

¿QUIÉNES SOMOS?

**PROYECTO
MULTIMEDIA**

Somos una organización independiente, sin fines de lucro, dedicada a la creación de concursos de tecnología aplicada a la educación.

Entre los concursos que desarrollamos tenemos: Proyecto Multimedia, Infomatrix América, Olimpiada de Informática del Estado de Jalisco, Concurso Robótica, Ofimática GE, Concurso Nacional de Tecnología Aplicada.

Nuestro objetivo es fomentar y llevar la competencia educativa a su nivel máximo, al desarrollar en los profesores y alumnos el interés por aportar elementos de beneficio a la comunidad.

Existen muchos beneficios para alumnos, profesores e instituciones al participar en los concursos de Proyecto Multimedia. Los estudiantes pueden demostrar y comparar sus

habilidades con las de otros jóvenes dentro y fuera de su comunidad. Comienzan a jugar un papel activo en la sociedad a través de sus aportaciones. Viven la experiencia de competir, de demostrar sus habilidades, de aplicar en forma interdisciplinaria sus conocimientos, de conocer jóvenes con sus mismas inquietudes y aprender a retarse.

En los profesores se genera una nueva forma de trabajo, de creación de ideas y contenidos. Se fomenta el convivio con sus alumnos en un plan de desarrollo de proyectos siendo parte incluyente de ellos, no sólo evaluador de los mismos.

En tanto, las instituciones participantes logran ver el nivel de sus competencias en tecnología, el entusiasmo y compromiso de sus profesores y la habilidad y empeño de sus estudiantes. Todo logro dará un extra para ofrecer a su comunidad y fomentará el desarrollo de proyectos institucionales respaldados y creados por sus maestros y alumnos.



www.proyectomultimedia.org
mando@proyectomultimedia.org

Se parte de la leyenda



**PROYECTO
MULTIMEDIA**

Concurso Latinoamericano de
Proyectos de Cómputo

¡TE LLEVA AL MUNDIAL!



primaria
secundaria
bachillerato
universidad

CATEGORÍAS

Cada categoría tiene sus propias características y reglamentación, aquí se presentan sólo algunos detalles. No olvides revisar en la página de Proyecto Multimedia, la convocatoria específica cada una de ellas para preparar mejor tu proyecto.

ANIMACIÓN

Secuencia de imágenes que forman una ilusión de movimiento, sobre el tema del concurso.

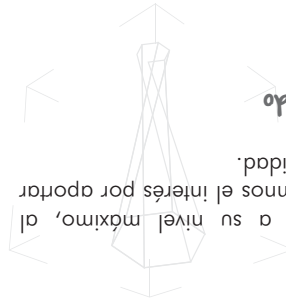
CONTENIDOS DIGITALES

Propuesta digital al estilo de una campaña publicitaria sobre el tema del concurso, puede incluir página Web, animación, presentación, carteles, anuncios, calcomanías, spots de audio, tripticos, etcétera.

OBJETIVOS

- Llevar la competencia educativa a su nivel máximo, al desarrollar en los profesores y alumnos el interés por aportar elementos de beneficio a la comunidad.

2008 Colaboración con el Mundo
2009 Diplomacia y Diálogo
2010 Hope and Freedom



- Conformar cuadros de jóvenes que nos representen en diversos concursos internacionales.

BENEFICIOS PARA EL ALUMNO:

- Vivir la experiencia de competir, de demostrar sus habilidades, de aplicar en forma interdisciplinaria sus conocimientos, de conocer jóvenes con sus mismas inquietudes y aprender a

DESARROLLO DE SOFTWARE

Elaboración de un sistema de cómputo orientado a objetos y/o videojuegos, el tema es libre.

FOTOGRAFÍA DIGITAL

- Tema libre
- Fotomontaje
- Temática del concurso

VIDEO DIGITAL

Elaboración de un cortometraje sobre el tema del concurso.

ROBÓTICA

Desarrollo de un prototipo de carácter inédito y con utilidad práctica. Programación de un robot para que realice una misión específica.

LÓGICA-ORFAMÁTICA

Concurso nacional en línea de habilidades de lógica y manejo de aplicaciones de oficina.

BENEFICIOS PARA EL PROFESOR:

- Generar una nueva forma de trabajo, de creación de ideas y contenidos.
- Interactuar con otros profesores.
- Revisar el material de otros participantes y complementar su labor docente.
- Convivir con los alumnos en un plan de desarrollo de proyectos y ser parte incluyente de ellos, no sólo evaluador de los mismos.

BENEFICIOS PARA LA INSTITUCIÓN

- La forma de evaluación y premiación de proyecto multimedia permite múltiples ganadores.
- Las instituciones participantes logran ver el nivel de sus competencias en tecnología, el entusiasmo y compromiso de sus profesores y la habilidad y empeño de sus estudiantes.
- Fomentará el desarrollo de proyectos institucionales respaldados y creados por sus maestros y alumnos.



¡muchos ganadores, más concursos!