



Reglas y Regulaciones del Concurso de Innovación Tecnológica

6° Edición del Concurso de Innovación Tecnológica

La 6° Edición del Concurso de Innovación Tecnológica celebra la creatividad y el talento de los estudiantes en el campo de la informática y la tecnología. Con el propósito de garantizar un ambiente de competencia justa y equitativa, se han establecido un conjunto de reglas y regulaciones que todos los participantes deben seguir.

Han sido diseñadas para promover la integridad, la originalidad y la igualdad de oportunidades para todos los equipos participantes.

1. Elegibilidad

- El concurso está abierto a estudiantes de grado de la carrera de Informática, estudiantes de instituciones de Bachillerato Técnico en Informática y/o tecnología y otras instituciones o profesionales del área de la informática y tecnología.
- Cada equipo podrá estar compuesto por un máximo de 5 representantes y un docente, tutor.

2. Presentación de Proyectos

- Los proyectos presentados deben estar relacionados con la tecnología y la innovación.
- Los proyectos deben ser originales y no haber sido presentados en ediciones anteriores de este concurso.
- Cada proyecto debe contener todos los elementos solicitados en el formulario del proyecto, el cual se proporcionará una vez que su postulación sea seleccionada.

3. Categorías del Concurso

- Los proyectos deben ser presentados en una de las categorías predefinidas.

4. Evaluación y Premiación

- Un jurado compuesto por docentes, tutores y profesionales del campo de la ciencia y la tecnología evaluará los proyectos.
- Se otorgarán premios en efectivo a los ganadores (1°, 2° y 3° puesto).
- La decisión del jurado es definitiva y debe ser acatada.

5. Plazos y Fechas Límite

- Las postulaciones estarán abiertas hasta el 24 de septiembre de 2024.

El concurso se llevará a cabo el 25 de octubre de 2024.



6. Transporte y Logística

- Los participantes de instituciones ubicadas a más de 50 km de Asunción recibirán el reembolso de los gastos de pasajes de ida y vuelta, que será proporcionado por la organización.
- Los participantes deben notificar con anticipación cualquier necesidad especial o requerimientos logísticos. La provisión de estos elementos por parte de la organización estará sujeta a disponibilidad. En caso de que no puedan ser proporcionados, los participantes deberán adquirir dichos elementos por sí mismos.

7. Documentación y Derechos de Propiedad Intelectual

- Los participantes deben proporcionar toda la documentación necesaria sobre sus proyectos.
- Los proyectos presentados seguirán siendo propiedad de los equipos, sin embargo, los autores ceden el derecho de uso para su difusión y publicación en medios digitales o físicos con fines académicos a la universidad.

8. Comportamiento Ético

- Se espera que todos los participantes mantengan un comportamiento ético y respetuoso en todo momento.
- El plagio o la apropiación indebida de ideas serán motivo de descalificación.

9. Aceptación de las Reglas

- Al presentar un proyecto, los participantes aceptan todas las reglas y regulaciones del concurso.

10. Cambios y modificaciones

- La organización se reserva el derecho de realizar cambios o modificaciones en las reglas del concurso, y cualquier cambio será comunicado a los participantes de manera oportuna.