Anáhuac
Mayab

LIT 2019

Liga Internacional de Talento
Anáhuac Mayab

Convocatoria General

LIT 2019

CONTENIDO

Introducción **3**

Lineamientos Generales **4**

Concursos **5**

CONCURSOS "ACADÉMICOS"

Matemáticas **7**

Robótica **19**

Cueva de León **22**

Oratoria **25**

Debate **27**

Big Chef **29**

Periodismo **32**

Cineminuto **34**

Diseño **37**

CONCURSOS "VIDA UNIVERSITARIA"

Canto **42**

Baile **44**

Leones Anáhuac **46**

Introducción

La "Liga Internacional de Talento" es un evento académico de alto nivel que busca desarrollar habilidades y competencias para el futuro de los jóvenes participantes, a través de una sana competencia y convivencia.

Es la plataforma para proyectar a los participantes como líderes de acción positiva.

La Liga Internacional de Talento Anáhuac consta de cuatro fases:

Fase 1: Etapa de lanzamiento y registro de perfil– a partir del 1 de Octubre 2018.

Los alumnos interesados podrán consultar las bases en http://anahuacmayab.mx/lit/

- Información general del concurso
- Ficha técnica por concurso
- Fechas
- Horario

Fase 2: Etapa de Edición de perfil – Del 15 de Octubre al 31 de Diciembre 2018

Durante este tiempo los alumnos podrán descubrir habilidades y competencias en su perfil. Podrán compartir en redes sociales su perfil LIT y recibir apoyo de amigos y familiares.

Fase 3: Etapa de Inscripción de equipos – Del 1 de Enero al 1 de Marzo 2019

Durante esta etapa los alumnos podrán integrarse para formar un equipo y registrarse para competir en alguna de las categorías. De igual forma, en este tiempo recibirán tips y notificaciones de su concurso. Se les enviará un código QR el cual es su acceso a la competencia.

Fase 4: Etapa Presencial – 15 y 16 de marzo 2019

Dentro de las instalaciones de la Universidad Anáhuac Mayab se llevarán a cabo los concursos en cada una de las categorías a las cuales estén inscritos, cada categoría se desarrollará de forma independiente según lo marca su convocatoria.

- Marzo 15 → Inauguración 9:00am
    - 1er concurso 10:00am
    - Publicación de resultados 2:30pm
    - Semifinal 4:00pm
- Marzo 16 → Final 9:00 am
    - Premiación 12:00 pm

Lineamientos Generales

Todos los concursos académicos se dividirán en dos categorías:

- **Categoría JUNIOR**→ 1ro y 2do de bachillerato
- **Categoría SENIOR** → 3ro de bachillerato

Los concursos de vida universitaria no estarán divididos en categorías.

1. El día del evento todos los alumnos deben mostrar el código QR de registro como identificación
2. El plagio o cualquier acto que se tome como deshonesto por el comité del LIT causarán baja inmediata y sin derecho a réplica.
3. La decisión de los jurados en todos los concursos será inapelable.
4. Los alumnos deben asistir a la sala designada con 15 minutos de anticipación del horario de inicio del concurso en el que participarán.
5. Todos los alumnos participantes inscritos a los distintos concursos recibirán un reconocimiento por su participación a La Liga Internacional de Talento.
6. Los colegios participantes recibirán una placa conmemorativa por participar en la primera edición de la Liga Internacional de Talento Anáhuac.
7. El comité de la Liga Internacional de Talento Anáhuac LIT tiene la facultad para declarar desierto cualquier concurso si ninguno de los equipos concursantes tiene una calificación equivalente a 80% en la rúbrica de evolución.
8. No es posible que un alumno represente dos categorías distintas, pues en caso de empalme en los horarios no se permitirán cambios, permisos o consideraciones.

Concursos

En esta segunda edición de la Liga Internacional de Talento Anáhuac contaremos con dos bloques de concursos:

BLOQUE DE CONCURSOS "ACADÉMICOS"

NOMBRE DEL CONCURSO	NÚMERO DE PARTICIPANTES	CARRERAS EN LAS QUE APLICA
Matemáticas	2	Todas las carreras excepto Médico Cirujano
Robótica	3	Todas las carreras excepto Médico Cirujano
Cueva de León	3	Todas las carreras excepto Médico Cirujano
Oratoria	1	Todas las carreras excepto Médico Cirujano
Debate	2	Todas las carreras excepto Médico Cirujano
Big Chef	1	Gastronomía y Turismo
Periodismo	1	Todas las carreras excepto Médico Cirujano
Cine minuto	4	Todas las carreras excepto Médico Cirujano
Diseño	2	Todas las carreras excepto Médico Cirujano

BLOQUE DE CONCURSOS "VIDA UNIVERSITARIA"

Canto	Dueto/Solista
Baile	Grupal mínimo 6 y máximo 16
Leones Anáhuac	Futbol Soccer → Varonil Futlbol Bardas → Femenil Tenis → Mixto (individual)

Anáhuac
Mayab

ANÁHUAC MAYAB

LIT 2019

Liga Internacional de Talento
Anáhuac Mayab

Convocatoria

por concurso

2019

CONCURSOS "ACADÉMICOS"

MATEMÁTICAS

Objetivo:

El concurso está enfocado en la resolución de problemas matemáticos basado en el concurso de televisión Jeopardy.

- Los problemas del concurso tienen una única respuesta correcta.
- El equipo en turno deberá proporcionar la respuesta correcta exacta para tener derecho a los puntos correspondientes. En caso contrario, no recibirá punto alguno.
- Los puntos obtenidos de cada respuesta correcta se acumulan durante la ronda.
- El ganador de una ronda es el equipo con mayor puntaje.
- Se designará un jurado calificador integrado por expertos en las diferentes áreas del concurso, quienes darán fe y legalidad al desarrollo del concurso conforme a los lineamientos de la mecánica correspondiente.
- La designación de los jurados la realizará la Universidad Anáhuac Mayab y es inapelable.
- La resolución que el jurado tome respecto de las respuestas y de cualquier otra situación referente al concurso, será inapelable.

Competencias:

El concurso se divide en las dos categorías. La categoría SENIOR que corresponde a estudiantes de tercer año de bachillerato y la categoría JUNIOR que corresponde a estudiantes de segundo y primer año de bachillerato.

Los contenidos del concurso han sido seleccionados a partir de los programas oficiales de las instituciones de educación media superior (SEP).

Dada la flexibilidad de modelos y planes de estudio entre las instituciones privadas y públicas de educación media superior, el Comité Organizador se reserva el derecho de incluir los contenidos que considere más adecuados para la dinámica de este concurso.

Los contenidos establecidos en estas bases y sus anexos no podrán ser modificados ni adecuados de forma alguna a circunstancias particulares o específicas de ningún participante o institución.

- Los contenidos del concurso para la Categoría SENIOR se detallan en el anexo A de esta convocatoria.

- Los contenidos del concurso para la Categoría JUNIOR se detallan en el anexo B de esta convocatoria.

Bases:

De los participantes

Podrán participar en el concurso todos aquellos alumnos que al momento de la realización del concurso estén inscritos de forma regular en cualquier grado del nivel de bachillerato.

La modalidad de participación será en equipos de 1 o 2 personas.

Los integrantes del equipo deberán pertenecer a la misma escuela.

Cada equipo solo podrá participar en la categoría que le corresponda y todos sus integrantes deben estar cursando en el año(s) correspondiente(s) a dicha categoría.

De las inscripciones

Cada equipo deberá proporcionar los siguientes datos y documentos:

a) Nombre completo de cada integrante.
b) Credencial de estudiante con fotografía o constancia equivalente.
c) Nombre del equipo.
d) Nombre de la institución.
e) Nombre de un profesor representante de la institución.
f) Identificación del profesor de adscripción a la institución.
g) Categoría a la que se inscribe.

La información anterior deberá subirse a la plataforma a partir del 1ro de enero 2019 hasta el 1 de marzo 2019. Cada equipo recibirá una constancia de inscripción con folio único una vez que se haya validado su información.

Orden de competidores:

- El concurso estará dividido en tres fases: eliminatoria, semifinal y final.

- De la fase eliminatoria se seleccionarán a los 9 mejores equipos de cada categoría.

- De la fase semifinal se seleccionarán a los 3 mejores equipos de cada categoría.

- De la fase final se obtendrán el equipo ganador de cada categoría.

Evaluación:

De la fase eliminatoria

- En la fase eliminatoria participan todos los equipos que se inscriban al concurso.
- Los integrantes de los equipos participantes presentarán un examen electrónico por medio de la plataforma oficial del concurso.
- Los resultados y la tabla de posiciones se darán a conocer el viernes 15 de marzo de 2019 por medio de los canales de comunicación oficiales del concurso.
- En cada categoría, los 9 primeros equipos pasan a la fase semifinal.

De la fase semifinal

- Los equipos seleccionados deberán registrarse en las áreas correspondientes mínimo 30 minutos antes del inicio del concurso.
- Para el registro, cada equipo deberá presentar su constancia de inscripción impresa.
- Al completar el registro, el equipo recibirá las indicaciones y se les llevará a ocupar sus lugares.
- Esta fase será abierta al público.
- Los equipos competirán acorde a la mecánica del concurso detallada en el Anexo C de esta convocatoria.
- Al finalizar, los 3 primeros lugares de cada categoría pasan a la fase final.
- Los resultados se darán a conocer el viernes 15 de marzo de 2019 por medio de los canales de comunicación oficiales del concurso.

De la fase final

- Esta fase será abierta al público.
- Los equipos competirán acorde a la mecánica del concurso detallada en el Anexo C de esta convocatoria.
- Al finalizar, para cada categoría se obtendrá el equipo ganador.
- El último día del evento, sábado 16 de Marzo de 2019 se realizará la ceremonia de premiación con los ganadores de cada categoría.

ANEXO A

Contenidos para el Concurso de Matemáticas Categoría SENIOR (tercero de bachillerato)

Exponentes, radicales y porcentajes

- Operaciones aritméticas. Leyes de signos. Números primos.
- Exponentes enteros. Leyes de los exponentes.
- Radicales. Leyes de los radicales.
- Exponentes racionales o fraccionarios.
- Cifras significativas y redondeo. Porcentajes.
- Problemas de aplicación.

Polinomios y factorización

- Suma resta y producto de polinomios. Productos notables.
- Métodos de factorización: Término común, agrupamiento, trinomio cuadrado perfecto, diferencia de cuadrados, producto de binomios con término común y combinado.
- División de polinomios: algoritmo de Euclides y división sintética.
- Expresiones racionales: simplificación, operaciones, fracciones complejas y racionalización de numerador o denominador.
- Problemas de aplicación.

Ecuaciones lineales

- Ecuaciones de primer grado.
- Ecuaciones de segundo grado.
- Ecuaciones con polinomios de grado superior.
- Ecuaciones con radicales.
- Sistemas de 2 ecuaciones lineales con 2 incógnitas.
- Problemas de aplicación.

Geometría

- Ángulos, medida angular (grados, radianes y revoluciones), clasificación y conversiones.
- Triángulos, su clasificación, teoremas de congruencia y semejanza (LAL, ALA, LLL) y teorema de Pitágoras.
- Perímetros y áreas de figuras planas.
- Superficies y volúmenes de sólidos geométricos.
- Problemas de aplicación.

Trigonometría

- Definición de las funciones trigonométricas de un triángulo rectángulo.
- Resolución de triángulos rectángulos.
- Círculo trigonométrico, evaluación de funciones trigonométricas de los ángulos más comunes.
- Identidades básicas.
- Demostración de identidades trigonométricas.
- Ley de senos y cosenos.
- Problemas de aplicación.

Geometría analítica

- Conceptos básicos: sistema de coordenadas, lugar geométrico, distancia entre dos puntos y punto medio.
- Ecuación de la recta.
- Ecuación de la circunferencia.
- Ecuación de la parábola.
- Ecuación de la elipse.
- Ecuación de la hipérbola.
- Problemas de aplicación.

Precálculo (funciones)

- El conjunto de los números reales.
- Solución de desigualdades.
- Funciones y sus gráficas.
- Operaciones con funciones.
- Funciones trigonométricas.
- Funciones logarítmicas y exponenciales.

Teoría de conjuntos

- Conceptos básicos, conjunto universal, conjunto vacío, subconjuntos.
- Operaciones con conjuntos: Unión, Intersección, Complemento.
- Leyes de D´Morgan.
- Cardinalidad de conjuntos.

Probabilidad y estadística

- Cálculo de probabilidad de eventos simples.
- Regla de la suma.
- Regla del producto.
- Probabilidad condicional.
- Técnicas de conteo.
- Tipos de datos. Escalas de medición.
- Tablas de frecuencias.
- Tipos de gráficas.
- Medidas de tendencia central.
- Medidas de variación.
- Medidas de posición.

ANEXO B

Contenidos para el Concurso de Matemáticas Categoría JUNIOR (1ro y 2do de Bachillerato)

Exponentes, radicales y porcentajes

- Operaciones aritméticas. Leyes de signos. Números primos.
- Exponentes enteros. Leyes de los exponentes.
- Radicales. Leyes de los radicales.
- Exponentes racionales o fraccionarios.
- Cifras significativas y redondeo. Porcentajes.
- Problemas de aplicación.

Polinomios y factorización

- Suma resta y producto de polinomios. Productos notables.
- Métodos de factorización: Término común, agrupamiento, trinomio cuadrado perfecto, diferencia de cuadrados, producto de binomios con término común y combinado.
- División de polinomios: algoritmo de Euclides y división sintética.
- Expresiones racionales: simplificación, operaciones, fracciones complejas y racionalización de numerador o denominador.
- Problemas de aplicación.

Ecuaciones lineales

- Ecuaciones de primer grado.
- Ecuaciones de segundo grado.
- Ecuaciones con polinomios de grado superior.
- Ecuaciones con radicales.
- Sistemas de 2 ecuaciones lineales con 2 incógnitas.
- Problemas de aplicación.

Geometría

- Ángulos, medida angular (grados, radianes y revoluciones), clasificación y conversiones.
- Triángulos, su clasificación, teoremas de congruencia y semejanza (LAL, ALA, LLL) y teorema de Pitágoras.
- Perímetros y áreas de figuras planas.
- Superficies y volúmenes de sólidos geométricos.
- Problemas de aplicación.

Trigonometría

- Definición de las funciones trigonométricas de un triángulo rectángulo.
- Resolución de triángulos rectángulos.
- Círculo trigonométrico, evaluación de funciones trigonométricas de los ángulos más comunes.
- Identidades básicas.
- Demostración de identidades trigonométricas.
- Ley de senos y cosenos.
- Problemas de aplicación.

Geometría analítica

- Conceptos básicos: sistema de coordenadas, lugar geométrico, distancia entre dos puntos y punto medio.
- Ecuación de la recta.
- Ecuación de la circunferencia.
- Ecuación de la parábola.
- Ecuación de la elipse.
- Ecuación de la hipérbola.
- Problemas de aplicación.

Precálculo (funciones)

- Solución de desigualdades.
- Funciones y sus gráficas.
- Operaciones con funciones.
- Funciones trigonométricas.
- Funciones logarítmicas y exponenciales.

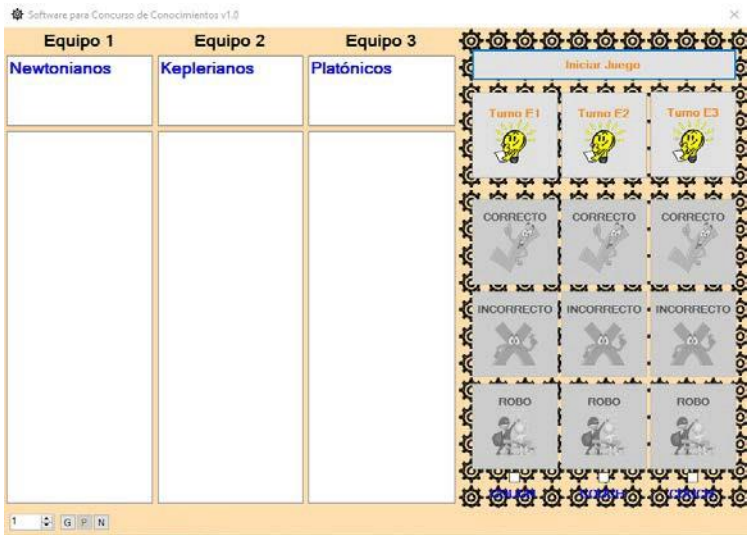
ANEXO C

Mecánica para el Concurso de Matemáticas

- **Aspectos generales**
    - La mecánica del concurso de matemáticas está basada en el juego de televisión Jeopardy. Se lleva a cabo por rondas y en cada ronda participan máximo 3 equipos.
    - Los equipos estarán conformados por 2 integrantes.
    - Todos los equipos participarán en una ronda general. Al final de las rondas generales, los 3 equipos con mayor puntuación pasan a la ronda final. En caso de empate para la selección de los finalistas, se podrán realizar rondas generales adicionales conforme a las indicaciones del Comité Organizador.
    - Existe un banco de preguntas dividido en 5 áreas de conocimiento y en 5 niveles de dificultad; en cada ronda se seleccionan 25 preguntas de manera aleatoria, una por cada combinación de área de conocimiento y nivel de dificultad.
    - Se designará un Comité responsable de la creación y captura del banco de preguntas.
    - Las preguntas del banco deben tener una única respuesta, deben redactarse con claridad y no se permite el formato de preguntas de opción múltiple.
    - Cada pregunta tiene definido un tiempo de respuesta máximo, acorde a su nivel de dificultad.
    - Cada pregunta tiene una puntuación acorde únicamente del nivel de dificultad, siendo 100, 200, 300, 400 y 500 puntos respectivamente para cada nivel.

- Durante la ronda, cada equipo tendrá derecho a escoger 5 preguntas: (a) una de cada nivel y (b) una de cada categoría.
- La selección de preguntas se realiza por turnos, siendo el orden de los equipos determinado por sorteo al inicio de la ronda.
- Si el equipo en turno responde correctamente la pregunta seleccionada, recibe los puntos correspondientes; en caso contrario; no recibe puntos.
- En caso de que el equipo en turno respondiese incorrectamente o no respondiese, los restantes equipos en el orden designado tienen oportunidad de "robar" los puntos respondiendo correctamente. No hay penalización por intentar un robo y fallar.
- Para la conducción de la competencia se utiliza un software que tiene acceso al banco de preguntas y que permite la asignación aleatoria de las mismas al equipo en turno, a partir de su selección de categoría y nivel.
- El software necesita un operador que gestione las acciones del mismo. Tiene una pantalla donde se administra la competencia y otra pantalla donde se realiza el concurso.
- El software está desarrollado como aplicación de escritorio en Windows y la computadora que se utilice para el concurso debe tener capacidad de pantallas extendidas.

- **Inicio de la ronda**
  - Cada equipo participante (máximo 2) debe designarse con un nombre.
  - Se sortea el orden de los equipos para los turnos.
  - Los equipos se registran con su nombre en la pantalla de administración, en el orden que corresponda según el sorteo.



- El operador inicia el juego presionando el botón “Iniciar Juego” y se despliega la pantalla del concurso. Esta pantalla se proyecta de forma extendida de manera que los participantes y el público la vean, pero la pantalla de administración solo la ve el operador.

- **Los turnos del concurso**

  - El operador presiona el botón del turno correspondiente, acción que activa los botones con las acciones posibles[1].

  - El equipo en turno indicará la pregunta deseada (área de conocimiento y dificultad).

  - El operador presiona el botón correspondiente a la selección y se despliega el texto de la pregunta y el contador regresivo de tiempo.

  - Durante el tiempo asignado, todos los equipos deliberarán y escribirán su respuesta en una tarjeta.

  - Al finalizar el tiempo, el equipo en turno deberá mostrar su tarjeta con la respuesta. El jurado determinará si la respuesta es correcta o incorrecta.

  - En caso de que la respuesta del equipo en turno sea correcta, el operador presiona el botón **“Correcto”** correspondiente, lo que actualiza los puntos del equipo en la pantalla principal.

  - En caso de que la respuesta del equipo en turno sea incorrecta, el jurado solicitará a los restantes equipos que muestren sus respuestas en el orden que les corresponde. Si se presenta la respuesta correcta, el operador presiona el botón **“Robo”** del equipo correspondiente, adjudicándole los puntos y actualizando la pantalla principal.

- En caso de que todas las respuestas sean incorrectas, el operador presiona el botón “Incorrecto” correspondiente. Ningún equipo recibe los puntos correspondientes a la pregunta.
- Cualquiera de las acciones de los puntos 3.6, 3.7, 3.8 dan por concluido el turno.
- Al concluirse el turno, se despliega la respuesta correcta a la pregunta.
- El proceso da inicio nuevamente para el siguiente turno.

- **Fin de la ronda**
  - La ronda termina cuando cada equipo ha seleccionado y jugado sus 5 preguntas.
  - Los puntos obtenidos por cada equipo les sirven para ubicarlos en el tablero general de posiciones.
  - El software se cierra.
- **Ronda final**
  - La mecánica es la misma que las rondas generales, los participantes entran con cero puntos.
  - Si al término de la ronda final hubiere empate, se aplican turnos de muerte súbita.

ROBÓTICA

Objetivo:

Realizar códigos de programación que permitan al robot LEGO Mindstorms EV3 cumplir exitosamente los diferentes retos estipulados en la competencia.

Competencias:

- Desarrollo del pensamiento lógico-programático.
- Aprendizaje del lenguaje de programación del robot LEGO Mindstorms.
- Solución de problemas prácticos a través del empleo de los conocimientos teóricos adquiridos.
- Fomento del aprendizaje autodidáctica por parte del participante.
- Trabajo colaborativo

Bases:

El director de la preparatoria deberá asignar al **Mentor oficial del Concurso Liga de Robótica** quien supervisará a uno o más equipos inscritos a lo largo del evento.

El concurso Liga de Robótica se divide en Categoría SENIOR que corresponde a estudiantes de tercer año del bachillerato y Categoría JUNIOR que corresponde a estudiantes de segundo y primer año del bachillerato.

Algunos criterios mínimos para la selección de estudiantes son:

- Los integrantes del equipo deberán pertenecer a la misma escuela.
- No existe requisito de promedio, sino únicamente considerar la potencialidad del pensamiento lógico de los estudiantes.
- Cada equipo solo podrá participar en la categoría que le corresponda y todos sus integrantes deben estar cursando el/los año(s) correspondiente(s) a dicha categoría.
- Tener presente que no se permitirán suplentes. En el caso de que algún alumno inscrito no pueda asistir al concurso no podrá asistir otro estudiante en su lugar.

Se dará una capacitación de manera presencial o a distancia para explicar los detalles del concurso y el funcionamiento básico del robot LEGO Mindstorms. Al menos un miembro del equipo junto con su mentor deberá estar presente en la reunión. La hora, fecha y lugar se darán a conocer a través de la dirección de la Preparatoria Invitada.

Orden de competidores:

La forma en la que pasarán a competir los alumnos será mediante sorteo. Éste será realizado minutos antes de iniciar la competencia.

Requirimientos:

El material específico que necesita traer cada equipo para trabajar en el concurso es el robot LEGO Mindstorms con todos los aditamentos entregados previamente al evento y una computadora portátil o laptop (una por equipo) con el software necesario para programar al robot.

Evaluación, puntajes y parámetros de calificación:

Retos básicos (no presencial)

- Previo a la competencia se darán a conocer retos básicos a través del portal web oficial del concurso.
- Un video debe generarse por reto y subirse a través del portal en las fechas de inscripción al concurso (Del 1ro de Enero al 1 de Marzo 2019).
- La puntuación obtenida por cada equipo en los retos básicos representará el 20% de la calificación total para la etapa de Semifinales.

Semifinal (presencial)

- Participarán todos los equipos.
- Se realizará el día viernes 15 de marzo en la Universidad Anáhuac Mayab.
- Los 4 equipos de cada categoría con mayor puntuación pasarán a la Final.

Final (presencial)

- Se realizará el día sábado 16 de marzo en la Universidad Anáhuac Mayab.
- Para la etapa final, los puntos conseguidos en las fases anteriores no serán contabilizados.
- Para ambas categorías, los equipos que terminen con mayor puntaje en la final serán los ganadores de la competencia.

Generalidades:

- Los retos básicos no presenciales se publicarán a través del portal el día viernes 1° de marzo de 2019.
- Los retos de la semifinal se publicarán días antes del concurso.
- El reto final se dará a conocer el mismo día de la competencia.
- Cada reto tendrá una rúbrica asociada que utilizarán los jueces para calificar el desempeño de los equipos.

LA CUEVA DEL LEÓN

Objetivo:

Promover el espíritu emprendedor y fomentar el incremento de propuestas innovadoras, mediante la formulación de ideas de negocio que puedan consolidar proyectos empresariales que en un futuro detonen en un producto o servicio con una visión regional, nacional e inclusive internacional.

Competencias:

Se pretende que el alumno desarrolle habilidades de negociación y emprendimiento mediante la venta de una idea, producto o servicio innovador.

Bases:

1. Llenar el registro con la información en el formulario disponible en la liga http://anahuacmayab.mx/lit/

2. Deberán preparar y enviar por equipo un documento escrito a computadora de no más de dos cuartillas en el que se describa la idea, proyecto, producto o servicio de cualquier sector, rama empresarial, comercial, etc. (Un documento por equipo)

   Categoría SENIOR: Primero y Segundo de preparatoria de la misma escuela

   Categoría JUNIOR: Tercero de preparatoria

Las ideas básicas que debe contener el archivo de su emprendimiento son las siguientes:

- Nombre completo del representante y de los demás integrantes
- Grado escolar
- Nombre de la escuela
- ¿Cuál es su principal motivación para concursar en LIT y en la Cueva de Leones?
- Nombre y descripción de la idea o proyecto
- La idea deberá ser escrita de manera clara y creativa
- Problemática que atiende.
- Mencionar en qué es novedoso o innovador.
- Describir su mercado y a sus clientes principales.
- ¿Cómo planean tener ingresos o generar recursos?
- Describir su plan para los siguientes 6 meses.
- Mencionar el número de empleos que generará.

3 El representante del equipo deberá enviar el archivo de su proyecto al siguiente correo electrónico negocios@anahuac.mx con el siguiente formato:

- Asunto: “Equipo participante LIT - (nombre del proyecto) - Cueva de Leones”
- Cuerpo de correo:
    a. Nombre completo del representante e integrantes
    b. Correo electrónico y teléfono de cada uno de los participantes
    c. Escuela a la que pertenecen
    d. Grado escolar

4. La presentación de su idea o proyecto son obligatorios para la participación.
5. Es indispensable que asistan todos los integrantes del equipo en las fases presenciales

Fases

1ª Fase: Inauguración (15 de Marzo 2019)

Todos los equipos deberán asistir a la inauguración oficial de la Liga Internacional de Talento a las 9:00am

2ª Fase: Taller de Negocios (15 de Marzo 2019)

Los alumnos participantes recibirán un taller para reforzar sus habilidades de ventas y resolución de posibles preguntas antes de proceder a la semifinal.

3ª Fase: Semifinal (15 de Marzo 2019)

Los equipos deberán poner en práctica los conocimientos adquiridos en el taller resolviendo un caso práctico relacionado con el mundo de los negocios, innovación y emprendiemiento brindando soluciones con propuestas innovadoras.

- Publicación de resultados para la Gran Final 6:00pm

5ª Fase: Gran Final (16 de Marzo 2019)

El orden de la participación de los equipos clasificados a la final será será mediante un sorteo antes de comenzar con las presentaciones.

Para la final los equipos seleccionados deberán hacer la presentación oficial de su proyecto con un pitch de ventas con una duración máxima de tres minutos en donde expondrán la idea de negocio, producto, servicio, proyecto,etc. Pueden incluir una presentación en formato power point, video,etc., ante un panel de expertos, el cual, tendrá 5 minutos para realizar las preguntas que consideren pertinentes para la defensa del proyecto por parte del equipo.

6ª Fase: Premiación

Orden de competidores:

Sorteo aleatorio.

Requirimientos:

Requisito traer una laptop por equipo con cargador.r3

Evaluación, puntajes y parámetros de calificación:

Se considerarán los siguientes puntos de tu idea o proyecto:

Resolución de una necesidad (escala 1-5)

Que atienda una necesidad o planteé una solución eficaz y sostenible a una problemática relevante en la comunidad (social, ambiental u otro), bajo cualquier enfoque.

Potencial de impacto y escalabilidad (escala 1-5)

Que tenga potencial para escalar su efecto positivo en el mercado o en la generación de un nuevo negocio que pueda obtener ingresos y crecimiento.

Generación de empleo (escala 1-5)

Deberá contar con un efecto positivo en la generación de empleos y consolidación como empresa.

Conocimiento del mercado (escala 1-5)

Que contemple conocimiento del mercado, así como de los clientes o usuarios (patrones de compra/uso, distribución geográfica).

Solución innovadora (escala 1-5)

Grado o medida en que el emprendimiento plantea una solución o negocio diferente, ya sea en la distribución, producción, gestión o modelo de negocio.

Pitch (escala 1-5)

Presentación con una duración máxima de tres minutos en donde expondrán la idea de negocio, producto, servicio, proyecto, etc. Pueden incluir una presentación en formato power point, video, etc., ante un panel de expertos, el cual, tendrá 5 minutos para realizar las preguntas que consideren pertinentes para la defensa del proyecto por parte del equipo.

El comité evaluador estará integrado por profesionistas, mentores y coaches pertenecientes al Parque Tecnia de la Universidad Anáhuac Mayab, y el resultado será inapelable.

ORATORIA

Objetivo:

Este certamen tiene por finalidad el abrir un espacio propicio para el intercambio de puntos de vista con respecto a tópicos de interés común. Las habilidades de expresión oral son fundamentales para el desarrollo profesional, así como para el crecimiento humano de los líderes de acción positiva.

Bases:

1. El concurso tendrá 2 categorías: Categoría JUNIOR para alumnos de 1º y 2º año de bachillerato; Categoría SENIOR para alumnos de 3º año de bachillerato.

2. Existirán 2 rondas en ambas: una primera ronda en la que se elegirá a los cinco finalistas y una segunda ronda para definir a los ganadores.

3. El tiempo de intervención de los oradores será de 3 a 4 minutos. En caso de no respetar los tiempos, existirá una penalización por parte de los jueces calificadores.

4. Se solicita a los participantes que se presenten con 30 minutos de anticipación al concurso, ya que el orden de intervención será sorteado.

Fases:

Primera fase (15 de marzo). Los alumnos de ambas categorías presentaran el tema que seleccionaron entre los propuestos por el comité organizador

Temas a elegir para preparar los discursos.

1. La globalización como motor de desarrollo para México.

2. El papel de la juventud en una democracia auténtica.

3. La necesidad de revalorizar la política en el siglo XXI.

4. La importancia de la conciencia ecológica para las nuevas generaciones.

5. Los retos de la educación de cara hacia el futuro.

6. El significado del liderazgo de acción positiva.

Segunda fase (16 de marzo). Los oradores que sean seleccionados como finalistas por el jurado, participarán en una segunda fase en la que podrán abordar el mismo tema expuesto en la fase anterior, o bien, optar por otro de los temas a elegir conforme a las opciones señaladas. En esta última etapa los jueces calificadores determinarán quiénes serán los ganadores del certamen.

Tercera Fase (16 de marzo). Se llevará acabo la premiación oficial dentro de las instalaciones de la universidad Anáhuac Mayab.

Evaluación:

Prestancia (Escala 1-10)

La seguridad con la que el participante se desenvuelva será evaluada como un aspecto importante para lograr persuadir a una audiencia.

Lenguaje corporal (Escala 1-10)

La expresión no verbal es relevante, ya que debe reforzar el discurso, a través de ademanes, postura y expresión facial.

Voz (Escala 1-10)

El volumen, la entonación y la dicción son elementales para conseguir que el mensaje trascienda al público. Este rubro será calificado con rigor por la mesa de expertos.

Discurso (Escala 1-10)

El contenido debe ser acorde al tema seleccionado, con la inclusión pertinente de información ilustrativa, así como de relevancia. El vocabulario empleado también será tomado en cuenta.

Nota. Los discursos deben ser inéditos. En caso de existir plagio, el participante será descalificado, por lo que no tendrá derecho a ser considerado entre los ganadores.

DEBATE

Objetivo:

Este certamen tiene por finalidad el abrir un espacio propicio para el intercambio de puntos de vista con respecto a tópicos de interés común. Las habilidades de expresión oral son fundamentales para el desarrollo profesional, así como para el crecimiento humano de los líderes de acción positiva.

Bases:

El concurso tendrá 2 categorías: Categoría JUNIOR para alumnos de 1º y 2º año de bachillerato; Categoría SENIOR para alumnos de 3º año de bachillerato.

La participación para este formato de debate será por parejas. Ambos deberán ser del mismo grado académico.

En cada uno de los debates habrá tres fases correspondientes:

1) Introducción o planteamiento de la postura
2) Réplica o argumentación de posiciones en contraste con el adversario
3) Conclusiones.

Cada una de las fases tendrá una duración de cuatro minutos por equipo de debate. Los tiempos serán absolutamente rigurosos.

Se solicita a los participantes que estén presentes con 30 minutos de anticipación al concurso, ya que el orden del mismo será sorteado.

Fases:

Primera fase (15 de marzo). Los equipos de debate participantes, de ambas categorías, polemizarán entre sí según lo establecido en el sorteo. Por tanto, se someterá a sorteo el tema a debatir, así como la postura a favor o en contra que adoptará cada equipo de debate.

Temas para el certamen. Cada uno de los equipos de debate deberá investigar y documentarse sobre los cuatro temas, ya que se elegirá tema y posiciones el día de la primera fase.

1) La reelección de servidores públicos es una opción viable para obtener mejores resultados en los gobiernos de los países.
2) Las redes sociales son una herramienta positiva para las sociedades que las emplean.
3) La industria de la moda es un favorable impulsor de crecimiento a nivel global.

4) Las relaciones internacionales entre México y Estados Unidos han sido benéficas para nuestra nación.

Segunda Fase (16 de marzo). Habrá cuatro equipos seleccionados por la mesa evaluadora con relación a los puntajes que hayan obtenido en la primera fase.

Así, los participantes que hayan obtenidos las dos puntuaciones más elevadas, disputarán una final entre sí.

Del mismo modo, quienes hayan obtenido el tercer y cuarto lugar en la primera fase, se disputarán la obtención del tercer lugar ganador entre sí.

Los temas a polemizar, así como las posturas a defender, serán sorteados previo al debate.

Tercera Fase (16 de marzo). Se llevará acabo la premiación de los participantes dentro de las instalaciones de la Universidad Anáhuac Mayab.

Evaluación:

Prestancia (Escala 1-10)

La seguridad con la que el participante se desenvuelva será evaluada como un aspecto importante para lograr persuadir a una audiencia.

Lenguaje corporal (Escala 1-10)

La expresión no verbal es relevante, ya que debe reforzar el discurso, a través de ademanes, postura y expresión facial.

Voz (Escala 1-10)

El volumen, la entonación y la dicción son elementales para conseguir que el mensaje trascienda al público. Este rubro será calificado con rigor por la mesa de expertos.

Discurso (Escala 1-10)

El contenido debe ser acorde al tema seleccionado, con la inclusión pertinente de información ilustrativa, así como de relevancia. El vocabulario empleado también será tomado en cuenta.

Argumentación y defensa de la postura (escala 1-10)

Deberán esgrimirse argumentos sólidos y fundados que logren generar convicción sobre la posición que se defiende. La elocuencia y estructura serán primordiales para la evaluación del razonamiento lógico-argumentativo.

BIG CHEF

Objetivo:

Promover en los alumnos de preparatoria el interés en el área gastronómica, demostrando sus habilidades culinarias poniendo en práctica sus conocimientos mediante la preparación de dos platillos previamente estudiados. El concurso prueba las habilidades y ayuda al estudiante a reconocer su vocación profesional.

Competencia:

- Habilidad y dominio de las técnicas básicas y utensilios para la elaboración de las recetas.
- Manejo de equipo de cocina y tiempos para la realización de las recetas.
- Trabajar en equipo en forma ordenada y respetuosa.

Bases:

- En el concurso participaran máximo 32 equipos.
- Cada equipo estará representado por 2 alumnos de preparatoria.
- Los coaches inscritos al concurso recibirán un link de 2 videos de las 2 recetas que se realizarán; las cuales deben analizar, estudiar y practicar.
- Los equipos tendrán un periodo de 1 hora dentro de la cocina para la realizar las recetas.
- Al inicio del concurso los participantes tendrán sobre la mesa de trabajo todos los insumos como el equipo necesario para el desarrollo de sus recetas.
- Los participantes tendrán que entregar su área de trabajo limpia y con el equipo completo al no realizar esto serán penalizados en su calificación.

Orden de competidores:

- Se sortearán los horarios de los equipos para que participen en rondas de 8 equipos.
- Para la primera etapa los equipos recrearán una de las dos recetas enviadas; en un tiempo máximo de una hora y serán calificados por los jueces, revisando el trabajo en la cocina y el producto final.
- Pasaran a la segunda etapa la mitad de los equipos inscritos, en donde presentarán un examen escrito; se les preguntaran datos relevantes y técnicas de los dos videos enviados; dicho examen se realizará en parejas.

- Los 8 equipos con mayor puntaje en las dos primeras etapas, participaran en la tercera y última etapa, donde elaboraran la segunda receta enviada en video.

Requerimientos:

- Se les pide a los participantes venir con pantalón negro, una playera totalmente blanca y un mandil de cocina.
- Deben traer zapatos cerrados y anti derrapantes.
- No podrán usar pulseras, relojes, anillos, aretes u objetos similares.
- Deben traer red para el cabello.

Evaluación:

- El jurado estará compuesto por expertos en la materia, ellos le darán a cada equipo una retroalimentación del trabajo que realizo.
- Los jueces seleccionarán los mejores platillos de la etapa uno y tres con base a los distintos criterios de evaluación. Por los que su fallo es inapelable.
- El equipo que sume más puntos en las tres etapas será el ganador.

Puntajes y parámetros de calificación:

1. COCCIÓN (escala 2-10)

La cocción de los platillos debe estar en el punto exacto para el consumo inmediato del comensal.

2. SABOR (escala 2- 10)

Los platillos a elaborar durante el concurso deben estar previamente estudiados de acuerdo a los videos recibidos de parte del mentor Anáhuac por lo que es importante mantener las características de sabor. Es decisión de los participantes el tomar la libertad de cambiar porciones o ingredientes. El sabor será juzgado por el jurado calificador y es inapelable.

3. TEMPERATURA (escala 2- 10)

La preparación del platillo involucra distintos puntos a cuidar entre ellos los tiempos de elaboración deben ser exactos pues ellos determinan la correcta temperatura a la hora de servir la cual debe ser idónea para el comensal.

4. PRESENTACIÓN Y LIMPIEZA (escala 2- 10)

Se evaluará la presentación del platillo, así como la limpieza a la hora de presentarlo, tomando en cuenta que el manejo del equipo en el uso de los ingredientes sea de la

manera más higiénica y ordenada, así como la estricta limpieza del área de trabajo durante y después del proceso de preparación.

5. TÉCNICAS (escala 2 – 10)

Las técnicas mostradas en el video compartido por el mentor Anáhuac a los Coaches serán calificadas de acuerdo a lo establecido por las normas del "Cordon Blue" mediante las cuales se rige la Escuela de Gastronomía y Turismo Internacional de la Universidad Anáhuac Mayab.

PERIODISMO

Objetivo:

- Promover los conocimientos básicos para la creación de una nota periodística en la categoría deportiva, de espectáculos y noticia local.

Bases:

- Cada preparatoria puede ser representada por variosalumnos en cada categoría.
- El alumno decidirá en que categoría participará (deportes, espectáculos o nota local)
- Los ganadores de las beca formarán parte del equipo de Radio Leones de la Escuela de Comunicación
- El primer lugar ganará la beca del 70% y el segundo lugar la beca del 40%
- La aplicación de la beca será válida únicamente si el ganador estudiará la Carrera correspondiente al concurso.
- Los temas se designan el primer día del concurso.

Requerimientos:

- Está permitido traer: Celular
- Se utilizarán los salones y la cabina de radio

Evaluación:

- Se realizará una clase de periodismo en donde se explicará cómo redactar las notas y las rúbricas del concurso.
- En la primera etapa los alumnos redactarán una nota sobre el tema de su elección que será publicada en un periódico impreso para que ellos se lo puedan llevar al terminar el concurso junto con su reconocimiento.
- La extensión de la nota no debe ser mayor a 300 palabras
- La segunda etapa será en la cabina de radio donde serán evaluados por un jurado seleccionado según el tema que hayan elegido
- Y por último se realizará un examen de conocimientos generales de periodismo aprendidos durante el concurso

RÚBRICA NOTA PERIODÍSTICA LIT

	25%	25%	25%	25%	100%
Nombre del alumno	Conocimiento del Tema	Redacción	Jerarquización (Pirámide Invertida)	Ortografía	Total

RÚBRICA RADIO LIT

	25%	25%	25%	25%	100%
Nombre del alumno	Conocimiento del Tema	Objetividad	Estructura (Tiempo)	Fluidez	Total

Fases del concurso:

- **1ª Fase (15 de marzo):** Clase muestra de conocimientos básicos de periodismo. Realización y publicación de la nota deportiva según el tema de su elección.
- **2ª Fase (15 de marzo):** Presentación de la nota en la cabina de radio ante los jurados especializados en los diferentes temas
- **3ª Fase (16 de marzo):** Los participantes deberán presentarse el sábado 16 de marzo en punto de las 9:00 am a 10:00 am para la presentación del examen de conocimientos. A las 11:00 am se darán a conocer los ganadores del concurso

A las 12:00 pm Se les invita a pasar al auditorio para premiación y cierre de la Liga Internacional de Talento.

CINEMINUTO

Objetivo:

Promover los conocimientos básicos para la creación de un cineminuto, desarrollando la creatividad del alumno contando una historia de sesenta segundos.

Bases:

Cada preparatoria puede ser representada por varios equipos en cada categoría.

Equipo debe ser integrado por 4 alumnos, de la misma preparatoria y el mismo año escolar.

Los ganadores de beca serán los alumnos de 3ro de prepa (SENIOR), en primer lugar, beca del 70% y en segundo lugar del 40%.

Los alumnos de primer y segundo (JUNIOR) año serán ganadores de premios tecnológicos.

La aplicación de la beca será válida únicamente si el ganador estudiará la Carrera correspondiente al concurso.

El tema se designa el primer día del concurso.

Requerimientos:

Está permitido traer: celular, cámara, cargador, tripié y vestuario para improvisar.

Pueden usar las instalaciones, pero no se les puede prestar equipo de la Universidad.

Evaluación:

Todo el trabajo debe grabarse dentro de la Universidad.

De no asistir todos los integrantes, el equipo quedará automáticamente descalificado, del mismo modo, todos los integrantes deben aparecer en el cine minuto, ya sea como personajes protagónicos, secundarios o extras.

Los créditos del trabajo serán colocados al final del cine minuto sólo serán recibidos el día viernes 15 de marzo en el horario de 4 a 5 de la tarde. Trabajo que se entregue fuera de horario será descalificado.

El cine minuto se entrega en USB, guardado en formato, .MOV

No se evaluarán ni serán considerados aspectos técnicos como iluminación, calidad de la imageno audio,efectosespeciales,entreotros.

Ningún contenido puede ir en contra de los valores universitarios.

Se excluirán automáticamente contenidos de corte pornográfico, misógino, xenófobo, racista, entre otros.

Se calificará originalidad, claridad en el relato, en la narrativa y el apego al tema como se muestra en la rúbrica.

RÚBRICA CINE MINUTO LIT

	25%	25%	25%	25%	100%
Nombre del capitán	Originalidad (Claridad de la narrativa)	Claridad del relato (Claridad del mensaje)	Apego a la convocatoria* (Claridad de la narrativa)	Apego al tema (Claridad del mensaje)	Total

Duración: La extensión de los dos cine minutos no deberán exceder los 60 segundos. No se tomarán encuentalos créditos en el cálculo detiempo.

Calidad narrativa: La temática de ambos trabajos deberá caracterizarse por la originalidad en el tratamiento audiovisual del mismo. A su vez, dada la brevedad del tiempo en ambos, un planteamiento eficaz, el desarrollo de un conflicto claro y un final sorprendente y coherente seránelementosesencialesatomarencuenta.

Claridad del mensaje: Lostrabajosdeberán apegarse al manejo del lenguaje audiovisual —uso de planos y ángulos con intención, diálogos cortos y precisos, utilización de transiciones adecuadas, entre otros— a fin de entender el relato con facilidad y transparencia. En ese sentido, el equipo asume que no tendrá oportunidad para presentarse ante el jurado calificador a fin de explicar qué fue lo que quisieron narrar, sino que el relato, por sí mismo, deberá entenderse sin necesidad de exposición o argumentación de motivos de ningún tipo por parte delos participantes.

Apego a la temática propuesta: La historia propuesta tiene que reflejar con precision el tema elegido por los organizadores.

Si se detecta que los estudiantes recibieron de manera evidente asesoría o la colaboración de profesionales de la industria audiovisual, el trabajo será descalificado automáticamente, en el entendido de que estas habilidades son adquiridas al cursarse una carrera universitaria en comunicación ocinematografía.

Fases del concurso:

1ª Fase (15 de marzo): Elaboración de un cineminuto con un tiempo no mayor a 60 segundos, el cual deberá ser llevado a cabo por un solo equipo desde sus respectivos lugares de origen. El tema de este trabajo se les dirá el viernes 15 de marzo dentro del estudio de TV. Se deberá ofrecer un mensaje que no contradiga los valores católicos y

morales de esta Casa de Estudios, pero ante todo que no ataque la dignidad, valor y derechos intrínsecos del ser humano. Se iniciarán todos los concursos en punto de las 10:00 am y a las 11 am se dará introducción en el estudio de TV con ayuda de especialistas asignados por la Escuela de Comunicación de la Universidad Anáhuac Mayab— en la introducción se abordarán conceptos esenciales del lenguaje cinematográfico, al igual que consejos prácticos para la elaboración de un cineminuto, las bases del cocurso, características y horarios de entrega.

2ª Fase(15 de marzo): Posteriormente, se les otorgará tiempo de 11:00 am a 4:00 pm tiempo para grabar y editar el cineminuto utilizando a la Universidad Anáhuac Mayab como locación, recibirá un tema asignado por los encargados del certamen, así como la asesoría de un estudiante de la especialidad en cinematografía de la propia Escuela. De 4:00 pm a 5:00 pm será la entrega del cineminuto en USB y en formato .MOV.

Habrá diferentes jurados calificando los cineminutos. A las 5:00 pm Finalizan actividades y a las 8:00 pm se dan a conocer los 15 mejores cineminutos por medio del altavoz.

A esos 15 equipos se les invitará a pasar el 16 de marzo a las 9 am a la presentación de sus cineminutos junto con sus familiares y amigos que se llevará a cabo dentro del estudio TV. Se les pedirá una vestimenta formal. A los demás equipos se les enviará un diploma por participar vía correo electrónico.

3ª Fase (16 de marzo): Los participantes deberán presentarse el sábado 16 de marzo en punto de las 9:00 am en el estudio de televisión (edificio 5) de la Escuela de Comunicación para participar en la presentación de los 15 semifinalistas de todas las categorías

De 11:45 am a 12:00 pm directora de Carrera de Comunicación dará a conocer los 4 finalistas que presentarán sus cineminutos en el Auditorio Gomory durante la premiación de los demás concursos

A las 12:00 pm Se les invita a pasar al auditorio para premiación y cierre de la Liga Internacional de Talento.

DISEÑO: DESIGNIA WARS

Objetivo:

Proponer soluciones creativas a problemas reales de nuestra sociedad a través del diseño en cualquiera de sus disciplinas.

Competencias:

Solución de problemas, trabajar bajo presión, creatividad, optimización de recursos disponibles comprender las bases de una solución en diseño.

Bases:

- Las preparatorias deberán inscribirse individualmente o en parejas.
- Es indispensable que en caso inscribirse en pareja los dos integrantes del equipo asistan a la fase 1 y 2.
- El código de vestimenta para los alumnos es ropa cómoda, segura con zapatos cerrados.

Los participantes deberán editar un video de mínimo 1 minuto y máximo 1'30 minutos que contenga lo siguiente:

- Presentarse saliendo a cuadro mencionando su nombre completo, desde qué ciudad transmiten su video y que licenciatura de Diseño les gustaría estudiar (DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE MODA / GRÁFICO / MULTIMEDIA / INDUSTRIAL).
- Mencionar por qué la disciplina es importante para nuestra sociedad.
- Mencionar al menos una necesidad detectada en su entorno que podría solucionarse a través del diseño.
- La técnica de edición es libre, podrá ser ilustrativo, realista, stop motion, motion graphics, cortes sencillos.
- El participante deberá enviar un correo al mail maricarmen.alcocer@anahuac.mx donde venga el nombre de los participantes y la liga que incluya su video (se podrá utilizar cualquier plataforma que permita compartir su video)

La fecha límite para enviar el video será Viernes 01 de Marzo del 2019

Evaluación y Fases:

1ª Fase (15 de Marzo)

Desarrollo de boceto de prototipo e investigación argumental de proyecto.

Los alumnos participarán en una sesión breve donde se les darán los conceptos básicos de realización de un proyecto de diseño en ella comprenderán la importancia del bocetaje y la investigación que argumente una propuesta de diseño.

Al final los alumnos contarán con un tiempo limitado para desarrollar lo siguiente:

- Realizar una investigación detallada sobre su propuesta de diseño, si esta tiene antecedentes o soluciones similares en otros países, de ser así deberán proponer una alternativa original e innovadora.

- Deberán redactar al menos una cuartilla donde argumente las ventajas de su proyecto de diseño.

- Los participantes tendrán a su disponibilidad materiales de dibujo para elaborar una idea lo suficientemente detallada como para ejemplificar su propuesta:

- En caso de ser una propuesta publicitaria deberá bocetar el estilo de la campaña y proponer las versiones y adaptaciones que tendría.

    - En caso de ser algún tipo de prenda o accesorio deberá bocetar las distintas vistas y proporciones respecto al cuerpo humano.

    - En caso de ser un objeto o mobiliario deberá plasmar las distintas vistas del proyecto en cuestión.

    - En caso de ser un video podrá realizar un Story Board.

    - En caso de ser un sistema gráfico de señalética o gráfico deberá proponer el estilo y aplicaciones que tendrá.

    - El talento y habilidades de dibujo no son necesarias ni serán un determinante de la selección del jurado, si no la manera en cómo plasman su idea con claridad y creatividad.

Al final de la etapa el jurado seleccionará a los finalistas que participarán en la fase 2.

2ª Fase (16 demarzo):

Los finalistas tendrán un espacio de 4 horas para elaborar un prototipo físico que represente claramente la propuesta elaborada en la Fase 2.

Los alumnos podrán valerse de cualquier material que tengan a su alcance para elaborar un prototipo o montaje. Podrán llevar material SIN ARMAR para utilizar ejemplo: papel

cartulina, papel cascaron, papel batería, tijeras, cutter, pritt etc. La universidad proveerá de algunos materiales básicos para el uso libre de los proyectos y se revisará el material de cada equipo antes del inicio de la fase 2 del concurso. La universidad tendrá derecho de remover algún material compuesto o no permitido si el jurado así lo considera.

Al finalizar el tiempo deberán exponer su propuesta de proyecto de diseño ante el jurado.

Los participantes son los únicos propietarios de las ideas o proyectos registrados y liberan de toda responsabilidad a los organizadores y patrocinadores de la Liga Internacional de Talento Anáhuac (LIT) frente a cualquier reclamación de terceros.

Requisitos por fase:

FASE I

Check list de cumplimiento de requisitos:

- Salir a cuadro.
- Nombre completo.
- Duración en los límites permitidos.

Rúbrica:

- Identifica si es relevante para la sociedad.
    - Identificación es muy relevante. 3 pts
    - Identificación es poco relevante. 2 pts
    - Identificación no es relevante. 1 pt
- Detecta una necesidad con solución a través del diseño
    - Se soluciona completamente. 3pts
    - Se soluciona parcialmente. 2 pts
    - No se soluciona. 1 pt
- Creatividad de la propuesta
    - Muy creativa. 3 pts
    - Poco creativa. 2 pts
    - Nada creativa. 1pts

FASE II

- Investigación de productos previos.
    - Investigación Exhaustiva. 3pts
    - Investigación Regular. 2pts
    - Poca o nula investigación. 1pt
- Argumentación y fundamentación.
    - Argumentación y Fundamentación Suficiente . 3pts
    - Argumentación con poca fundamentación. 2pts
    - Muy pobre argumentación y fundamento. 1pt
- Claridad de la propuesta.
    - La propuesta se entiende y explica con claridad.
    - La propuesta se entiende vagamente.
    - La propuesta no se entiende.

FASE III

- Solución del problema.
    - La propuesta soluciona el problema de manera óptima. 3pts
    - La propuesta soluciona el problema parcialmente. 2pts
    - La solución no es óptima o adecuada al problema. 1pt
- Calidad y limpieza.
    - Excelente. 3pts
    - Regular. 2pts
    - Poca o nula. 1pt
- Creatividad de la propuesta
    - Muy creativa. 3pts
    - Medianamente creativa. 2pts
    - Poco creativa. 1pt

- Técnica de la representación.
    - Óptima para la solución. 3pts
    - Medianamente aceptable para la solución. 2pts
    - La técnica no es adecuada. 1pt

CONCURSOS "VIDA UNIVERSITARIA"

VOZ ANÁHUAC

Objetivo:

Ofrecer una plataforma de expresión, para dar a conocer su talento artístico por medio de una presentación de sus conocimientos y preparación. De esta forma poder detectar a los futuros talentos que formarán parte de los grupos artísticos de la universidad.

Competencias:

- Contar con experiencia en el ámbito musical, como participación en actividades escolares o grupos artísticos
- Habilidad para cantar e interpretar una pieza musical (concurso de canto).

Bases:

- El concursante deberá presentarse como solista o dueto. Los equipos deberán ser conformados por alumnos del mismo colegio.
- El concursante deberá presentarse como solista o dueto.
- Duración máxima de 4 minutos por pieza.
- Rebasar el tiempo estipulado podrá ser un factor considerado para la descalificación a criterio del jurado.
- Cada participante deberá preparar dos piezas musicales, una para la primera etapa y una segunda en caso de llegar a la final. Quedan excluidas de la convocatoria piezas musicales que tengan contenido de sentido erótico o lenguaje explicito, con palabras obscenas.
- El concursante deberá presentar pista en formato MP3 en un usb (editada de acorde a su rango vocal) o en su caso instrumentos musicales acústicos (guitarra, cajón peruano o teclado.)
- El acompañamiento musical no será factor decisivo en la puntuación, solo se califica voz.

- El equipo organizador, contará con disponibilidad de 3 micrófonos, equipo de audio, monitores y consola. Cualquier requerimiento adicional, corre por cuenta del participante. En caso de utilizar instrumentos musicales, es necesario traer los elementos necesarios para la ejecución de este (cable plug, atril, etc)

Evaluación:

Intepretación
Entonación
Desenvolvimiento escénico

Fases:

- **Fase 1:** Día 15 de marzo, inicio 10:00am Se sorteará el orden de los participantes antes del inicio del concurso y los concursantes serán intercalados con los participantes del concurso de canto.

- **Fase 2:** Día 16 de marzo, inicio 10:00am . Se sorteará el orden de los participantes el día del evento y los concursantes serán intercalados con los finalistas del concurso de canto. Se premiará a los dos mejores equipos.

ANÁHUAC DANCE

Objetivo:

Ofrecer una plataforma de expresión, para dar a conocer su talento artístico por medio de una presentación de sus conocimientos y preparación. De esta forma poder detectar a los futuros talentos que formarán parte de los grupos artísticos de la universidad.

Competencias:

- Contar con experiencia en el ámbito dancístico, como participación en actividades escolares o grupos artísticos
- Habilidad para ejecutar e interpretar una coreografía (concurso de baile).

Bases:

- El concursante deberá presentarse como dueto o equipo de mínimo 8 integrantes y máximo 16. Los equipos deberán ser conformados por alumnos del mismo colegio.
- Duración máxima de 4 minutos por pieza.
- Cada equipo deberá preparar una coreografía, en caso de llegar a la final presentarían de nuevo. Quedan excluidas de la convocatoria piezas musicales que tengan contenido de sentido erótico o lenguaje explicito, con palabras obscenas.
- El estilo de baile es libre. Ejemplo de disciplinas: clásico, neoclásico, moderno contemporáneo, danza española, danza jazz, danza folclórica, Street dance (hip hop, funk, break), danzas polinesias, danza tap, belly dance.
- El equipo deberá presentar pista en formato MP3 en un usb.
- El equipo organizador, contará con disponibilidad de tarima y consola para reproducción de pieza musical.

Evaluación:

- Interpretación / Expresión
- Desenvolvimiento escénico
- Técnica

- Vestuario y maquillaje. El vestuario debe ser acorde al estilo dancistico que se presenta. No se considerará el lujo, si no la correcta elección del mismo, cuidando la presentación y evitando prendas sugerentes.

Fases:

- **Fase 1:** Día 15 de marzo, inicio 10:00am Se sorteará el orden de los participantes antes del inicio del concurso y los concursantes serán intercalados con los participantes del concurso de canto.

- **Fase 2:** Día 16 de marzo, inicio 10:00am . Se sorteará el orden de los participantes el día del evento y los concursantes serán intercalados con los finalistas del concurso de canto. Se premiará a los dos mejores equipos.

LEONES ANÁHUAC

CONCURSO DE TENIS

Fecha: 15 y 16 de marzo de 2019

Lugar: Cancha de Tenis de la Universidad Anáhuac Mayab.

Participantes: Se invita a las escuelas de nivel medio superior (preparatorias).

Inscripciones: Quedan abiertas a partir del 1ro de enero al 1ro de Marzo 2019.

Reglamento: El oficial dictado por la Federación.

Sistema de competencia: Eliminación progresiva de dobles mixtos. Se inscribirán como máximo 8 parejas.

Uniformes: Los equipos se deberán de presentar debidamente uniformados con playera y short del mismo color; de preferencia con el nombre de la institución a la que representan.

Transitorios: Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador.

NOTA: *Cada escuela participante deberá prever con un respaldo médico o seguro escolar de dicha institución; ya que la Universidad Anáhuac Mayab no se hace responsable de algún accidente ocurrido durante el evento.*

CONCURSO DE FUTBOL 7

Lugar: Canchas de Futbol 7 de la Universidad Anáhuac Mayab.

Participantes: Se invita a las escuelas de nivel medio superior (preparatorias) de las cuales podrán participar alumnas, ya sea primero, segundo o tercero.

Inscripciones: Quedan abiertas a partir del 1ro de enero al 1ro de Marzo 2019.

Reglamento: El oficial dictado por la Federación.

Sistema de competencia: Fase de grupos (de acuerdo al número de participantes), se jugaran semifinales y finales. Los equipos estarán conformados por 7 jugadores como mínimo y 12 como máximo. Se jugaran dos tiempos de 12 minutos con 3 de descanso entre cada uno. El sistema de desempate será con 3 penales.

Uniformes: Los equipos se deberán de presentar debidamente uniformados con playera y short del mismo color, medias, tenis y espinilleras obligatorias.

Transitorios: Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador.

NOTA: *Cada escuela participante deberá prever con un respaldo médico o seguro escolar de dicha institución; ya que la Universidad Anáhuac Mayab no se hace responsable de algún accidente ocurrido durante el evento.*

CONCURSO DE FUTBOL SOCCER

Lugar: Cancha de Futbol Soccer de la Universidad Anáhuac Mayab.

Participantes: Se invita a las escuelas de nivel medio superior (preparatorias) de las cuales podrán participar alumnos, ya sea primero, segundo o tercero. Únicamente rama varonil.

Inscripciones: Quedan abiertas a partir del 1ro de enero al 1ro de Marzo 2019.

Reglamento: El oficial dictado por la Federación.

Sistema de competencia: Fase de grupos (de acuerdo al número de participantes), se jugaran semifinales y finales. Los equipos estarán conformados por 12 jugadores como mínimo y 16 como máximo. Se jugaran dos tiempos de 20 minutos con 10 de descanso entre cada uno. El sistema de desempate será con 3 penales.

Uniformes: Los equipos se deberán de presentar debidamente uniformados con playera y short del mismo color, medias, tacos y espinilleras obligatorias.

Transitorios: Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador.

NOTA: *Cada escuela participante deberá prever con un respaldo médico o seguro escolar de dicha institución; ya que la Universidad Anáhuac Mayab no se hace responsable de algún accidente ocurrido durante el evento.*