**BASES DEL CONCURSO**

Con el objetivo de generar cultura para la práctica de la lengua inglesa y celebrar el 20 aniversario del Instituto Tecnológico Superior de Calkiní en el Estado de Campeche, Bestschools Company, a través del departamento de lenguas extranjeras, invita a todos los estudiantes de su comunidad educativa, a participar en el primer concurso de streaming: ITESCAM STREAMERS 2021. Este año la competencia estará enfocada a celebrar la adaptación al cambio y el uso de la tecnología, por lo que la modalidad del concurso será completamente en línea.

Desde la comodidad de su hogar, cada participante podrá demostrar sus conocimientos y habilidades de Reading, writing, listening & speaking, con la oportunidad de ganar increíbles premios. La finalidad es brindar un tiempo y espacio donde los estudiantes de las distintas carreras pongan en práctica su creatividad y conocimientos en tecnología disfrutando del inglés y la sana competencia. Dicho evento dará inicio el lunes 07 de octubre en punto de las 07:00 am con la recepción de proyectos, donde los estudiantes podrán enviar sus videos y proyectos de streaming teniendo como fecha límite el viernes 08 de octubre del 2021 a las 18:00 hrs.

**-INSCRIPCIÓN:** Todos los participantes podrán inscribirse del 4 al 8 de octubre del año 2021. Para inscribirse al evento los participantes deberán de llenar el formulario de registro proporcionando sus datos de contacto para que puedan recibir las bases y reglamentos de la competencia. Liga de registro: <https://forms.gle/2MoGDEE5Kj22LMC2A>

Los participantes inscritos recibirán un correo electrónico el día 9 de octubre con la guía descriptiva y los criterios de evaluación para poder elaborar sus videos teniendo como una fecha límite de entrega el 08 de octubre a las 06:00:pm.

**-SELECCIÓN DE FINALISTAS:** Los tres mejores videos serán elegidos del 12 al 13 de octubre por los jueces con base en los criterios de la rúbrica y publicados el 13 de octubre del 2021 en las redes sociales de Bestschools Company y el portal de ITESCAM, donde toda la comunidad educativa podrá votar por su video favorito dando un like a través de YouTube.

**-JUECEO:** La evaluación de cada video será realizada a través de 4 jueces. Cada juez emitirá su evaluación con base en los criterios establecidos y el cumplimiento de la rúbrica. Los criterios de evaluación general se presentan en la tabla 1. Las puntuaciones adicionales por cumplimiento de rúbrica se presentan en la tabla 2. Los videos finalistas, serán elegidos con base en el total de puntos obtenidos sumando los criterios de evaluación y la puntuación adicional por cumplimiento de rúbrica. El participante podrá obtener un puntaje mínimo de 74 y máximo de 150 en su proyecto. Las puntuaciones para la elección de videos finalistas serán distribuidas de la siguiente manera:

(Tabla 1)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| CRITERIOS A EVALUAR | Suma los puntos máximos si el par;cipante cumple con el criterio/ Suma los puntos mínimos si el par;cipante no  cumple con el criterio | Puntos Mínimos | Puntos  Máximos |
| ESTRUCTURA DEL VIDEO | Presentación: El par;cipante se presenta en el video (Nombre del par;cipante, edad, carrera, semestre) | 3 | 5 |
| Presentación del proyecto: El par;cipante presenta su video (Nombre del proyecto, breve resumen del contenido, programa que u;lizó para editarlo) | 3 | 5 |
| Jus;ficación del proyecto (El par;cipante menciona la razón del por que eligió el tema). | 3 | 5 |
| El par;cipante entrega el video en el documento oficial de entrega que le fue enviado, con el formato establecido (liga de YouTube). | 3 | 5 |
| SPEAKING  (EQUIVALENCIA DE LA BANDA  OBTENIDA) | EQUIVALENCIA BANDA 1-3 NIVEL A1 | 1 | 3 |
| EQUIVALENCIA BANDA 3-5 NIVEL A2 | 1 | 2 |
| EQUIVALENCIA BANDA 1-3 B1 | 1 | 3 |
| EQUIVALENCIA BANDA 3-5 B1 | 1 | 2 |
| PRESENTACIÓN  Y  ORIGINALIDAD | El par;cipante se muestra con una ac;tud posi;va, enérgico y modula su tono subiendo y bajando el nivel de su voz. | 3 | 5 |
| El video con;ene un mensaje claro que invita a la reflexión | 3 | 5 |
| El video cuenta con música de fondo | 3 | 5 |
| El video incluye texto, imágenes o efectos de sonido | 3 | 5 |
| El par;cipante agrega blupers | 3 | 5 |
| El par;cipante agrega créditos | 3 | 5 |
| FORMATO DE  ENTREGA  (PDF DEL  PROYECTO) | Todo el documento se encuentra en inglés | 3 | 10 |
| Incluye portada | 3 | 5 |
| Datos del proyecto (Nombre, resumen, programa que u;lizó para la edición y link de YouTube) | 3 | 10 |
| Contenido (Incluye el Script o guión completo por escrito en inglés y coincide con el orden y la secuencia del video) | 3 | 10 |
| Incluye referencias en formato APA | 3 | 5 |
| POSIBLES PUNTUACIONES TOTALES DE LA ESTRUCTURA | | 49 | 100 |

PUNTUACIONES ADICIONALES POR CUMPLIMIENTO EN CADA MODALIDAD (Tabla 2)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| CRITERIOS A EVALUAR | Puntuación adicional por cumplimiento de rúbrica. | Puntos Mínimos | Puntos  Máximos |
| RÚBRICA  DOCUMENTAL | Antecedentes breves (10 puntos) | 25 | 50 |
| Pregunta de introducción (10 puntos) |
| Relevancia social (10 puntos) |
| Desarrollo del tema (10 puntos) |
| Conclusión (5 puntos) |
| Referencias en formato APA (5puntos) |
| RÚBRICA  TUTORIAL | Antecedentes breves | 25 | 50 |
| Relevancia del tema |
| Mención de la solución con base en el número de pasos a seguir (Mínimo 5 máximo 10) |
| Desarrollo del tema |
| Conclusión (5 puntos) |
| Referencias en formato APA (5puntos) |
| RÚBRICA TALENTO | Antecedentes breves (10 puntos) | 25 | 50 |
| Relevancia del ;po de habilidad y beneficios (10 pts) |
| Elementos necesarios para desarrollar el talento (10 pt) |
| Presentación (10 puntos) |
| Conclusión (5 puntos) |
| Referencias: letras de canciones, par;turas, acordes, etc |
| POSIBLE PUNTUACION ADICIONAL POR MODALIDAD | | 25 | 50 |

Las especificaciones de cada criterio así como las guías para el desarrollo del proyecto en cada modalidad, serán entregadas a los participantes en dos idiomas: inglés y español.

En caso de haber un empate por el total de puntos, se utilizarán los criterios de desempate con el objetivo de filtrar los mejores videos. En caso de que aún aplicando los criterios de desempate, el empate persista, los jueces se reservan el derecho de decidir si es necesario agregar un finalista entre los mejores videos, con el objetivo de delegar la decisión final al número total de votaciones que la comunidad educativa realice en redes sociales.

Los criterios para el desempate se presentan en la tabla 3.

(Tabla 3)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CRITERIOS PARA DESEMPATE: Aplica únicamente en caso de empate | | |
| CRITERIOS A EVALUAR | Resta 5 Puntos si el par;cipante cumple con el criterio | Puntos |
| DURACIÓN | El video excede los 10 minutos establecidos. | 5 |
| El video no cubre los 3 minutos establecidos. | 5 |
| RÚBRICA | El par;cipante no cumpe con la rúbrica de la categoría elegida. | 5 |
| IDIOMA | El par;cipante habla en español. | 5 |
| PUNTOS TOTALES DE PENALIZACIÓN PARA DESEMPATE | | 20 |

El primero, segundo y tercer lugar será definido por la comunidad educativa con base en el número de likes que logren obtener los videos de cada finalista del 13 al 15 de octubre. Todas las reacciones por parte del público que vote a través de las redes sociales serán tomadas encuesta como un voto positivo (like, me encanta, me divierte, me importa, me asombra, me entristece, me enoja) que sumará un punto a la calificación final de cada video.

**De las votaciones en redes sociales:**

Los videos finalistas serán publicados en las redes sociales de Bestschools Company e ITESCAM, donde toda comunidad estudian;l podrá votar por su video favorito, otorgando puntos con sus reacciones en Youtube de la siguiente manera: (Tabla 4)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PUNTUACIONES Y EQUIVALENCIAS EN REDES SOCIALES PARA LA ELECCIÓN DE GANADORES | | |
| RED SOCIAL | REACCIÓN | Puntos |
| YouTube | Like | 1 |
| Seguidores (Desde el instagram de Bestschools Company) | 3 |
| Comentarios (reflexiones o menciones sobre la u;lidad e importancia del tema) | 5 |

Las votaciones se realizaran del 13 al 15 de. La publicación ganadores se realizará a través de un comunicado en redes sociales el día 15 de octubre del presente año.

**MENCIÓN DE LOS GANADORES Y PREMIACIÓN**

La publicación de los 3 ganadores se llevará a cabo el día 15 de octubre a través de redes sociales y el portal de ITESCAM.

Todos los ganadores deberán de realizar un segundo registro al concluir el evento para confirmar sus datos para el envío y entrega de sus premios, así como la firma del consentimiento informado, términos y condiciones para su participación en la campaña publicitaria.

REGLAMENTO

**Previo al registro de participantes**

1. Todos los par;cipantes deberán de registrarse llenando el formulario oficial de registro par;cipantes en las fechas establecidas publicadas en el portal de ITESCAM o a través de WhatsApp enviando un mensaje con la palabra: “REGISTRO” al número 999.514.54.93. para recibir la liga del formulario. El par;cipante deberá de registrarse con el correo ins;tucional.
2. Posterior al llenado de su formulario, los par;cipantes recibirán en su correo ins;tucional la invitación con el link para entregar sus proyectos del día 9 al 11 de octubre 2021.
3. Los par;cipantes deberán de estar al pendiente de los correos informa;vos por parte de los organizadores para cualquier no;ficación o cambio en el programa.
4. El par;cipante deberá de asegurarse de contar con un disposi;vo móvil o computadora , así como los programas y aplicaciones necesarias para el desarrollo de su proyecto.

**Para el registro de proyectos**

1. Todos los par;cipantes contarán con 5 días hábiles para el envío de su proyecto en el formato establecido. El envío de proyectos dará inicio el día 7 de octubre a las 07:00 am concluyendo el día 10 de octubre a las 18:00 hrs.
2. Cada par;cipante deberá de enviar su proyecto en formato PDF o procesador de textos al correo: ksour@bestschoolscompany.com incluyendo el link de YouTube de su video.
3. Todos los par;cipantes deberán de enviar sus proyectos desde su correo electrónico ins;tucional.
4. Todos los par;cipantes deberán de solicitar la confirmación de recepción de su proyecto y registro enviando un mensaje de WhatsApp al número 999.514.54.93 con la frase:

CONFIRMAR REGISTRO DE PROYECTO seguido de su NOMBRE COMPLETO y su CORREO ELECTRÓNICO INSTITUCIONAL:

# Ejemplo: "CONFIRMAR REGISTRO DE PROYECTO - Rosaura Uk Dzib - 5852@itescam.edu.mx"

1. El par;cipante solo contará con una oportunidad de entrega, por lo que deberá de revisar que su proyecto cumpla con los requerimientos mínimos establecidos en las bases del concurso: estructura, formato de entrega y contenido.
2. Los proyectos que sean enviados después de la fecha y el horario límite establecido no serán tomados en cuenta para su revisión.
3. En caso de que el par;cipante por situaciones extraordinarias y jus;ficables no pueda entregar su proyecto a tiempo, deberá de solicitar una prorroga 2 horas antes del horario límite establecido al correo electrónico: ksour@bestschoolscompany.com, si es aprobada su prorroga, el par;cipante recibirá 24 horas adicionales para entregar su proyecto aceptando una penalización de 10 puntos en su puntuación final ( etapa 1 jueceo para elección de

finalistas ).

1. Si al par;cipante no le es aceptada la prorroga, recibirá una no;ficación por escrito de que su proyecto no contará con una prorroga de ;empo adicional, por lo que deberá de entregarlo dentro del horario límite establecido inicialmente.

**Selección de videos finalistas**

Para que el par;cipante pueda ser considerando finalista y compe;r por los primeros lugares, su proyecto deberá de cumplir las siguientes caracterís;cas:

**Del documento y formato de entrega establecido:**

1. El proyecto deberá de presentarse en un solo idioma: Inglés
2. El proyecto deberá de ser entregado por escrito en el formato establecido: PDF o Word
3. El documento de entrega del proyecto deberá de cubrir mínimo siete de los nueve requisitos básicos indispensables establecidos en el formato guía: datos del par;cipante, nombre del proyecto, problema que aborda o solución que ofrece, jus;ficación, script o guión completo, conclusión y link de acceso al video publicado en YouTube.
4. El documento sin portada no debe de exceder las 2 cuar;llas.
5. El link del video debe de estar publicado en YouTube abierto al público en general para que pueda ser compar;do y publicado en redes sociales en caso de qué resulte finalista.

**Del video publicado en YouTube:**

1. El video deberá de tener una duración mínima de 3 minutos.
2. El video no deberá de exceder los 7 minutos.
3. El video deberá de ser realizado por el par;cipante inscrito, mismo que deberá de realizar tres apariciones en cámara como mínimo en tres momentos clave: presentación del proyecto, jus;ficación y conclusiones. El par;cipante deberá de hablar en inglés en todo momento, y en caso de presentar imágenes o videos explica;vos, deberá de agregar grabaciones de su voz equivalentes al 95% de la duración total de su video (aplica solo para la modalidad DOCUMENTAL y TUTORIAL).
4. En el caso de la modalidad de TALENTO, el par;cipante deberá de aparecer en cámara un ;empo equivalente al 90% de la duración total su video. En caso de no hablar de forma directa a la cámara, el par;cipante deberá de agregar grabaciones de su voz equivalentes al 95% de la duración total de su video.

**Malprac3ce:**

Corresponde a toda conducta que genere la descalificación irrevocable de cualquier par;cipante: uso de videos no creados por el par;cipante, Comportamiento y lenguaje inapropiado en el desarrollo del proyecto y durante la competencia (palabras explícitas ofensivas que agredan y ó devalúen la integridad de los demás par;cipantes y la comunidad estudian;l en general, o mensajes que inciten a la agresión y o violencia de cualquier ;po). Caso omiso a los organizadores a las bases del concurso y reglamento. No haber realizado el proceso de inscripción de la forma indicada.

**Invitados al evento:**

Los par;cipantes y la comunidad educa;va en general podrán tener acceso al tablero de puntuaciones que será rellenado en vivo y así consultar en ;empo real los resultados de la competencia. La liga para le tablero de puntuaciones en vivo se les otorgará a cada par;cipante en su paquete de inscripción:

[**hUps://docs.google.com/spreadsheets/d/1XaA7isu\_ergp-ciDmen0D0rvGg63rqkJmLQa0vWcOIQ/edit?usp=sharing**](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1XaA7isu_ergp-ciDmen0D0rvGg63rqkJmLQa0vWcOIQ/edit?usp=sharing)