

00

01

11

10

100110101



INTELIBOTS TOURNAMENT

REGLAMENTO INNOVACIÓN JUNIOR



Intelibots
creations

DESCRIPCIÓN DE LA CATEGORÍA

El Reto Innovación Junior está diseñado para plantear la solución a un problema de la vida real (preferiblemente con impacto social), donde se diseñe un sistema (electrónico, automático, robótico, mecatrónico, IA, IoT, o cualquier otro) que solucione total o parcialmente dicho problema.

Para iniciar, el equipo debe identificar y describir un problema de la vida real. Posteriormente debe plantear una solución parcial o total del problema por medio del uso del nombrado sistema. Finalmente, el equipo debe implementar un prototipo básico funcional.

EQUIPO

La competencia es abierta para cualquier menor de 18 años que se encuentre estudiando en alguna institución educativa reconocida. Cada equipo inscrito puede contar con un máximo de 3 integrantes y un asesor (profesor o adulto responsable).

INSCRIPCIÓN

La información completa para realizar la inscripción del robot debe consultarse en nuestra página web: <https://intelibotstournament.com/>

NOTA:

*Cualquier situación no prevista en este reglamento queda a criterio de los jueces y/o el comité organizador.

CARACTERÍSTICAS

1. El equipo deberá realizar un video de máximo 10 minutos para los jurados, exponiendo el proyecto. La elaboración del video es libre y se sugiere la mayor creatividad para la realización del mismo. Para la grabación del video se sugiere la aplicación www.screencast-o-matic.com/, sin embargo, se puede utilizar cualquier otra herramienta.

El video debe tener las siguientes secciones:

a. Integrantes. Se debe indicar el nombre de la institución educativa, la ciudad, los nombres de los integrantes del equipo, el nombre del

asesor, el nombre del proyecto y el nombre del equipo.

b. Planteamiento del problema: En esta sección se debe describir la problemática que se busca solucionar, las personas afectadas, la ubicación geográfica y cualquier otra información que permita comprender adecuadamente el problema a solucionar. Es importante que no se hable de la solución en este apartado.

c. Planteamiento de la solución: En este apartado, se debe describir la solución que el equipo plantea (ya sea a todo el problema o a una parte de él). La solución planteada por el equipo debe detallar la forma en la cual el problema será tratado y cómo el uso de un sistema puede mejorar la situación actual de dicho problema. La solución puede abarcar la totalidad del problema o puede enfocarse en solucionar sólo una parte de dicho problema.

d. Diseño del sistema. En este apartado se debe indicar y describir la(s) plataforma(s) que se utilizará(n) (robótica, mecatrónica, IA, IoT, etc). Posteriormente, se debe mostrar las características que se tuvieron en cuenta para el diseño del sistema, diagramas funcionales, diagramas de bloques, bosquejos, etc.

e. Pruebas del sistema. En esta sección se debe indicar la forma en la cual se realizaron las pruebas para validar que el sistema cumple con el objetivo propuesto.

2. El sistema desarrollado, debe mostrarse en el video.

3. No se permitirá competir sistemas que sean iguales entre sí, ya sean del mismo o de diferentes equipos. En caso de existir esta condición, podrán ser descalificados de acuerdo con el criterio de los jueces.

COMPETENCIA

1. Los jurados verán la presentación de cada proyecto, darán una retroalimentación al equipo y registrarán su puntuación en la rúbrica de evaluación.

2. El video debe ser grabado por los integrantes del equipo.

3. El equipo deberá enviar el video de acuerdo a la información indicada en la página web del evento.

RONDAS

Cada proyecto será revisado por mínimo dos jurados diferentes.

En la primera ronda se hará la primera revisión y los resultados serán publicados en la página del evento y en Redes Sociales del evento. Las rubricas evaluadas por los jurados serán enviadas al correo electrónico del capitán del proyecto, como retroalimentación de su proyecto.

En la segunda ronda se hará la segunda revisión y los resultados serán publicados en la página del evento y en Redes Sociales del evento. Las rubricas evaluadas por los jurados serán enviadas al correo electrónico del capitán del proyecto, como retroalimentación de su proyecto.

Con el promedio de los puntajes obtenidos en las rubricas de los jurados, se obtendrá el primer, segundo y tercer lugar del concurso.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Serán evaluadas las siguientes habilidades:

Habilidad	Indicador
Creatividad	Presentación
Comunicación	Expresividad
	Apropiación de conceptos
Colaboración	Trabajo en equipo
Resolución del problema	Planteamiento
	Solución
Innovación	Valor agregado a la propuesta

Las puntuaciones y niveles orientativos de cada habilidad se pueden consultar en la rúbrica de evaluación adjunta.

Los puntajes asignados por los jurados en la rúbrica se promediarán, sumando los resultados y dividiendo entre la cantidad de jurados. Ese será el resultado final para cada equipo.

AMONESTACIONES Y VIOLACIONES

Durante la competencia los equipos pueden hacerse acreedores a una amonestación, con las siguientes acciones:

1. Que el video no cumpla con las indicaciones dadas en el presente reglamento.

2. En caso de que el video tenga problemas técnicos.

3. En caso de hacer algún tipo de trampa, engaño o fraude para obtener beneficios directos o indirectos en la competencia.

Los jueces pueden descalificar a cualquier equipo en cualquier punto de la competencia de acuerdo con lo establecido anteriormente o por alguna otra falta que a su criterio sea grave y atente contra la civilidad, ética y educación que se busca en el evento.

INCONFORMIDADES

1. En caso de ser necesario, el juez podrá acudir al comité organizador de la competencia, quienes decidirán la resolución final.

2. En caso de existir comportamiento antideportivo, agresivo, deshonesto, o cualquier conducta irregular los jueces tienen la obligación de amonestar o en su caso expulsar al capitán y a su equipo.

3. Cualquier inconformidad deberá externarse dentro del tiempo en que la competencia se lleve a cabo, de lo contrario se tomará como "no fundada" y será descartada.

4. En caso de que el participante sea descalificado, decida o no pueda participar, el comité organizador no está obligado a otorgarle ninguna bonificación, reintegro o beneficio adicional.

Para más información adicional visita nuestra página de Facebook:

["Intelibots Creations"](#)

¡Nos vemos en la competencia!

Aceptación de las Bases: Llevar a cabo el registro del equipo y hacer el pago correspondiente implica la aceptación y entendimiento de este reglamento en su totalidad.