficie. Tales materiales pueden corresponder a tres grupos principales, tanto si las imágenes están o no presentes, sean o no importantes. El término "imagen" se refiere aquí a formas o marcas en la superficie de los materiales, sean ellas impresas, fotografiadas, pintadas, intencionales o accidentales.

Materiales sin imágenes.

Estos materiales son coloreados en forma pareja o son de textura uniforme. Las formas de los trozos cortados o rasgados son las únicas formas que aparecerán en el diseño. Los ejemplos de tales materiales son el papel o el tejido con colores lisos o esquemas



Pautas elaboración cartel informativo

minuciosos que se distribuyen regularmente sobre la superficie, hojas impresas con tipos pequeños y apretados de letra, zonas elegidas de fotografías o superficies que contienen una textura espontánea en la que los contrastes sean mínimos.

Minerales con imágenes.

Estos materiales, como el papel tejido impresos con dibujos desaparejados o tratados con textura espontánea, fotografías con fuertes contrastes de tono o color, hojas impresas con tipos grandes o con tipos grandes y pequeños, etc., contienen imágenes de considerable prominencia. Tales imágenes se utilizan abstractamente en el collage, independientemente de todo contenido representativo o literal. Son vistos como formas que resultan importantes, y a veces más importantes, que las figuras de los materiales cortados o rasgados.

Materiales con imágenes esenciales.

Las imágenes en los materiales son esenciales cuando poseen un definido contenido representativo o cuando las imágenes deben mantener su identidad y no deban ser destruidas durante el proceso del collage. En este caso son más importantes que las figuras cortadas o rasgadas de los materiales, y el collage resulta así de diferente naturaleza. Los materiales con significado representativo son comúnmente las fotografías que pueden ser cortadas y nuevamente dispuestas o combinadas con otras fotografías, para fines dramáticos o por efectos especiales. Los materiales con imágenes abstractas pueden ser separados y nuevamente dispuestos de la misma manera, lo que deriva a transformaciones o distorsiones, sin que las imágenes iniciales se tornen irreconocibles.



Reglamento del Concurso

Pautas de evaluación del cartel:

El jurado evaluará cada cartel con un instrumento que contemplará los siguientes aspectos:

1. Del cartel en general:
 - a. Creatividad.
 - b. Coherencia entre caras.
 - c. Aplicación ingeniosa de técnicas del collage.
 - d. Pertinencia de la imagen y relación con el tema/mensaje.

2. De la identificación del problema:
 - a. Claridad.
 - b. Vínculo con el tema del concurso.

3. Del mensaje:
 - a. Originalidad.
 - b. Creatividad.
 - c. Valor social.
 - d. Impacto ambiental.
 - e. Claridad

Metodología de la presentación:

Una vez indicadas las pautas generales de organización y luego de haber realizado el sorteo de orden de presentación, cada equipo se queda en su mesa esperando al Jurado.

- El Jurado llega a la mesa y se presenta.
- Uno o dos miembros del equipo hace una presentación/comentario del cartel. Tiempo máximo: 4 minutos.
- El Jurado registra en su hoja la evaluación de cartel; mientras el equipo prepara el desarrollo de los robots en la pista. Tiempo máximo: 3 minutos.
- Se realiza la ejecución de los robots en la pista. Tiempo máximo: 10 minutos.
- El Jurado puede hacer preguntas y terminar de llenar su hoja de evaluación de desempeño Robots. Tiempo máximo: 3 minutos.