

Inscripción para la Feria Tecnológica – Ingreso en equipo

Miembro #1 del equipo

Apellido del alumno

Nombre del alumno

Dirección

Ciudad

Estado

Código Postal

Miembro #2 del equipo

Apellido del alumno

Nombre del alumno

Dirección

Ciudad

Estado

Código Postal

Nombre del equipo

A continuación, coloque la información de la persona patrocinante. Puede ser un padre o un empleado del condado de Fulton, quien se hará cargo del alumno durante el día de la Feria.

Apellido

Nombre

Grupos por grados:

- 3-4
- 5-6
- 7-8
- 9-10
- 11-12

Categoría:

- Case Modifications* (diseño)
- Diseño con animación gráfica
- Fotografía digital
- Hardware* (Sólo grados 6-12)
- Aplicaciones para *Intranet/Internet* 12)
- Aplicaciones sin multimedia
- Robótica
- Imágenes digitales – Edición de videos
- Diseño sin animación gráfica
- Modelado en 3D
- Desafío individual de programación
- Aplicación multimedia (Sólo grados 3-12)
- Programación de proyectos
- Desafío de Conocimientos Tecnológicos

URL: _____

Escuela: _____

Formulario de permiso Sí No

Descripción de categorías

Case Modifications (Modificación de la caja de la computadora):

El alumno puede decorar, pintar, agregar luces o partes móviles a cualquier computadora que funcione. Usa tu imaginación y adorna las computadoras para divertirte. La participación en esta actividad es individual, no en equipo.

Imágenes digitales – Edición de videos :

Esta categoría se define como todo proyecto de video que haya sido editado en una computadora con programas de edición de videos digitales, tales como iMovie, Windows Movie Maker, Pinnacle, u otro programa. Se otorgará puntos adicionales si se exporta el producto final a un formato de video digital, como Quicktime, AVI, MPEG, WMV9, u otros, incluso si se lo graba en una cinta de video digital. El proyecto debe exponerse de tal forma que pueda visualizarse en una computadora.

Existe un máximo de 2 personas por equipo. Sin embargo, los equipos y los individuos competirán unos contra otros, agrupados de acuerdo con el nivel de grado.

Habrá un límite de 15 minutos para exponer cada proyecto ingresado.

Diseño con animación gráfica:

Esta categoría se define como un diseño original cuyo objetivo principal es permitir que los objetos tengan movimiento. Se puede incluir, entre otros, a programas como Flash, KidPix, etc. Existe un máximo de 2 personas por equipo. Sin embargo, los equipos y los individuos competirán unos contra otros, agrupados de acuerdo con el nivel de grado.

Habrá un límite de 15 minutos para exponer cada proyecto ingresado.

Diseño sin animación gráfica:

Esta categoría se define como todo proyecto artístico original creado en la computadora. Esta categoría no incluye a los proyectos fotográficos ni a los de 3D (ver a continuación). Se puede incluir, entre otros, a programas como Paint, KidPix, Photoshop, Corel Draw, Illustrator, o Free Hand. El proyecto deberá exponerse en la computadora, en el programa en el cual fue creado. Se podrá exhibir una copia impresa del proyecto terminado.

Existe un máximo de 2 personas por equipo. Sin embargo, los equipos y los individuos competirán unos contra otros, agrupados de acuerdo con el nivel de grado.

Habrá un límite de 15 minutos para exponer cada proyecto ingresado.

Fotografía digital:

Esta categoría se define como todo proyecto original creado en la computadora, utilizando fotografías. Se puede incluir, entre otros, a programas como Photoshop, Corel Draw, Microsoft Photo Editor. El proyecto deberá exponerse en la computadora, en el programa en el cual fue creado. Se podrá exhibir una copia impresa del proyecto terminado.

Existe un máximo de 2 personas por equipo. Sin embargo, los equipos y los individuos competirán unos contra otros, agrupados de acuerdo con el nivel de grado.

Habrá un límite de 15 minutos para exponer cada proyecto ingresado.

Modelado en 3D:

Esta categoría se define como cualquier trabajo artístico original que haya sido creado y pueda modelarse en tres dimensiones. Se puede incluir, entre otros, a programas como Maya, AutoCad, Sketch Up, y Light Wave.

Existe un máximo de 2 personas por equipo. Sin embargo, los equipos y los individuos competirán unos contra otros, agrupados de acuerdo con el nivel de grado.

Habrá un límite de 15 minutos para exponer cada proyecto ingresado.

Hardware:

Esta categoría está dedicada a las computadoras armadas por alumnos. Las partes no tienen que ser nuevas, pero es el alumno quien básicamente deberá construir o armar los componentes operativos de la computadora. En la categoría de modificación de la caja (case modification), las modificaciones tienen que ver con las partes no electrónicas (la caja o cubierta). En el caso de componentes tales como la disquetera (*floppy drive*) o el *CD Rom*, el alumno deberá demostrar que el sistema lo reconoce y que puede tener acceso al mismo. El armado de la computadora deberá responder a un objetivo y los componentes deberán corresponderse con dicho objetivo. (Por ejemplo: una tarjeta de video que sea compatible para la edición de videos o juegos). Debido al grado de especialización requerido en esta competencia, la participación está abierta de 6to grado para arriba.

Existe un máximo de 2 personas por equipo. Sin embargo, los equipos y los individuos competirán unos contra otros, agrupados de acuerdo con el nivel de grado.

Habrá un límite de 15 minutos para exponer cada proyecto ingresado.

Desafío de programación en equipo:

Esta categoría es un evento que tendrá lugar en la feria misma, en el cual dos alumnos recibirán una serie de problemas que deberán resolver durante las dos horas que dure la competencia.

Toda pregunta relacionada con la interpretación de los problemas deberá someterse a los jueces, por escrito, quienes podrán responderla o rechazarla. Las decisiones de los jueces son definitivas.

Cada equipo recibirá puntos por cada problema resuelto correctamente. También se juzgará la estructura, el diseño y la organización de los programas. En el caso de que haya un empate, se podrá declarar ganadores a dos o más equipos.

La competencia comenzará con una sesión informativa. Los problemas del certamen se distribuirán a todos los equipos al mismo tiempo. Al finalizar las dos horas, se entregará los disquetes (*floppy disks*) utilizados para que puedan ser evaluados. Los jueces utilizarán las computadoras de los participantes para verificar las soluciones a los problemas. Los resultados se anunciarán durante la ceremonia de premios.

Se requiere que cada concursante traiga al lugar donde se realice la competencia, una computadora de su elección, el sistema operativo adecuado, y los programas necesarios para poder competir. Los alumnos también deberán traer dos discos que no estén inicializados, un tomacorriente múltiple y un cable de prolongación. Los concursantes podrán traer una computadora adicional para usar solamente en caso de emergencia, en el caso de que una computadora no funcione. Sin embargo, las computadoras de respaldo deberán permanecer desconectadas y no podrán usarse, a menos que se obtenga el permiso de uno de los jueces. Los concursantes sólo podrán traer a la competencia el manual de sus computadoras. Todo

concurante que utilice otros recursos, como libros de texto, listas de programas publicados u otros discos, que no sean los dos discos en blanco que se entregarán al final de la competencia, serán descalificados.

No se permitirá ninguna comunicación entre los concursantes y sus asesores o consejeros. No se permitirá la presencia de visitas en el área de evaluación. Los concursantes serán supervisados al azar. Cada concursante deberá tener la habilidad de ingresar su código de programación, ejecutar las soluciones de los problemas y guardarlas/grabarlas en los discos que se entregarán a los jueces.

Aplicaciones para Intranet/Internet:

Los proyectos en esta categoría son especialmente útiles porque utilizan redes, tanto la World Wide Web como las redes locales (*LANs* o *Local Area Networks*). Ejemplos de proyectos con aplicaciones para Intranet / Internet incluyen páginas web, sitios web, foros de discusión (*chat rooms*), juegos interactivos, tableros de anuncios (*bulletin boards*), y *blogs*. Necesitarás tu computadora para demostrar este proyecto. En la feria no habrá acceso a Internet. Se deberá capturar a los enlaces a un nivel interno. No se permite exhibir con *triboards*. Existe un máximo de 2 personas por equipo. Sin embargo, los equipos y los individuos competirán unos contra otros, agrupados de acuerdo con el nivel de grado.

Habrá un límite de 15 minutos para exponer cada proyecto ingresado.

Aplicaciones multimedia:

Los proyectos con multimedia se definen como informes computarizados o presentaciones creativas que utilicen cualquier combinación de texto con sonidos y / o imágenes. Se puede incluir, entre otros, a programas como: Power Point, KidPix, AppleWorks, Astound, Storybook Weaver y HyperStudio. Si se adecua al proyecto, se puede incluir un tablero en el cuaderno de los alumnos para mostrar el orden secuencial en el que se creó el proyecto.

Los videos no corresponden a esta categoría. Cualquier hiperenlace (hyperlinks) deberá capturar a un nivel interno ya que no se tendrá acceso a Internet.

Los grados que pueden participar en esta categoría son: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 12.

Necesitarás tu computadora para mostrar tu proyecto.

Existe un máximo de 2 personas por equipo. Sin embargo, los equipos y los individuos competirán unos contra otros, agrupados de acuerdo con el nivel de grado.

Habrá un límite de 15 minutos para exponer cada proyecto ingresado.

Aplicaciones sin multimedia:

Los proyectos se podrán desarrollar con diversos tipos de programas de aplicación sin multimedia, tales como procesadores de palabras, hojas de cálculo, bases de datos o cualquier otro programa que no cuente con multimedia. Esta categoría incluye, entre otros, a proyectos de edición gráfica (desktop publishing). **No se permite exhibir con *triboards*.**

Existe un máximo de 2 personas por equipo. Sin embargo, los equipos y los individuos competirán unos contra otros, agrupados de acuerdo con el nivel de grado.

Habrá un límite de 15 minutos para exponer cada proyecto ingresado.

Programación de proyectos:

Los proyectos en esta categoría consisten en programas auto ejecutables que hayan sido creados mediante el uso de lenguajes de programación reconocibles, tales como BASIC, C++, Pascal,

LOGO, etc. El autor deberá diseñar todas las partes del programa. Los programas deberán hacer referencia a una de las tres categorías definidas a continuación:

1. Instrucción asistida por computadora o juegos / aprendizaje educativos.
2. Aplicaciones de negocios o comerciales.
3. Aplicaciones personales que, con alteraciones menores, puedan lanzarse a la venta para abarcar a un mayor público comercial.

Existe un máximo de 2 personas por equipo. Sin embargo, los equipos y los individuos competirán unos contra otros, agrupados de acuerdo con el nivel de grado.

Habrá un límite de 15 minutos para exponer cada proyecto ingresado.

Robótica:

Los proyectos se pueden construir utilizando kits o dibujos esquemáticos publicados, modificando otros artefactos para crear nuevas aplicaciones, o utilizando diseños y conceptos que pertenezcan al alumno. Los proyectos deben estar claramente relacionados con la computadora y controlados a través del programa creado por el alumno. Todo proyecto que se presente debe consistir en una obra electrónica que funcione y sea operativa. Algunos ejemplos de los kits que se pueden comprar son: “brazos” robotizados o robots impulsores, kits de construcción como los Legos y K’Nex,, Capsella, y kits cibernéticos como Technics.

Existe un máximo de 2 personas por equipo. Sin embargo, los equipos y los individuos competirán unos contra otros, agrupados de acuerdo con el nivel de grado.

Habrá un límite de 15 minutos para exponer cada proyecto ingresado.

Desafío de Conocimientos Tecnológicos

Ofreceremos exámenes escritos, definidos por nivel de grado. Los exámenes contarán con 50 preguntas de elección múltiple. Las preguntas se concentrarán en vocabulario y conceptos y provendrán de los siguientes temas:

- Historia de las computadoras
- Partes de la computadora
- Dispositivos periféricos
- Usos y limitaciones de las computadoras
- Usos generales de programas comunes de aplicación
- Tecnologías nuevas y emergentes
- La Internet
- Consecuencias sociales del uso de computadoras
- Programación general (Nivel III, Grados 9-12, únicamente)

Las preguntas que aparezcan en el Desafío de Conocimientos Tecnológicos se basarán en información que generalmente se encuentra disponible en libros de textos y en fuentes confiables en Internet. En el sitio de la Feria en Internet hay una lista de recursos sugerida. Las consecuencias sociales del uso de computadoras han sido analizadas en programas de televisión y revistas de computación. Si hay un empate entre tres o más estudiantes, el posible que se tome un examen oral para desempatar.

Recursos sugeridos para el Desafío de Conocimientos Tecnológicos:

- Gookin, Dan. PCs for Dummies. IDG Books. January 2000.

- Maran, Ruth. Computers Simplified. 4th Edition. IDG Books. September 1998.
 - Maran, Ruth. The Internet and World Wide Web Simplified. IDG Books. October 1999.
 - Rathbone, Andy. Windows 98 for Dummies. IDG Books Worldwide. June 1998.
- ISBN: 0764581309
 ISBN: 0764560425
 ISBN: 0764534092
 ISBN: 0764502611
- White, Ron. How Computers Work. 5th Edition. MacMillan. 1999.
- ISBN: 0789721120
- Wingate, Phillipa. The Internet for Beginners. EDCP. August 1997.
- ISBN: 881109290
- Para alumnos más pequeños:
- The Computer Age. Modern Media series. Barrons Educational Series. March 2000.
- ISBN: 076411667
- Kalman, Bobbie. The Computer from A to Z. Crabtree. March 1998.
- ISBN: 0865053790
- Parker, Steve. Computers. 20th Century Inventions Series. Raintree Steck-Vaughn. April 1997.
- ISBN: 0811728110
- White, Nancy. The Magic School Bus Gets Programmed: A Book About Computers. Scholastic.
- Wright, David. Computers. Inventors and Inventions Series. Benchmark Books. January 1996.
- ISBN: 0761400648
- Sitios en Internet:
- Diccionarios de computación, siglas y glosarios
 - Triumph of the Nerds