



Olimpiada Venezolana en Informática

Competencia de scratch: Nivel primaria

Reglamento General

1. La competencia está dirigida a estudiantes de primaria inscritos en una institución educativa venezolana.
2. Los proyectos deben ser creados utilizando Scratch. Estos pueden ser desarrollados en línea o utilizando alguna de las aplicaciones disponibles que se pueden descargar, de forma gratuita, en <http://scratch.mit.edu/>.
3. La competencia consiste en el desarrollo de un proyecto siguiendo los lineamientos que se indicarán al inicio de la competencia.
4. Los proyectos deben ser compartidos para que puedan evaluarse. Solo serán aceptados si están disponibles a través de Scratch vía el sitio web <http://scratch.mit.edu/>. Si el proyecto fue creado de forma local mediante la aplicación de escritorio o la móvil, debe ser subido a la página web antes de ser enviado para su evaluación. El enlace del proyecto será entregado a través del formulario que se indicará al inicio de la competencia.
5. Los proyectos se realizarán y entregarán de forma individual.
6. Los proyectos deben ser trabajos originales creados por los concursantes.
7. Si un proyecto incluye música, sonido, texto o imágenes, debe poseer los derechos de autor para usar ese material o incluirlo en los créditos.
8. Los organizadores de la competencia pueden descalificar cualquier proyecto si el contenido es inapropiado o no se poseen los derechos para utilizar el contenido; así como cualquier proyecto que no cumpla con las pautas y normativas de la competencia.
9. Cada participante debe entregar una presentación de su proyecto, que ilustre o describa el mismo. La presentación debe ser un archivo en formato pdf. La presentación debe incluir los puntos a continuación, aunque también puede incluir secciones adicionales:

- a. Introducción e instrucciones del proyecto.
- b. Explicación de los diferentes elementos que utilizaron para desarrollar el proyecto.
- c. Explicación general de cómo funciona el código que programaron.
- d. Explicación de los obstáculos más difíciles durante el desarrollo del proyecto y cómo los resolvieron.

10. El proyecto y la presentación serán entregados por medio de un formulario que se publicará al inicio de la competencia. La fecha de creación de los recursos debe estar dentro de los límites de la entrega y la presentación debe tener un tamaño máximo de 10MB.

11. Cada proyecto será revisado por un jurado evaluador, el cual otorgará puntos de acuerdo a la [**Tarjeta de Evaluación**](#), la cual proporciona información detallada sobre lo que considerarán los jueces.

12. El jurado puede contactar a los participantes para realizar preguntas o solicitar información adicional sobre el proyecto.

13. La decisión del jurado será definitiva.

14. Al enviar el formulario se otorga permiso a los organizadores de la competencia de publicar, en la página web y las redes sociales de la OVI, el nombre del participante con su respectivo proyecto y su presentación. También se les otorga permiso para hacer uso de los recursos entregados con fines publicitarios o educativos. En tales casos, los organizadores se asegurarán que el autor sea claramente reconocido.

15. La fecha límite de entrega será el **31 de julio de 2021 a las 7:00 p. m.** Despues de esa fecha el formulario será desactivado y no se aceptarán entregas adicionales.

16. Las preguntas pueden ser consultadas mediante el formulario correspondiente que se indicará al inicio de la competencia.

17. Lo no contemplado en este reglamento será resuelto por el comité evaluador.

18. Si el participante o su representante no están de acuerdo con los reglamentos de la competencia, no podrán participar en la misma.