

## RALLY LATINOAMERICANO DE INNOVACIÓN INSTRUCTIVO PARA EQUIPOS

### 1. Conformación de un equipo.

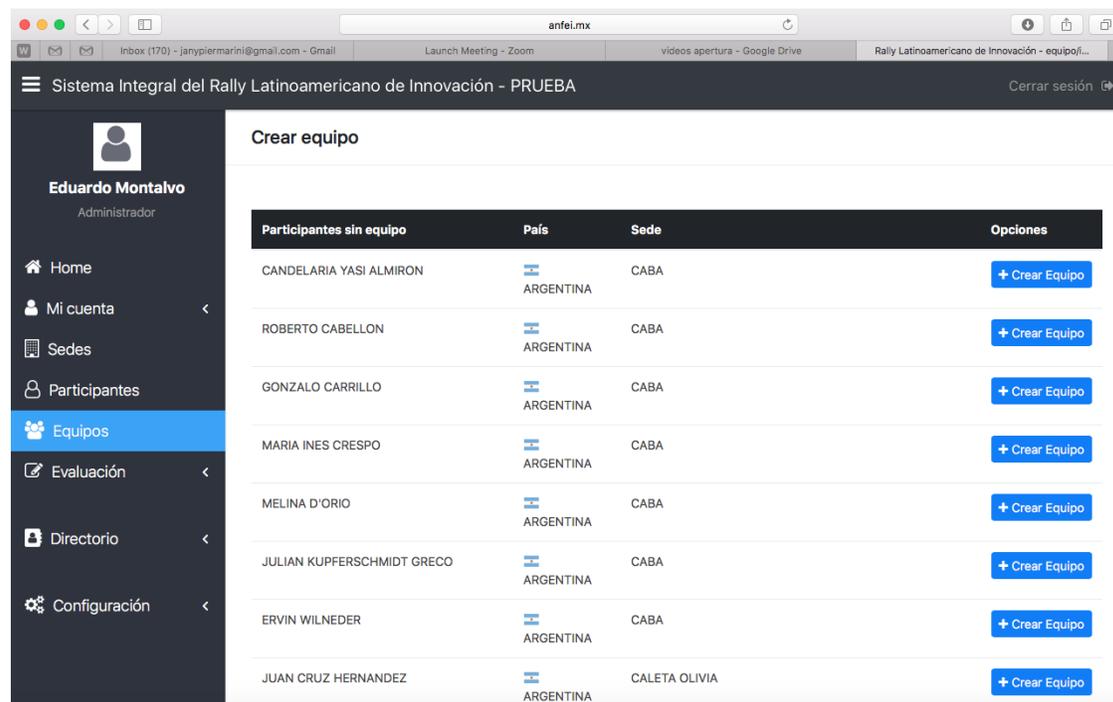
Registrarse en el sistema:

Es condición para integrar un equipo estar registrado en la competencia. La registración estará abierta hasta una hora antes del inicio de la competencia (8 hs El Salvador; 9 hs México, Ecuador y Colombia, 10 Paraguay y 11 hs Argentina/ Chile/ Uruguay). A partir de dicha hora en el Sistema se desactiva el registro de participantes.

#### **Reglas del equipo**

El equipo debe tener entre 4 y 10 participantes y al menos uno (1) debe ser estudiante de Ingeniería. Pueden formar parte de los mismos hasta un profesor y hasta un graduado que no sea profesor. Los integrantes de un equipo deben pertenecer a la misma sede.

2. **Crear el equipo:** una vez iniciada la competencia y presentados los desafíos se habilita en el Sistema la función “Crear Equipo”. Uno de los integrantes será el que creará el Equipo en el sistema y quedará automáticamente como Líder del equipo.



Sistema Integral del Rally Latinoamericano de Innovación - PRUEBA

**Crear equipo**

Participantes sin equipo	País	Sede	Opciones
CANDELARIA YASI ALMIRON	ARGENTINA	CABA	+ Crear Equipo
ROBERTO CABELLON	ARGENTINA	CABA	+ Crear Equipo
GONZALO CARRILLO	ARGENTINA	CABA	+ Crear Equipo
MARIA INES CRESPO	ARGENTINA	CABA	+ Crear Equipo
MELINA D'ORIO	ARGENTINA	CABA	+ Crear Equipo
JULIAN KUPFERSCHMIDT GRECO	ARGENTINA	CABA	+ Crear Equipo
ERVIN WILNEDER	ARGENTINA	CABA	+ Crear Equipo
JUAN CRUZ HERNANDEZ	ARGENTINA	CALETA OLIVIA	+ Crear Equipo

En primer término, se debe asignar un nombre al equipo, se confirma y luego se seleccionan los integrantes, tildando a cada participante. Para finalizar el proceso debe dar Confirmar.

Sistema Integral del Rally Latinoamericano de Innovación Cerrar sesión

  
**Fernando Nolasco Lima**  
Participante

- [Home](#)
- [Perfil de Sede](#)
- [Mi cuenta](#)
- [Tiktok](#)
- [Directorio](#)
- [Desafíos](#)
- [Formato Reporte](#)
- [Instructivo para armado de equipos](#)
- [Ganadores](#)
- Redes sociales
  - [Facebook](#)
  - [Twitter](#)
  - [Instagram](#)

### Perfil de Equipo

TI-X 
[+ Agregar integrante](#)
[Editar nombre equipo](#)
[Heredar líder](#)

**El equipo deber estar conformado:**

- ✔ por un mínimo de 4 integrantes.
- ✔ al menos un estudiante de ingeniería (indispensable)
- i con opción a 1 profesor o investigador
- i con opción a 1 egresado profesionista, siempre y cuando no sea profesor

#	Participante	Estatus	Tipo de Participante	Área de estudio	Opciones
1	★ FERNANDO NOLASCO LIMA	Líder	Estudiante universitario	Ingeniería	
2	MARTÍN ANTONIO HERNÁNDEZ ALONSO	Integrante	Estudiante universitario	Ingeniería	<a href="#">✕ Quitar integrante</a>
3	JOSÉ ARMANDO VARGAS CISNEROS	Integrante	Estudiante universitario	Ingeniería	<a href="#">✕ Quitar integrante</a>
4	CLAUDIA FABIOLA LÓPEZ DELGADO	Integrante	Estudiante universitario	Ingeniería	<a href="#">✕ Quitar integrante</a>
5	ALEJANDRO ALCÁNTARA HERNÁNDEZ	Integrante	Estudiante universitario	Ingeniería	<a href="#">✕ Quitar integrante</a>
6	IVAN ANTONIO HERNÁNDEZ BUSTOS	Integrante	Estudiante universitario	Ingeniería	<a href="#">✕ Quitar integrante</a>
7	MAYTE FADRIQUE	Integrante	Estudiante universitario	Ingeniería	<a href="#">✕ Quitar integrante</a>
8	NADIA PATRICIA RAMÍREZ RUIZ	Integrante	Estudiante universitario	Ingeniería	<a href="#">✕ Quitar integrante</a>

[Entregables](#)

**Importante:** El equipo debe confirmarse antes de las 4 hs de iniciada la competencia, luego se desactiva esta función en el sistema.

**Validación del equipo:** El Sistema valida el equipo, en caso de no cumplir con las condiciones de las bases, no le permitirá confirmarlo.

**Modificación de equipos:** el equipo puede modificarse durante el período en el que está habilitado “Crear Equipo”. Luego sólo puede cambiarse el líder de uno a otro integrante del equipo.

### 3. Seleccionar Desafío:

Una vez confirmado el equipo, se puede seleccionar el desafío a resolver en la competencia tal como se indica en la pantalla anterior.

**Los desafíos pueden modificarse a lo largo de la competencia, asumiendo el riesgo de su resolución en tiempo y forma el equipo.**

### 4. Selección de equipos para interacción internacional

La organización de la competencia determinará los equipos que deben trabajar en conjunto. La comunicación se realizará por medio de un mail al líder de cada equipo. Se informará con quienes deben trabajar en la interacción internacional y en el sistema SIRLI se podrá ver siguiente pantalla en la que se

detalla el equipo y los integrantes del equipo para interactuar.

The screenshot shows a mobile application interface. On the left is a dark sidebar menu for user 'Fernando Nolasco Lima' (Participante). The main content area is a TikTok profile page. At the top, it says 'Tiktok' and 'Instrucciones' with a placeholder text. Below this, there are two team representations: one for 'TI-X' (Mexico) and one for 'ITM AMERICANO' (Colombia), separated by a plus sign. Under each team representation is a 'Contactos' section listing team details and contact information.

Equipo	Líder del equipo	Correo electrónico	WhatsApp
TI-X	FERNANDO NOLASCO LIMA	ejemplo@correo.com	+52 5123456789
Integrante del equipo	MARTÍN ANTONIO HERNÁNDEZ ALONSO	ejemplo@correo.com	+52 5123456789
Integrante del equipo	JOSÉ ARMANDO VARGAS CISNEROS	ejemplo@correo.com	+52 5123456789
ITM AMERICANO	KEVIN ANDRÉS ANTARES LOZANO	ejemplo@correo.com	+52 5123456789
Integrante del equipo	ANDRÉS AMBITO	ejemplo@correo.com	+52 5123456789
Integrante del equipo	CARLOS ANDRES TABARES TORO	ejemplo@correo.com	+52 5123456789

## 5. Entregables de la competencia

### 5.1 Interacción Internacional:

La interacción internacional es de tipo lúdico-creativa entre dos equipos de diferentes países o culturas. Este producto puede ser un baile, una canción, un juego, una representación o cualquier otra interacción que acuerde el equipo.

Los equipos participantes deberán, a través de **una única** cuenta de TIK TOK, subir un video que sea el producto de la interacción entre los dos equipos asignados por la organización, con el hashtag #RallyLatam2020 y con el nombre de los equipos participantes, también deberán subir, ambos equipos,

el link de dicha publicación al SIRLI, en el apartado para tal fin. El video no podrá superar 1 minuto de duración.

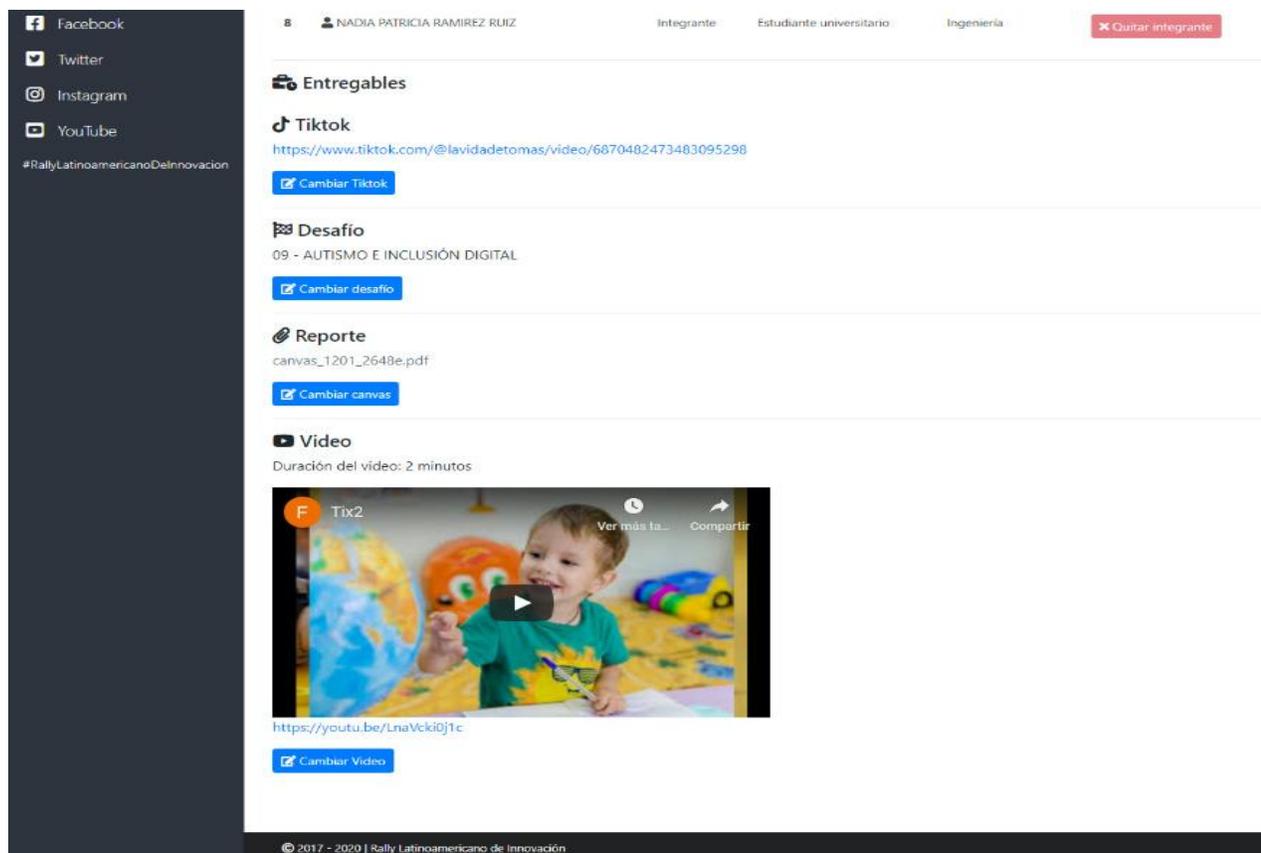
Este producto debe ser entregado a las 20 hs. de iniciada la competencia (5:00 hs El Salvador; 6:00 hs México, Ecuador y Colombia, 7:00 Paraguay y 8:00 hs Argentina/ Chile/ Uruguay). Es requisito para poder tomar en cuenta la resolución del desafío y que sea evaluado, haber subido a la plataforma del Rally el enlace a la publicación de TikTok.

El video con más likes  será el ganador. Los integrantes del equipo serán distinguidos.

## 5.2 Resolución del desafío

Los entregables relacionados con la resolución del desafío de la competencia deben subirse al Sistema de gestión del Rally (SIRLI). Como se menciona en el punto anterior, si el equipo no subió el enlace a TikTok queda descalificado y no se evalúa la propuesta.

- “Cargar Reporte”, que debe subirse en formato PDF
- “Agregar video” que habilita subir el URL de YouTube. Cada equipo debe subir su video a YouTube y pegar link del video en donde se indica en el Sistema. **Es importante prever tiempo para la subir el video a YouTube.**



The screenshot displays the SIRLI system interface for a user named NADIA PATRICIA RAMIREZ RUIZ, who is an undergraduate engineering student. The interface shows a list of deliverables (Entregables) including:

- Tiktok:** A link to a TikTok video: <https://www.tiktok.com/@lavidadetomas/video/6870402473483095298>. A "Cambiar Tiktok" button is visible.
- Desafío:** 09 - AUTISMO E INCLUSIÓN DIGITAL. A "Cambiar desafío" button is visible.
- Reporte:** canvas\_1201\_2648e.pdf. A "Cambiar canvas" button is visible.
- Video:** Duración del video: 2 minutos. A video player shows a child with a globe. The URL <https://youtu.be/LnaVcki0j1c> is provided. A "Cambiar Video" button is visible.

A sidebar on the left contains social media links for Facebook, Twitter, Instagram, and YouTube, along with the hashtag #RallyLatinoamericanoDeInnovacion. The footer indicates the copyright years 2017-2020 for the Rally Latinoamericano de Innovación.