

El CEITM AC y el Centro de Información del Instituto Tecnológico de Morelia

CONVOCAN

A toda la comunidad estudiantil

Al

“Primer Concurso de Creación literaria y Juegos Mentales”
en las categorías de:

Cuento Fantástico y de Terror

BASES:

- 1.- Podrán participar todos los estudiantes correctamente inscritos en el Instituto Tecnológico de Morelia durante el período Agosto-Diciembre 2016.
- 2.- El periodo de inscripción de las obras será del lunes 24 de octubre al lunes 7 de noviembre del 2016.
- 3.- El concurso no tendrá ningún costo de inscripción.
- 4.- Se recibirán las obras de manera digital en formato PDF, con letra Arial del número 11 a doble interlineado, tamaño carta, con un seudónimo en la portada (está prohibido el uso del nombre real dentro de la portada para evitar favoritismos en la evaluación), dentro de un archivo .zip o .rar con el nombre de la obra, adicionalmente se anexará dentro del comprimido un archivo .txt con Nombre, Número de Control, Whatsapp y carrera por un inbox a <https://www.facebook.com/CEITM/> anteponiendo la leyenda “ENTRADA AL CONCURSO: [Nombre del participante][Categoría]”.
- 5.- Las obras no serán limitadas a una extensión mínima ni máxima ni en palabras ni en cuartillas.
- 6.- No podrán participar obras que ya hayan sido premiadas en otros concursos, ni que estén en procesos de dictamen o publicación.
- 7.- Los participantes acceden mediante su inscripción a la libre difusión y publicación de su obra de manera parcial o completa para fines de evaluación y promoción del concurso, los mismos sin embargo conservan en todo momento la propiedad intelectual de sus obras.
- 8.- El participante deberá registrarse de manera presencial en las instalaciones del consejo entre el día 24 de octubre y 7 noviembre del 2016, solo necesitará su credencial de estudiante.

LAS OBRAS:

Las obras podrán participar en una de las siguientes categorías y serán evaluadas de acuerdo a ésta:

a) Cuento de Terror:

Un cuento de terror es un relato literario que intenta generar sentimientos de miedo en el lector. Para esto presenta historias vinculadas a las temáticas más atemorizantes para los seres humanos, como la muerte, las enfermedades, los crímenes, las catástrofes naturales, los espíritus y las bestias sobrenaturales.

El cuento de terror puede tener un fin moralizante, es decir, asustar al lector para que éste evite ciertas conductas o actos. En otros casos, el cuento de terror no es más que un ejercicio estético que busca, como cualquier obra literaria, un efecto en quien lo lee.

b) Cuento fantástico:

Nos propone el relato, la narración de eventos cotidianos, aunque, en un determinado momento del relato se sucederá un hecho fantástico, que escapa a la comprensión de la realidad y que tornará al mencionado cuento en una historia fantástica.

c) Cuento folclórico:

También conocido como cuento popular, se refiere a una narración, generalmente perteneciente a la tradición oral, razón por la cual muchos de ellos son anónimos. Este debe incluir elementos de la tradición y cultura regionales del tiempo-espacio donde está ambientada la obra.

JUECES:

El jurado calificador constará de personalidades locales en materia de literatura y lenguas, su fallo será inapelable y constará de los siguientes elementos:

- **Título:** El título es creativo, llama la atención y está relacionado al cuento y al tema.
- **Personajes:** Los personajes principales son nombrados y descritos claramente en el texto con precisión. La mayoría de los lectores podrían describir los personajes.
- **Elementos:** El cuento tiene inicio, desarrollo y desenlace; elementos que son abordados con claridad. Todo el cuento aborda la definición, causas, consecuencias y alternativas del contenido y no se desvía del tema.
- **Problema:** Es muy fácil para el lector entender el problema que los personajes principales enfrentan y por qué éste es un problema.
- **Acción:** Varios verbos de acción (voz activa) son usados para describir lo que está pasando en el cuento. El cuento parece ser emocionante
- **Solución:** La solución a los problemas del personaje es fácil de entender y es lógica. No hay cabos sueltos.

- **Ortografía y puntuación:** No hay errores de ortografía o puntuación en el cuento. Los nombres de personajes y lugares que el autor inventó están deletreados correcta y consistentemente en todo el cuento.
- **Creatividad:** El cuento contiene muchos detalles creativos y/o descripciones que contribuyen al disfrute del lector. El autor realmente usó su imaginación.

PREMIACIÓN:

- La ceremonia de premiación se llevará a cabo el día 15 de noviembre del 2015 en el Centro de Información del Instituto Tecnológico de Morelia a las 12:00 PM.
- Se premiará a la mejor obra de cada categoría de la siguiente manera:
 - Premio en efectivo de \$400.00
 - 1 Libro de fantasía o terror sorpresa.
 - Pony kit.
- Todos los participantes recibirán un reconocimiento institucional.
- Las obras serán publicadas en la página del consejo como una edición especial compilada en PDF con formato editorial original.

Rubik

BASES:

- 1.- Podrán participar todos los estudiantes correctamente inscritos en el Instituto Tecnológico de Morelia durante el período Agosto-Diciembre 2016.
- 2.- El periodo de inscripción será del lunes 24 de octubre al viernes 11 de noviembre del 2016 en las instalaciones del consejo con la credencial de estudiante.
- 3.- El concurso no tendrá ningún costo de inscripción.
- 4.- La convocatoria estará limitada a 10 participantes.
- 5.- La competencia se llevará a cabo el día 15 de Noviembre del 2016 en Centro de Información del Instituto Tecnológico de Morelia a las 10:00 AM.
- 6.- Cada participante podrá utilizar su propio cubo rubik previa inspección de los jueces.
- 7.- Los organizadores deberán proveer de cubos rubik a los participantes que así lo requieran.

DE LA COMPETENCIA:

- El armado del cubo es individual. Son tres armados y se toma el promedio de tiempo utilizado en los tres armados.
- El tiempo máximo para armar el cubo en cada jugada es de 3 minutos.
- Los tres mejores promedios de tiempo serán los ganadores.
- Las Reglas Generales del concurso son:

1.- El concursante entregará el cubo al juez.

2.- El juez entregará el cubo a un mezclador y este lo mezclará con 25 movimientos aleatorios. Durante este tiempo el concursante no podrá ver el cubo.

3.- Una vez mezclado lo pondrá en la mesa y lo tapaná con un objeto.

4.- Sigue la Inspección y armado. El juez destapará el cubo y el concursante lo podrá tomar para inspeccionarlo, contará con 15 segundos de inspección tiempo en el que no deberá manipularlo. Pasado este tiempo comenzará con el armado del cubo.

5.- Una vez terminado de armar el cubo lo deja sobre la mesa nuevamente y detendrá el reloj. El juez dice en voz alta el tiempo y el jurado lo registra.

6.- Si el concursante no comienza el armado en los primeros 10 segundos será descalificado.

7.- Si el armado del cubo excede los 3 minutos se da por terminado ese intento.

8.- Los cubos serán armados por rondas, un armado por ronda y se promediará el tiempo de los 3 armados.

9. En caso de empate entre dos o más participantes, se dará otra oportunidad de armado a los concursantes que han empatado, lo cual será definida por el jurado.

Premiación:

Se premiará a los primeros 3 lugares de la siguiente manera:

1er Lugar:

**Cubo Moyu Yuhu Megaminx
Pony kit**

2do Lugar:

**Cubo ShengShou Pyramorphix 2x2x2
Pony kit**

3er Lugar:

Cubo Cyclone Boys 2x2
Pony kit

Todos los participantes recibirán un reconocimiento institucional.

AJEDREZ

BASES:

- 1.- Podrán participar todos los estudiantes correctamente inscritos en el Instituto Tecnológico de Morelia durante el período Agosto-Diciembre 2016.
- 2.- El periodo de inscripción será del lunes 24 de octubre al viernes 11 de noviembre del 2016 en las instalaciones del consejo con la credencial de estudiante.
- 3.- El concurso no tendrá ningún costo de inscripción.
- 4.- La convocatoria estará limitada a 16 participantes.
- 5.- La competencia se llevará a cabo el día 15 de Noviembre del 2016 en Centro de Información del Instituto Tecnológico de Morelia a las 9:00 AM.
- 6.- Cada participante podrá llevar su tablero y piezas.
- 7.- Los organizadores proveerán suficientes tableros y piezas independientemente del punto anterior.

DE LA COMPETENCIA:

- El formato torneo será del tipo Suizo a 5 rondas.
- El ritmo de juego será de 5 minutos por cada jugador a finish.
- El torneo se regirá por las leyes del ajedrez de la Federación Internacional de Ajedrez (F.I.D.E.) para ajedrez relámpago, siendo arbitrado por miembros del club de ajedrez del Instituto Tecnológico de Morelia.
- Los emparejamientos se realizarán mediante un software especializado.

- El sistema de desempates será el siguiente:
 - a) Resultado individual.
 - b) Bucholz.
 - c) Bucholz medio

PREMIACIÓN:

Se premiará a los participantes de la siguiente manera:

- **1er Lugar:**
Piezas de Ajedrez Staunton, plástico ligero.
Tablero de ajedrez de Vinil.
Funda de Lona.
Pony kit
- **2do Lugar:**
Juego de Ajedrez de madera artesanal con funda.
Pony Kit
- **3er Lugar:**
Juego de ajedrez mini con funda.
Pony Kit

Todos los participantes recibirán un reconocimiento institucional.