

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer. INFORMÁTICA - ELECTRÓNICA - INNOVACIÓN TECNOLOGÍA APLICADA - INTERÉS GENERAL - RECREATIVAS

# CONCURSO DE FEED DE INSTAGRAM

# Categoría: Tecnología aplicada

Las aplicaciones y nuevas tecnologías hoy nos permiten tener a mano la posibilidad de captar nuestro entorno y narrarlo. Es decir, hacerlo significativo. Así, podemos compartir una visión de la vida, nuestros sueños, temores, expectativas. Las nuevas tecnologías nos ayudan a producir mensajes y el diseño gráfico se convierte en una disciplina fundamental para lograr que estos mensajes sean eficientes y puedan interactuar con la audiencia esperada.

#### Introducción

La llegada de las redes sociales desempeñaron, y lo siguen haciendo, un papel significativo en cuanto al desarrollo de la identidad de jóvenes, adolescentes y el mundo en general. Desde entonces cambió la forma de cómo nos relacionamos y comunicamos.

Instagram es un canal que permite la expresión personal, buscando y experimentando la manera de encontrarse a gusto consigo mismo, integrarse en el grupo de iguales y desarrollando muchas de sus potencialidades. Estos perfiles de Instagram funcionan como auténticos diarios personales y/o de grupos de identidad común, sociedades, etc. La reflexión y análisis de los contenidos expuestos y cómo narrarlos permiten reflejar las motivaciones internas y verdaderos intereses.

# Descripción

Los miembros de las escuelas participantes deberán construir un perfil de Instagram para visibilizar y comunicar un "grupo de acción" que lleve adelante algun proyecto comunitario o bien tengan establecidas algunas relaciones de pertenencia (de la escuela, el barrio, la familia educativa, etc).

La propuesta incluirá el ávatar del perfil, la descripción breve, y el feed propiamente dicho (mínimo de 9) a modo de patrón modular que permite que las imágenes de una cuenta de Instagram funcionen en conjunto (damero/mosaico) o individuales como parte de una identidad, trasmitiendo una idea o contenido (contar una historia), de manera atractiva visualemente, mediante el uso de imágenes consistente en sí mismas y en relación a las demás. Teniendo como objetivo último construir una imagen e identidad de la cuenta.

#### **Objetivos**

Este Concurso busca acercar las herramientas de comunicación visual y vincularlas con redes sociales de uso corriente entre los adolescentes, jóvenes y adultos, canalizando inquietudes de expresión y motivar el interés por el conocimiento experto del Diseño Gráfico como una de las disciplinas centrales de la Comunicación Visual.

#### **Temario**

El tema de la cuenta será a elección de los participantes. Lo que se tendrá en cuenta son las imágenes propuestas y los textos como pertinentes a la temática elegida.

Las imágenes que se postean, que pueden ser fotos, dibujos, collages, composiciones de textos e imágenes, etc. deben tener una intención comunicacional en sí misma y a su vez estar en relación a las demás, el nombre, el avatar, etc. componiendo un conjunto que refuerza y define una identidad para el perfil.











Actividad ONLINE

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer. INFORMÁTICA - ELECTRÓNICA - INNOVACIÓN TECNOLOGÍA APLICADA - INTERÉS GENERAL - RECREATIVAS

# **Actividad**

### Modalidad

La modalidad es grupal: 4 personas o más.

#### **Formato**

- Digital, online y activa en la plataforma Instagram. Puede ser una cuenta nueva o existente, que se ajuste a esquema grafico-conceptual solicitado.
- Documento anexo; memoria descriptiva (formato A4 pdf)

## Plazos y duración

El plazo de entrega es el día y horario asignados en el cronograma.

# Inscripción

### **Participación**

Los participantes deben ser alumnos que correspondan a una escuela que debe estar inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

La participación es libre y de forma grupal.

Se recomienda la participación de estudiantes especialmente motivados por las áreas relativas al diseño gráfico o la comunicación.

#### Requisitos

El día de la presentación la cuenta de Instagram deberá estar activada online. Los participantes adjuntaran por e-mail a la dirección provista por la universidad. Un archivo escrito (formato PDF) donde dé cuenta del el nombre del perfil propuesto; acompañado de una breve descripción que dé a conocer la identidad del mismo. Sus valores, los objetivos como pilares de comunicación y el concepto general del esquema gráfico propuesto. El documento puede estar reforzado con la captura del feed e imágenes de referencia como inspiración.

Es necesario una inscripción previa al comienzo del evento, la cual debe realizarse en forma online, a través del sistema previsto a tal fin, al cual se puede acceder desde la página web: http://oniet.ubp.edu.ar.

De haber algún inconveniente puede enviar un email a competencias.oniet@ubp.edu.ar quien se ocupará de hacer las revisiones del caso, o cargar la inscripción en caso de que no pueda realizarla.









Actividad ONLINE

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer. INFORMÁTICA - ELECTRÓNICA - INNOVACIÓN TECNOLOGÍA APLICADA - INTERÉS GENERAL - RECREATIVAS

# **Evaluación**

#### Consideraciones generales

La competencia se estructurará de la siguiente manera:

- El día de las Olimpíadas, el grupo que participe deberá enviar un archivo PDF adjunto por e-mail a la dirección provista por la universidad. El nombre del archivo deberá ser guardado con las siglas de la escuela y nombre de tutor (docente).
- El PDF deberá contener el título del concurso. Datos pertinentes nombre de la escuela, provincia y localidad. Nombre y apellido de los alumnos y docentes que participen del grupo. Adjunto nombre del perfil propuesto y memoria descriptiva.
- Las autoridades de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UBP designaran un jurado que establecerá el orden de mérito de los trabajos.

### Responsables y colaboradores

Esta competencia será supervisada y evaluada por un especialista en el tema perteneciente al staff de la Universidad Pascal.

Carrera asociada: Diseño gráfico.

**Directora**: Victoria Solís

#### Criterios de evaluación

El Jurado establecerá los criterios de selección que tendrán relación con:

- Pertinencia de la identidad planteada
- Originalidad.
- Tratamiento de la imagen (fotografía/dibujo).
- Orden y selección de la información.
- Coherencia en la lectura general del perfil.

## Ganadores

Se definen 3 ganadores siguiendo el concepto de las Olimpiadas:

- 1er puesto: Medalla de Oro
- 2do puesto: Medalla de Plata
- 3er puesto: Medalla de Bronce

Cabe destacar que la identificación de los medalleros es meramente conceptual y serán entregadas conjuntamente con los premios estipulados en oportunidad del cierre del evento.







