

# ORE 2020

## Modalidad Universitaria

Estas son las reglas oficiales para la competencia Modalidad Universitaria de las Olimpiadas de Robótica Educativa - ORE 2020, modalidad virtual.

## Introducción

Todo problema es una oportunidad para encontrar una o más soluciones que puedan ayudar a optimizar, o incluso resolver más de un problema. Para ello es necesario la creatividad e imaginación para entender los problemas, explorar y descubrir posibles soluciones que con ayuda de la tecnología se pueden reducir costos y tiempos. Poner en práctica la búsqueda de soluciones tecnológicas es un desafío que alimenta el espíritu de la creatividad e innovación, componentes imprescindibles para la era Post-Covid 19. En esta edición, las Olimpiadas de Robótica Educativa - ORE 2020, presenta el Concurso de Proyectos de Innovación en Modalidad Universitaria. El desarrollo de proyectos de este concurso tiene por objetivo diseñar soluciones de robótica que podría suplir necesidades de algún sector de la sociedad de acuerdo a una temática que se indicará al inicio de la competición (jueves 29 de octubre a las 15:00 horas, horarios de Perú). A continuación se detallará las características que debe presentar la propuesta de proyecto.

## Índice

<b>Introducción</b>	<b>1</b>
<b>1. Equipos</b>	<b>2</b>
<b>2. Proyecto</b>	<b>2</b>
2.1. Descripción . . . . .	2
2.2. Material . . . . .	2
<b>3. Competencia</b>	<b>2</b>
3.1. FASE 1 . . . . .	2
3.2. FASE 2 . . . . .	3
3.2.1. Presentación . . . . .	3
3.2.2. Preguntas . . . . .	3
<b>4. Evaluación Técnica</b>	<b>3</b>
<b>5. Código de Conducta</b>	<b>3</b>
5.1. Espíritu . . . . .	3
5.2. Juego limpio . . . . .	4
5.3. Comportamiento . . . . .	4
5.4. Evaluadores y Organizadores . . . . .	4
<b>6. Información Adicional</b>	<b>4</b>
6.1. Información del evento . . . . .	4

# 1. Equipos

1. Cada equipo estará conformado como mínimo por 2 integrantes y máximo 3. Es recomendable pero no imprescindible que por lo menos un integrante tenga conocimientos básicos de electrónica, robótica e innovación.
2. En el momento de la inscripción se debe indicar que integrante del equipo será el líder.
3. No existe un rango de edad para esta modalidad, pero se pretende que sean personas en preparación técnica y/o universitaria con entusiasmo de querer contribuir a la sociedad.

# 2. Proyecto

## 2.1. Descripción

El día jueves 29 de octubre a las 15:00 horas, horarios de Perú se indicará la temática del proyecto. A continuación se darán las indicaciones de las características de presentación. A partir de la indicación de la temática de la competición, los equipos tendrán 48 horas para desarrollar su propuesta. Para la elaboración del proyecto es importante utilizar herramientas virtuales de hardware y software consolidados en sistemas robóticos, insertando en la propuesta detalles como los sistemas mecánicos, electrónicos y computacionales. Adicionalmente puede considerar conceptos de fabricación digital e inteligencia artificial. Es importante evidenciar el desarrollo del proyecto, por lo que se debe describir los documentos a presentar:

1. **Informe:** El formato de este documento se encuentra anexo en la página web del evento en formato word <http://ucsp.edu.pe/ore>.
2. **Video:** Debe tener una duración máxima de 5 minutos. La elaboración es libre y se sugiere la mayor creatividad para la realización del mismo. El video debe cubrir los siguientes items:
  - a) Presentación del equipo
  - b) Nombre del proyecto
  - c) Planteamiento y delimitación del problema y solución propuesta
  - d) Materiales usados en el proyecto (físicos y/o virtuales)
  - e) Construcción y/o elaboración del proyecto (Diseño CAD)
  - f) Funcionamiento del proyecto (Simulación de Hardware y software)

## 2.2. Material

1. Los equipos pueden utilizar diferentes programas o software para la simulación y/o representación de sus proyectos.

# 3. Competencia

La competencia se realizará en dos fases, en la primera fase los equipos tienen que enviar un informe más un video (descritos en sección de Proyecto) en el cual se documentará el trabajo realizado y la segunda fase consiste en una exposición y entrevista de los proyectos.

## 3.1. FASE 1

Los equipos deben asistir de manera virtual a una reunión el día **jueves 29 de octubre** a las **15:00 horas Perú**, el link de enlace se enviará días previos al evento y una vez inscrito el equipo.

## 3.2. FASE 2

Esta segunda fase se realizará los días del evento, en donde se valorará los medios y herramientas usadas a través de un ronda de presentación y preguntas.

### 3.2.1. Presentación

1. Presentar un video explicativo del desarrollo del proyecto.
2. Tener una buena posición de la cámara y micrófono para la visualización y audición clara de la presentación del proyecto.
3. Una vez iniciada la presentación, los demás equipos deben apagar sus micrófonos y cámaras y solo el equipo puede explicar su proyecto.
4. Los competidores no podrán utilizar ningún tipo de instructivo y/o guía escrita o animada durante la presentación de su proyecto (solo el video).
5. Se les brindará un tiempo de 15 minutos para la presentación del proyecto, el cual debe ser distribuido de la mejor manera entre los participantes del equipo.

### 3.2.2. Preguntas

1. Una vez finalizada la exposición, el jurado puede pasar a la ronda de preguntas.
2. La entrevista será en un ambiente amical de "preguntas y respuestas", el cual tendrá duración de 10 minutos como máximo.

## 4. Evaluación Técnica

Aspectos estándares que se evaluarán:

- a) **Creatividad:** Se evaluará la habilidad de generar nuevas ideas, fusionando la imaginación con el conocimiento para ofrecer soluciones originales y viables.
- b) **Claridad:** Se evaluará la profundidad con la que fue estudiado el problema que ataca el proyecto, teniendo claro las implicancias que este requiere para su desarrollo.
- c) **Simplicidad:** Se evaluará la capacidad de plantear y desarrollar una solución accesible y eficiente ante la etapa pos-Covid.
- d) **Funcionalidad:** Se evaluará el conjunto de características del proyecto para apreciar la practicidad, utilidad e ingenio que propone en él, además de cumplirse con el objetivo primordial, proponer y dar solución de acuerdo a la temática propuesta.

## 5. Código de Conducta

### 5.1. Espíritu

1. Se espera que todos los participantes, respeten la misión de la competencia, el cual es la práctica y desarrollo de la robótica de forma lúdica en un ambiente de investigación para la innovación. Adicionalmente, los participantes deben respetar también los valores y metas de la misma.
2. Los voluntarios, árbitros y organizadores actuarán dentro del espíritu del evento para asegurar que la competencia sea competitiva, justa y lo más importante que sea divertida.
3. No se trata de ganar o perder, sino cuanto es lo aprendido aquello que cuenta. Perderás realmente una gran oportunidad y una experiencia de vida si no aprovechas para colaborar con otros estudiantes y mentores. ¡Es un momento único, así que aprovéchalo al máximo!

## **5.2. Juego limpio**

1. Se espera que el objetivo de todos los equipos sea participar en una competencia limpia y justa.
2. Recuerda que ayudar a aquellos que lo necesitan y demostrar amistad y cooperación son el espíritu de esta competencia, y esto ayuda a que el mundo sea un lugar mejor.

## **5.3. Comportamiento**

1. Los participantes no pueden intervenir en la presentación de otros participantes cuando estos estén en plena competencia. Solo los evaluadores en caso de preguntas o el equipo organizador podrán intervenir.
2. A los participantes que no sigan un comportamiento adecuado se les pedirá que dejen la plataforma virtual de competencia, corriendo el riesgo de ser descalificados.

## **5.4. Evaluadores y Organizadores**

1. Los jueces y organizadores de la competencia actuarán dentro del espíritu de la competencia.
2. Ningún evaluador podrá tener una relación cercana a ninguno de los miembros de ningún equipo de la competencia a la que están calificando.

# **6. Información Adicional**

## **6.1. Información del evento**

1. Cada equipo es responsable de verificar la información de la competencia en caso sea actualizada antes y durante el evento. Los equipos deben también estar al tanto de posibles anuncios durante el desarrollo de la ORE 2020.
2. Se anunciará a los participantes en caso haya alguna actualización de información durante el evento.
3. Cualquier consulta puede realizarse al e-mail oficial del evento [ore@ucsp.edu.pe](mailto:ore@ucsp.edu.pe)