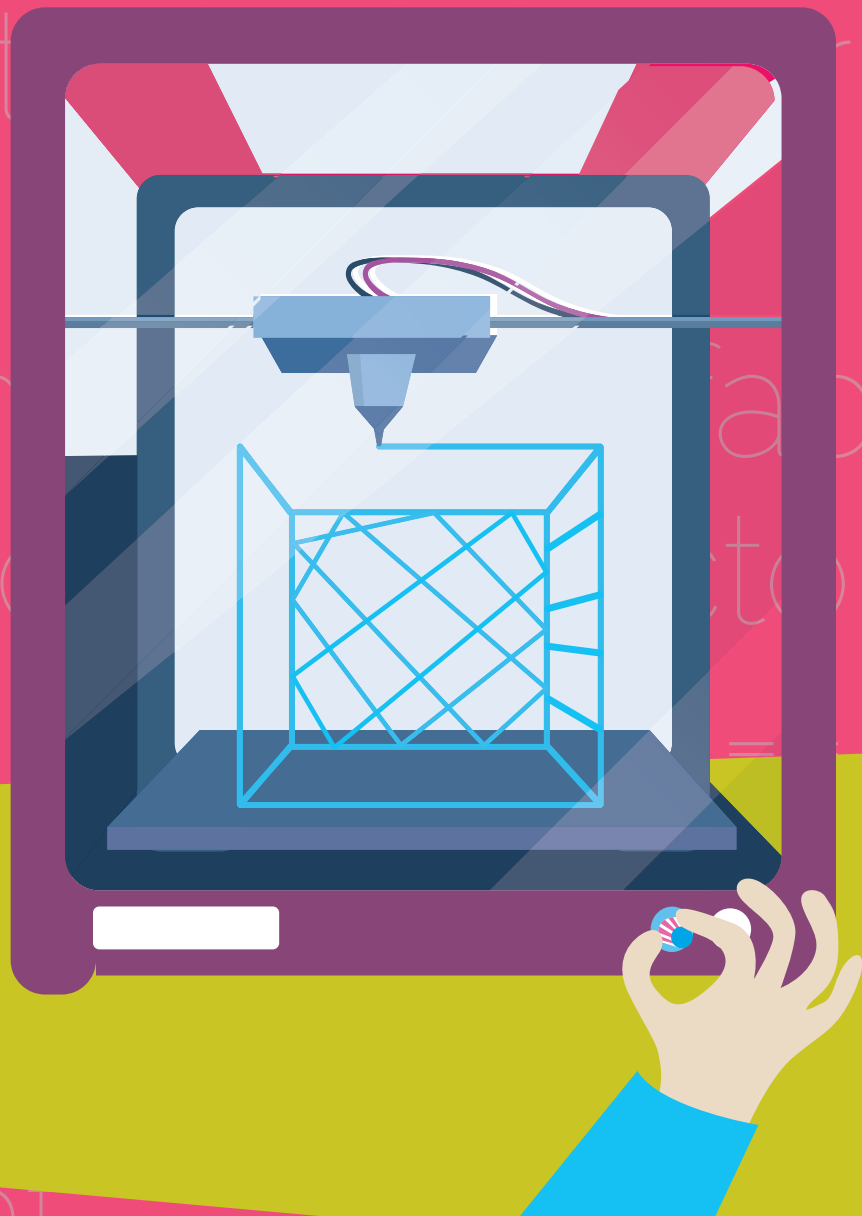


# Bases y Condiciones



# Concurso “Hecho en 3D”

## Bases y condiciones

### I. Presentación

La iniciativa **Hecho en 3D** (en adelante el Concurso o Certamen), promovida por el Instituto Nacional de Educación Tecnológica (INET) del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, constituye una acción vinculada al Marco de Orientación de los Aprendizajes, aprobado por el Consejo Federal de Educación (Resolución N° 330 del 2017). El eje central del Marco de Orientación de los Aprendizajes es promover capacidades en los estudiantes a través de los saberes prioritarios.

Para ello, se establecen seis capacidades transversales para desarrollar a lo largo de la trayectoria escolar obligatoria:

- Resolución de problemas
- Pensamiento crítico
- Aprender a aprender
- Trabajo con otros
- Comunicación, compromiso y responsabilidad local y global

A esto se agrega el desarrollo de capacidades digitales que fomentan el conocimiento y la apropiación crítica y creativa de las TIC, para facilitar la inclusión de los estudiantes en la cultura digital. Sin perder de vista estos requerimientos para la escuela secundaria en general, en el caso de la Escuela Secundaria Técnico Profesional se suman aquellos que son propios de la modalidad.

Existe un amplio consenso, de distintos actores del campo del conocimiento tecnológico, en caracterizar al actual desarrollo e innovación tecnológico como un proceso que configura y organiza los procesos productivos de bienes y servicios sobre la base de conocimientos emergentes centrados en los **Saberes Digitales** (automatización programable, robótica, inteligencia artificial, Big Data, Internet de las cosas, realidad virtual y ampliada, diseño y fabricación digital).

Estos saberes interactúan y atraviesan la totalidad de los sectores socio-productivos y los procesos tecno-productivos que tienen como base.

Es por ello que entendemos los **Saberes Digitales** como aquellos conocimientos que posibilitan el desarrollo de capacidades y habilidades del campo tecnológico, transversales y comunes al conjunto de especialidades del segundo ciclo de la modalidad técnica, sectores profesionales y figuras formativas, en las que se organiza la Educación Secundaria Técnico Profesional.

Desde este punto de vista, los **Saberes Digitales** están ligados a:

- el **Pensamiento Computacional** que está centrado en la enseñanza y el desarrollo de estructuras mediante lenguajes y la construcción de programas, que tiendan al establecimiento de modelos de resolución de problemas susceptibles de ser representados por medio de instrucciones y algoritmos;
- la Robótica que es entendida como la posibilidad artefactual de diseñar situaciones problemáticas para la integración de saberes vinculados a la programación, a los sistemas tecnológicos mecánicos y sistemas tecnológicos eléctricos y electrónicos, el diseño y los procedimientos y las tecnologías de fabricación;
- el Diseño la Fabricación Digital que incluyen los saberes de lenguaje y diseño tecnológico centrados en la enseñanza del modelado asistido por softwares específicos y su conexión con los procesos de fabricación, mediante tecnologías aditivas (impresión 3D) y sustractivas (corte, arranque de viruta, conformado mecánico, entre otros). El Concurso **Hecho en 3D** se vincula directamente a este último eje con el objetivo de fomentar en los estudiantes de Nivel Secundario Técnico dichas habilidades.

## II. Objetivo

El propósito del Concurso consiste en la elaboración de un proyecto innovador que responda a una necesidad o bien brinde una solución a una problemática propia de la escuela y/o comunidad utilizando la impresión 3D de un objeto y el relato de la experiencia de los participantes a través de una narrativa digital (por ejemplo un video/página web).

## III. Participantes

Podrán participar del concurso los alumnos de Nivel Secundario de instituciones de Educación Técnica de todos los años, tanto de gestión estatal como de gestión privada de todo el país, junto a un docente responsable. Los grupos de trabajo podrán conformarse con máximo seis (6) alumnos y un (1) docente. Un mismo docente podrá participar con más de un grupo de estudiantes.

## IV. Instancias del Certamen

**Para participar del Concurso Hecho en 3D, los participantes deberán cumplimentar las siguientes instancias, según el cronograma que se detalla a continuación.**

### Cronograma

Inscripción y presentación de proyectos: **hasta el 10 de septiembre de 2019.**

Presentación de la narrativa digital del proyecto (por ejemplo un video/página web): **hasta el 25 de octubre de 2019.**

### Instancias

**A. Elaborar un proyecto que responda a una necesidad o represente una solución a una problemática escolar o de la comunidad en la cual está inmersa la escuela de Nivel Secundario Técnico a la que pertenecen sus participantes.**

**B. Completar, en su totalidad, el formulario de participación disponible en <https://www.argentina.gob.ar/enfoco/h3d>**

**El proyecto deberá constar de un nombre corto (hasta 45 caracteres con espacios) y de la información dispuesta en el formulario disponible en la web mencionada. Una vez finalizada la carga del formulario de participación, el docente responsable tendrá que enviarlo al correo [h3d@educ.gov.ar](mailto:h3d@educ.gov.ar) y recibirá un mail confirmando la participación en el concurso.**

**C. Imprimir el objeto que responde al primer punto (A) con una impresora 3D. Esta tarea será realizada por el docente responsable del proyecto junto con el equipo de estudiantes participantes. Esta instancia no incluye, de forma obligatoria, el diseño del objeto; los participantes pueden utilizar un diseño de un tercero, libre de derechos.**

**D. Realizar una narrativa digital del proyecto que cumpla los siguientes requerimientos:**

- En el mismo los integrantes del equipo participante junto a su docente responsable deberán presentarse, detallando las tareas realizadas por cada uno de los miembros del grupo.
- Se deberá explicar la solución o necesidad a la que responde el objeto creado.
- Deberá figurar el impreso del Código G con parámetros de impresión especificados.
- Deberá constar de imágenes del proceso de impresión de la pieza, en impresora 3D.
- Deberá presentar imágenes del objeto impreso, cumpliendo su función.

**Importante: se deja establecido que estará a cargo del docente responsable del proyecto gestionar la autorización y consentimiento expreso de las participantes, y/o de sus padres o tutores, cuando se trate de menores de edad, de autorizar a los organizadores para que utilicen sus datos (nombre, apellidos u otros datos que los participantes aporten), así como su imagen (fotografía o video) y/o voz para la difusión del Proyecto en los medios y formas**

**que se consideren pertinentes. El INET asume que dicha gestión fue realizada previamente a la presentación del video y hará uso de los mismos de forma gratuita.**

## V. Premios

Adobe delega en OfirLatam – OFIR TECNOLOGIA GRAFICA SRL, la provisión de los premios destinados a los ganadores del concurso. Por lo tanto, todos los costos vinculados a los premios los asume OfirLatam – OFIR TECNOLOGIA GRAFICA SRL.- Se detallan los premios para los dos (2) proyectos ganadores del concurso, cada grupo con un (1) docente y hasta con seis (6) alumnos.

### **Premio para los docentes**

**Los docentes ganadores del Concurso obtendrán un viaje de una semana a California, San José (Estados Unidos) para vivir la *Customer Experience Center* en Adobe, que se realizará durante el corriente año en el mes de diciembre. El viaje incluye los pasajes aéreos de ida y vuelta Buenos Aires-California. En el caso de que alguno de los docentes ganadores no resida en la CABA, también se contemplará el traslado desde y hasta su provincia de origen. Además, en caso de ser necesario OfirLatam – OFIR TECNOLOGIA GRAFICA SRL absorberá los gastos que correspondan a la tramitación del pasaporte y visa de los docentes ganadores.**

**La estadía en San José, California (Estados Unidos) estará cubierta incluyendo hotel tipo de 4 estrellas, 4 comidas diarias y los traslados que sean necesarios para vivir la *Customer Experience Center* de Adobe.**

OfirLatam – OFIR TECNOLOGIA GRAFICA SRL proveerá viajes para los dos (2) docentes ganadores del concurso.

### **Premios estudiantes**

**Cada uno de los estudiantes que integran los dos (2) grupos ganadores recibirá un Smartphone. Dicho equipo será para uso personal del estudiante.**

### **Especificaciones técnicas del Smartphone**

Cámara

Cámara principal: 13 Mp + 5 Mp

Cámara frontal: 8 Mp

Flash: Sí

Memoria

Memoria interna (ROM): 32 GB

Memoria externa: Expandible a 512 GB

Tipo de memoria expandible: microSD

Memoria RAM: 3 GB

Imagen

Tamaño Pantalla 6

Pantalla tipo TFT LCD

Pantalla resolución 1480 x 720

Red

Red: 2G, 3G, 4G-LTE

Sistema de mensajes: SMS, MMS, Email, Push Mail, IM, RSS

Dual Chip: No

4G-LTE: Sí

Tipo de chip: Nano SIM

#### Sistema Operativo

Sistema operativo: AndroidGo 8.1

#### Procesador

Procesador:Quadcore 1.4 Ghz

#### Conectividad

Wi-Fi: Sí

Puerto Micro Usb: Sí

Gps: Sí

NFC: No

Bluetooth: Sí

Sensores: Acelerómetro, Sensor de Luz, Sensor de Proximidad

#### Batería

Batería: 3300 mAh

CapBateriahs de conversación: Hasta 23 hs en 3G

#### Características generales

Smartphone: Sí

Teclado Touch

Color Rojo

#### Dimensiones

Dimensiones: 161.4 x 76.9 x7,9 mm

Peso: 178 Gr

#### Modelo y origen

Modelo: Galaxy J6 Plus

Origen: Argentina

Adicionalmente, las primeras 100 escuelas que presenten su proyecto recibirán: 15 licencias Adobe por 3 años. Las licencias Adobe estarán compuestas por los programas: *Illustrator*, *Photoshop*, *Spark*.

## VI. Criterios de Evaluación

Una vez finalizada la etapa de inscripción, comenzará la etapa de evaluación y selección de los proyectos. Los trabajos presentados serán examinados por un jurado especializado, que seleccionará a los ganadores de las distintas categorías. El fallo del jurado será inapelable. INET se reserva el derecho de declarar desierto el Concurso. El jurado estará compuesto por al menos un miembro representante de INET, Adobe y Educar SE.

El jurado deberá elegir a los finalistas de acuerdo a la valoración obtenida, respetando un acuerdo de confidencialidad sobre la información de los proyectos a la que tengan acceso. Los criterios con los que se evaluarán los proyectos, con opciones de calificación por niveles (entre alto, medio, bajo o nulo) son los siguientes:

- i. En torno al proyecto: Se considerará su impacto social, su impacto institucional, su grado de novedad/originalidad, su coherencia y pertinencia y la dinámica del grupo de trabajo.
- ii. En torno al objeto 3D: Se considerará el modo de uso de las herramientas digitales para su diseño/edición, y el ajuste de los parámetros de impresión.
- iii. En torno a la narrativa digital: Se considerará su contenido, su comunicación, el modo de uso de las herramientas digitales para realizarla y el desarrollo de capacidades digitales y habilidades transversales asociadas a la misma.

## VII. Términos y condiciones

Las condiciones generales regulan el uso del Concurso **Hecho en 3D** de propiedad del Instituto Nacional de Educación Tecnológica (INET). La sola utilización y/o participación y/o inscripción, atribuye la condición de participante, e implica la aceptación plena y sin reservas por los **PARTICIPANTES** de todas y cada una de las presentes **Condiciones Generales y Particulares de Uso del Concurso**.

A su vez, la utilización de ciertos servicios ofrecidos a los participantes a través del Concurso se encuentra sometida a condiciones particulares propias que, según los casos, sustituyen, completan y/o modifican las **Condiciones Generales**. Con anterioridad, los participantes deberán leer atentamente las correspondientes **Condiciones Particulares de Uso del Concurso**.

## VIII. Contenidos

INET se obliga a utilizar todos los trabajos, proyectos e ideas enviadas de forma diligente, correcta y lícita y, en particular, se compromete a abstenerse de utilizarlos, con fines o efectos contrarios a la ley, a la moral y a las buenas costumbres o al orden público.

En ningún caso, INET será responsable de algún daño, pérdidas o gastos directos, indirectos, inherentes o consecuentes, que surjan en relación con los trabajos, las ideas, las consultas o las visitas realizadas al Concurso, virus de computadora o falla de sistema o línea, aún en el caso de que INET fuera informado sobre la posibilidad de dichos daños, pérdidas o gastos.

## IX. Alcance de los proyectos e ideas

Los participantes garantizan la licitud, fiabilidad y utilidad de los proyectos y/o ideas enviadas, su originalidad, veracidad, exactitud y exhaustividad. Y se **RESPONSABILIZAN POR LOS DAÑOS Y PERJUICIOS DE CUALQUIER NATURALEZA QUE PUEDAN DEBERSE A:**

- (A) EL INCUMPLIMIENTO DE LA LEY, LA MORAL Y LAS BUENAS COSTUMBRES O EL ORDEN PÚBLICO;**
- (B) LA INFRACCIÓN DE LOS DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL;**
- (C) COMPROMISOS CONTRACTUALES DE CUALQUIER CLASE;**
- (D) DE LOS DERECHOS AL HONOR, A LA INTIMIDAD PERSONAL Y FAMILIAR Y A LA IMAGEN DE LAS PERSONAS;**
- (E) DE LOS DERECHOS DE PROPIEDAD Y DE TODA OTRA NATURALEZA PERTENECIENTES A UN TERCERO;**
- (F) LA REALIZACIÓN DE ACTOS DE COMPETENCIA DESLEAL Y PUBLICIDAD ILÍCITA;**
- (G) LA FALTA DE VERACIDAD, EXACTITUD, EXHAUSTIVIDAD, PERTINENCIA DE LOS PROYECTOS E IDEAS ENVIADAS.**

## X. Duración y terminación

El presente Concurso tiene, en principio, una duración **hasta el 25 de octubre de 2019**, no obstante, INET como organizador del mismo está autorizado para dar por terminada o suspender la duración y el Concurso mismo, en cualquier momento, sin perjuicio de lo que se hubiere dispuesto al respecto en las correspondientes **Condiciones Particulares de Uso**. Cuando ello sea razonablemente posible, el INET advertirá previamente la terminación o la suspensión del Concurso.

## XI. Condiciones particulares

Los participantes manifiestan su consentimiento a los presentes términos y condiciones generales y particulares. Los participantes toman conocimiento de que en caso de no estar de acuerdo con alguna de estas condiciones, deberán abstenerse de participar en el Concurso. Asimismo, INET no procederá a censurar o editar, los proyectos e ideas enviados, asimismo los participantes eximen expresamente a INET de toda responsabilidad que pudiera surgir por hacer uso, emisión, exhibición de los trabajos e ideas enviadas. La interpretación y modificación del presente reglamento queda a solo y exclusivo criterio de INET.

## XII. Propiedad de los contenidos

Los Contenidos que pertenecen a INET y están protegidos conforme a las leyes de *Copyright*, marcas, patentes, secretos comerciales y de otra clase. INET es titular y conserva todos los derechos sobre los mismos y sobre el Concurso.

Los contenidos del Concurso en la *web* son suministrados para fines informativos y únicamente para uso personal, y no podrán ser utilizados, copiados, reproducidos, distribuidos, transmitidos, exhibidos, vendidos, sujetos a licencias o explotados de cualquier otro modo ni con algún otro fin, los participantes se comprometen a no hacer uso, copiar o distribuir el contenido salvo autorización expresa de INET.

## XIII. Limitación de responsabilidad

Bajo ningún concepto INET, sus funcionarios, sus directores, sus empleados o sus representantes serán responsables por cualquier daño directo, indirecto, incidental, especial o punitivo que pudiera ser causado por errores o inexactitudes en los proyectos, los contenidos y las ideas enviados; o por la participación en el Concurso.

## XIV. Capacidad para aceptar las condiciones del CONCURSO

Los participantes declaran poseer capacidad plena para aceptar los términos, condiciones, obligaciones, declaraciones y manifestaciones enunciados en las presentes condiciones y se comprometen a respetarlas y cumplirlas.

## XV. Aceptación

Los participantes toman conocimiento de que en caso de no estar de acuerdo con alguna de estas condiciones deberán abstenerse de participar en la presente convocatoria. El envío bajo cualquier formato de las ideas, proyectos y/o trabajos implica el conocimiento y la aceptación de los presentes términos y condiciones, **los que han sido leídos y supervisados por un docente o directivo de la escuela a la que asisten los autores.**

## XVI. Reserva de Derechos

INET se reserva el derecho, a su exclusiva discreción, de rechazar, suprimir, negarse a publicar, restringir, suspender o dar por terminado su acceso a todos o a algunos de los participantes en cualquier momento, con o sin causa, con o sin aviso y sin que ello le genere responsabilidad alguna.

## XVII. Derechos de Propiedad sobre los proyectos ideas y/o trabajos

INET no se atribuye ni detenta derechos de propiedad sobre los proyectos, las ideas y/o trabajos recibidos bajo la presente convocatoria. Los participantes que envíen sus proyectos, ideas y/o trabajos continuarán teniendo todos los derechos de propiedad sobre los mismos. Al enviarlas a INET, a través de la página web del Concurso, los participantes otorgan a INET una licencia ilimitada, no exclusiva y gratuita para usar, modificar, ejecutar y exhibir públicamente, reproducir, realizar el proyecto y distribuir dicho material sin ningún tipo de límite temporal ni territorial, en el sitio web y en los otros medios que INET estimen oportuno dentro del campo de su objeto social.

## XVIII. Material publicado

INET puede abstenerse de publicar sin incurrir en responsabilidad alguna cualquier proyecto, idea y/o trabajo enviado por los participantes que, a solo y exclusivo criterio de INET, pueda resultar ofensivo, ilegal o violatorio de derechos o que pueda dañar o atentar contra la seguridad y/o integridad física y/u honra y/o privacidad de cualquier persona.

## XIX. Proyectos ideas, y/o trabajos enviados por los participantes

Los participantes se comprometen a:

- i)** no enviar material que esté protegido por derechos de autor, por secretos industriales o que de algún modo estuviera sujeto a derechos de propiedad de terceros;
- ii)** no enviar información falsa o efectuar declaraciones falsas que pudieran ocasionar daños a INET y/o a terceros;
- iii)** no enviar material que fuera ilegal, obsceno, calumnioso, difamatorio, amenazante, pornográfico, hostil, odioso, ofensivo desde el punto de vista racial o étnico, que aliente una conducta que podría ser considerada delito, que dé lugar a responsabilidad civil, viole alguna ley o sea inadecuado en algún otro aspecto;
- iiii)** no enviar avisos u ofrecimientos comerciales; no hacerse pasar por otra persona.

## XX. Ley aplicable y jurisdicción

Estas condiciones se rigen por la ley de la República Argentina. Los participantes, renuncian a cualquier otro fuero o competencia, y se someten a los Tribunales Federales de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

HE LEÍDO LAS PRESENTES CONDICIONES Y TÉRMINOS DEL CONCURSO Y PRESTO MI TOTAL CONFORMIDAD CON TODAS LAS CLÁUSULAS CONTENIDAS EN LAS MISMAS.



# Formación Docente ETP

 [h3d@educ.gov.ar](mailto:h3d@educ.gov.ar)

 [argentina.gob.ar/enfoco](http://argentina.gob.ar/enfoco)

En  **FoCo** ETP

**inet**  
Instituto Nacional de  
Educación Tecnológica

**EDUCAR**  
SOCIEDAD DEL ESTADO

 Ministerio de Educación,  
Cultura, Ciencia y Tecnología  
Presidencia de la Nación