

# Espacios de Aprendizaje

## Objetivo

Representar a través de imágenes fijas o en movimiento los lugares donde mejor se aprende.

## Participantes

Podrá participar el alumnado de la UNAM de todos los niveles y modalidades, inscritos en el periodo escolar 2019 (semestral y anual). La participación puede ser de forma individual o grupal, con un máximo de cuatro alumnas o alumnos por grupo.

## Tema

Los trabajos deben representar a través de imágenes fijas o en movimiento los espacios individuales o colectivos donde mejor aprende el alumnado de la UNAM. Deberán transmitir de manera gráfica las respuestas a las siguientes preguntas:



Pueden presentarse imágenes fijas o en movimiento de espacios de aprendizaje formales (aulas, laboratorios, bibliotecas, entre otros) ubicados dentro de los campi de la UNAM (escuelas, facultades, institutos, sedes foráneas, zona cultural, entre otros), así como informales tanto dentro como fuera de las instalaciones universitarias (jardines, cafeterías, pasillos, plazas). Los espacios pueden ser reales o imaginarios.



## Trabajos

Las imágenes fijas pueden constar de fotografías, memes,<sup>1</sup> collage,<sup>2</sup> cadáveres exquisitos,<sup>3</sup> maquetas o cualquier otra propuesta gráfica digital que cumpla con las características establecidas en esta convocatoria.

Las imágenes en movimiento podrán incluir videos (máximo 1 minuto), animaciones, formato de intercambio de gráficos (gifs)<sup>4</sup> o cualquier otra propuesta multimedia que cumpla con las características establecidas en esta convocatoria.

### Los trabajos participantes deberán:

1° Ser originales e inéditos, de la autoría de las o los participantes y no haber sido inscrito en otro certamen con anterioridad.

2° Cumplir con las especificaciones técnicas siguientes:

- Imágenes fijas: tener un tamaño de 8" x 10", en formato .jpg.<sup>5</sup>
- Imágenes en movimiento: archivos de alta calidad .gif para imágenes animadas y para trabajos de video en formato: .mp4<sup>6</sup> o .mov.<sup>7</sup> Los trabajos tipo boomerang de Instagram<sup>8</sup> pueden ser presentados como archivo .gif o en cualquiera de los formatos sugeridos.

3° Ser entregado en dos formatos:

- Un archivo optimizado para medios web que se subirá a la plataforma del concurso (72 ppp/dpi<sup>9</sup> para imágenes fijas y video de 480p o menos)
- Un archivo en alta calidad y óptima resolución, alojado en Dropbox, GoogleDrive, YouTube u OneDrive y compartido para su descarga mediante una liga (300 ppp/dpi; para imágenes fijas y 720p o más para video).

3° Si alguna persona o personas aparecen en primer plano en los trabajos presentados, se deberá recabar su permiso a ser captado en las video, utilizando para ello el formato provisto en la página electrónica del concurso.

<sup>1</sup> El término meme de internet se usa para describir una idea, concepto, situación, expresión y/o pensamiento, manifestado en cualquier tipo de medio virtual, video, audio, textos, imágenes y todo tipo de construcción multimedia que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión.

<sup>2</sup> El collage es una técnica artística que consiste en ensamblar diversos elementos en un tono unificado. El término se aplica sobre todo a la pintura, pero por extensión se puede referir a cualquier otra manifestación artística, como la música, el cine, la literatura o el videoclip.

<sup>3</sup> Del francés cadavre exquis, técnica colaborativa de creación artística empleada por los surrealistas.

<sup>4</sup> Formato gráfico utilizado ampliamente en la red informática mundial (World Wide Web), tanto para imágenes como para animaciones.

<sup>5</sup> Formato para el almacenamiento y la transmisión de imágenes fotográficas en la red informática mundial.

<sup>6</sup> Formato de codificación de video y audio.

<sup>7</sup> Formato de video y audio, reproducido por el programa QuickTime Player.

<sup>8</sup> Boomerang es una aplicación desarrollada por Instagram, que permite crear videos cortos y dinámicos, que se pueden compartir en Instagram (u otras redes sociales).

<sup>9</sup> Pixeles por pulgada / dots per inch.

## Registro y recepción de los trabajos.

Los trabajos deberán ser enviados del 10 de septiembre al 31 de octubre de 2018 a través de la página electrónica [www.codeic.unam.mx/concursos](http://www.codeic.unam.mx/concursos), en la cual deberá llenarse el formato de registro al concurso y seguir las instrucciones para el envío de los trabajos participantes.

Al momento de enviar los trabajos, los participantes deberán transferir los derechos patrimoniales de las imágenes y videos a la UNAM, a través del formato disponible para tal efecto en la página electrónica [www.codeic.unam.mx/concursos](http://www.codeic.unam.mx/concursos), sin que ello vaya en detrimento de los derechos morales de su autoría.

Los trabajos participantes deberán registrarse solamente en una de las categorías y estar acompañado por un texto de máximo 50 palabras, en donde se resuma cómo la imagen propuesta responde a las preguntas planteadas en la base II de la presente convocatoria.

### Categorías:

Los trabajos deberán ser registrados en alguna de las categorías siguientes:

- A. Imagen fija de los espacios donde mejor aprendo.
- B. Imagen en movimiento de los espacios donde mejor aprendo.
- C. Imagen fija de los espacios de aprendizaje que imagino.
- D. Imagen en movimiento de los espacios de aprendizaje que imagino.

Las y los alumnos y los equipos participantes podrán enviar un solo trabajo por categoría.

## Resultados y premiación

Los trabajos serán evaluados por un jurado conformado por especialistas en innovación, educación y arte. La decisión será inapelable.

Los trabajos ganadores serán dados a conocer el 30 de noviembre de 2018 a través de la página electrónica [www.codeic.unam.mx/concursos](http://www.codeic.unam.mx/concursos). Posteriormente serán alojados en el Repositorio de Innovación Educativa y serán difundidos en la Revista Digital Universitaria y otros medios de comunicación de la UNAM.

Los trabajos ganadores serán dados a conocer el 30 de noviembre de 2018 a través de la página electrónica [www.codeic.unam.mx/concursos](http://www.codeic.unam.mx/concursos). Posteriormente serán alojados en el Repositorio de Innovación Educativa y serán difundidos en la Revista Digital Universitaria y otros medios de comunicación de la UNAM.

Serán premiados los tres primeros lugares en cada una de las cuatro categorías de la manera siguiente:



Los trabajos que cumplan con las bases del concurso recibirán una constancia de participación; los premiados obtendrán un reconocimiento. Los trabajos sobresalientes, no ganadores, podrán recibir una mención honorífica.

## Consideraciones finales

Los asuntos no especificados en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Técnico de la Coordinación de Desarrollo Educativo e Innovación Curricular.

La participación en este concurso implica la aceptación de sus bases.

### Informes: CODEIC

Subdirección de Innovación Educativa  
<https://www.codeic.unam.mx>  
[innovacion.educativa@unam.mx](mailto:innovacion.educativa@unam.mx)  
Tel. 5622-6666 Ext. 82317.