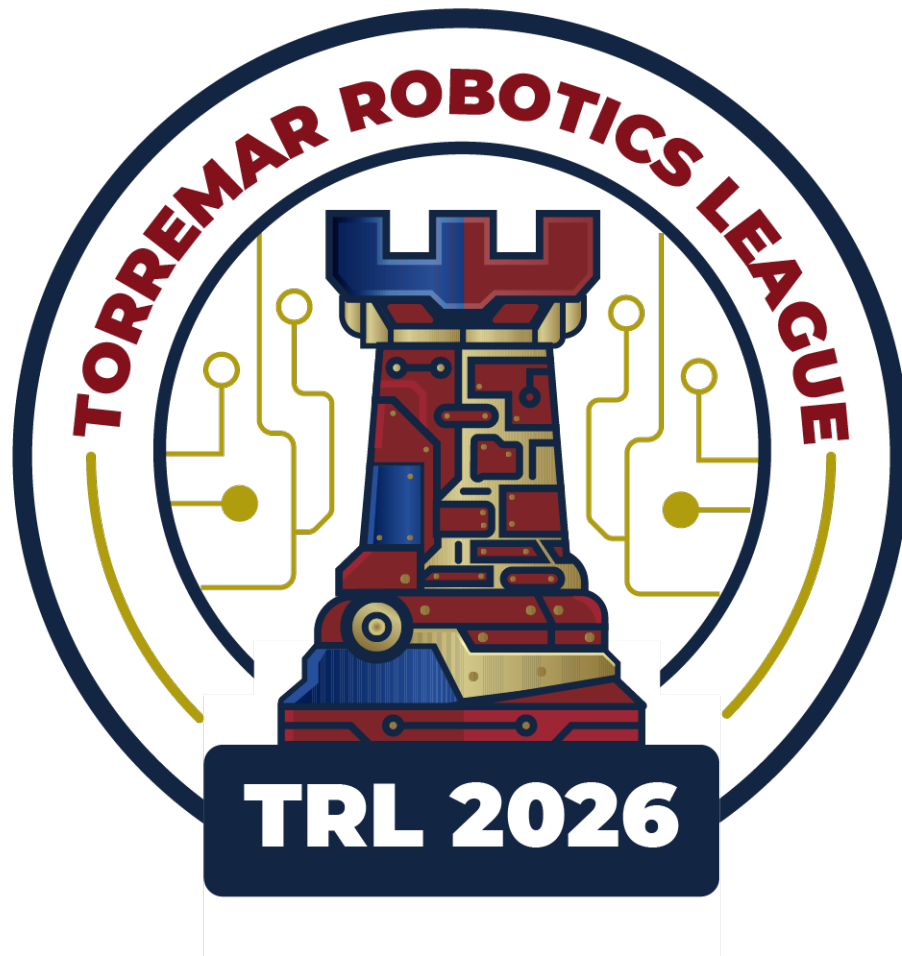


## CATEGORÍA: HACKATÓN TINKERCAD



*“La robótica no solo construye robots, construye mentes capaces de cambiar el futuro.”*

*Comité Organizador*

cfranco@torremar.edu.ec

0997277652

## DESCRIPCIÓN GENERAL

La categoría Hackathon Tinkercad 3D consiste en el diseño y la creación de un modelo 3D.

**Artículo 1.1.** Podrán inscribirse hasta dos participantes por Unidad Educativa en esta categoría.

**Artículo 1.2.** El jurado calificador podrá aplicar en cualquier circunstancia el presente reglamento, en caso de que se produzcan problemas durante la competencia como:

- Errores graves en el software que impida continuar con la competencia.
- Problemas de conexión

El jurado tendrá las atribuciones necesarias para decidir cualquier aspecto o eventualidad que no esté contemplada en el mismo.

**Artículo 1.3.** Todos los participantes deberán acogerse a lo estipulado en el Reglamento General en cuanto a pagos, inscripciones, participación y penalizaciones generales.

**Artículo 1.4.** El presente reglamento es una evolución sujeta a mejoras continuas, que toma como referencia reglamentos presentados por las universidades anfitrionas en eventos anteriores y concursos realizados a nivel mundial.

## BASES DE LA COMPETENCIA

**Artículo 2.1.** El modelo 3D sólo debe crearse con elementos existentes en la

librería de formas que ofrece Tinkercad y no podrá usar modelos 3D creados por terceros.

**Artículo 2.2.** Todos los modelos 3D deben ser de elaboración propia, podrá observar modelos existentes como inspiración más no utilizar sus elementos.

**Artículo 2.3.** El modelo 3D deberá cumplir con todas las especificaciones dadas por el jurado calificador.

## CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA DE TRABAJO

**Artículo 3.1.** El modelo 3D debe ser creado con la herramienta en línea Tinkercad <https://www.tinkercad.com> la opción de diseño 3D.

**Artículo 3.2.** El área de competencia comprende un computador con conexión a internet y mouse otorgados por la sede del concurso.

## DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Durante el desarrollo de la competencia, los equipos participantes deberán tener en cuenta los siguientes aspectos que serán respetados sin excepción, caso contrario serán eliminados:

**Artículo 4.1.** La categoría Hackathon Tinkercad 3D consiste en diseñar y crear un modelo 3D el día de la competencia, durante las horas de la competencia, con las características previamente descritas por el jurado

calificador.

**Artículo 4.2.** El reto será planteado por el jurado calificador el día de la competencia y será socializado a todos los participantes.

**Artículo 4.3.** La competencia se realizará en un solo día y los participantes deberán presentarse 15 minutos antes para asignar el usuario de Tinkercad e iniciar sesión en la clase designada.

**Artículo 4.4.** El modelo 3D se creará única y exclusivamente en el computador de trabajo, con el usuario asignado y durante el tiempo dado por el jurado calificador. Los equipos deberán llevar, hojas de dibujo A4, lápices, lápices de colores, borrador, saca punta, todo esto para realizar un boceto de diseño como borrador de su modelo 3D.

**Artículo 4.5.** El modelo 3D no deberá tener objetos obscenos que atenten contra la moral.

**Artículo 4.6.** El modelo 3D sólo podrá ser realizado con la herramienta online Tinkercad. Se prohíbe el uso de otras herramientas o exportar modelos de otras herramientas similares.

**Artículo 4.7.** El participante siempre deberá permanecer en su puesto de trabajo. Si el jurado calificador observa que esto no se cumple, el equipo recibirá una amonestación y se reducirá el puntaje respectivo.

**Artículo 4.8.** Solo los participantes podrán ingresar al área de trabajo establecida para la competencia. Si alguna persona ajena al equipo es sorprendida dialogando con los

participantes sin autorización previa del jurado calificador el equipo implicado será amonestado y se reducirá el puntaje respectivo.

## **DETERMINACIÓN DEL GANADOR DE LA COMPETENCIA**

Una vez culminado el tiempo establecido para la competencia, el equipo participante tendrá que presentar su modelo 3D al jurado calificador para su respectiva revisión. Si un equipo no está en su puesto de trabajo al momento de la revisión, el juez realizará el llamado y se esperará 2 minutos, en caso de que no esté en el tiempo el equipo quedará eliminado.

**Artículo 5.1.** Durante la fase de revisión, los participantes no podrán modificar el modelo 3D. Si esto ocurre, el equipo recibirá una amonestación.

**Artículo 5.2.** El modelo 3D será evaluado por el jurado calificador en vista y presencia de todos los equipos.

**Artículo 5.3** Estas puntuaciones serán tomadas de manera individual por cada uno de los jueces y luego serán promediadas. Los aspectos considerados para la calificación de esta categoría se muestran en la tabla 1, ver el anexo 1 de la rúbrica general:

*Tabla 1. Aspectos generales de los puntajes*

ASPECTOS	VALORACIÓN
----------	------------

1. Modelado completo con todas las especificaciones indicadas	35
2. Creatividad, originalidad y estética.	35
3. Boceto inicial en papel de dibujo A4	20
4. Presentación ante los jueces	10
5. Amonestaciones	-5

**Artículo 5.4** En cuanto al desempeño del equipo dentro del área de trabajo, los participantes deberán estar prestos para responder al jurado calificador dos preguntas que se les efectuará durante el transcurso de la competencia.

**Artículo 5.5** En caso de que exista un empate entre equipos, se tomará en cuenta cuál de ellos obtuvo el mayor puntaje de acuerdo con lo presentado en la Tabla 1 y la rúbrica de evaluación del Anexo 1.

## JUECES

**Artículo 6.1.** La figura del juez o los jueces es importante en la competencia, él será el encargado de que las reglas y normas establecidas por el comité organizador se cumplan.

**Artículo 6.2.** Los jueces para esta competencia serán designados por el comité organizador.

**Artículo 6.3.** Los participantes pueden presentar sus objeciones al juez encargado de la categoría antes de que acabe la competencia.

**Artículo 6.4.** En caso de duda en la aplicación de las normas, la última palabra la tiene siempre el juez o los jueces encargados.

En caso de existir una controversia ante la decisión del juez o los jueces, se puede presentar una inconformidad verbal a los organizadores del evento o ante el Consejo de Jueces, una vez terminada la competencia, se evaluarán los argumentos presentados y se tomará decisión al respecto. Esta decisión es inapelable.

## DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Los reglamentos están sujetos a modificaciones a fin de mejorar el desempeño de los participantes. Todos aquellos sucesos que no se contemplen dentro del presente reglamento, durante la competencia serán resueltos por el Comité Organizador en conjunto con los Jueces sin derecho de apelación.

De no contar con mínimo de 3 equipos participantes, la categoría será considerada únicamente como exhibición.

Las llaves de cada categoría serán presentadas el día del evento según la decisión del juez asignado y en conjunto con los coaches de equipos.

## Anexo 1. Rúbrica de evaluación Hackathon Tinkercad 3D

Equipo/participante: \_\_\_\_\_ Institución: \_\_\_\_\_

CRITERIOS	EXCELENTE	BUENO	ACEPTABLE	BÁSICO	INSATISFACTORIO	TOTAL
<b>Modelado completo con todas las especificaciones indicadas</b>	<b>35 puntos</b> Modelado completamente terminado con todas las especificaciones claramente cumplidas y excedidas.	<b>34 – 30 puntos</b> Modelado completo con todas las especificaciones cumplidas.	<b>29 – 20 puntos</b> Modelado completo, la mayoría de las especificaciones cumplidas con algunos detalles menores faltantes.	<b>19 – 10 puntos</b> Modelado incompleto, varias especificaciones no cumplidas o mal implementadas.	<b>9 – 0 puntos</b> Modelado muy incompleto o incorrecto, la mayoría de las especificaciones no cumplidas.	
<b>Creatividad, originalidad y estética</b>	<b>35 puntos</b> Diseño altamente creativo y original, estéticamente impresionante y llamativo.	<b>34 – 30 puntos</b> Diseño creativo y original, estéticamente atractivo.	<b>29 – 20 puntos</b> Diseño algo creativo, con originalidad moderada y estética aceptable.	<b>19 – 10 puntos</b> Diseño con poca creatividad u originalidad, estética básica.	<b>9 – 0 puntos</b> Diseño sin creatividad ni originalidad, estética pobre o inexistente.	
<b>Boceto inicial en papel de dibujo A4</b>	<b>20 puntos</b> Boceto detallado, bien organizado y limpio, cumple completamente con los requisitos.	<b>19 – 16 puntos</b> Boceto claro y organizado, cumple con los requisitos.	<b>15 – 11 puntos</b> Boceto comprensible, pero con algunos detalles faltantes o desorganizados.	<b>10 – 6 puntos</b> Boceto simple, varios detalles faltantes o desorganizados.	<b>5 – 0 puntos</b> Boceto muy pobre o inexistente, no cumple con los requisitos.	
<b>Presentación ante los jueces</b>	<b>10 puntos</b> Presentación clara, bien estructurada, con confianza y manejo perfecto del tema.	<b>9 – 7 puntos</b> Presentación clara y estructurada, manejo adecuado del tema.	<b>6 – 4 puntos</b> Presentación comprensible, pero con algunos problemas de estructura o manejo del tema.	<b>3 – 2 puntos</b> Presentación con varios problemas de claridad, estructura o manejo del tema.	<b>1 – 0 puntos</b> Presentación confusa, desorganizada y con pobre manejo del tema.	
				<b>Amonestaciones (hasta -5 puntos) :</b>		
				<b>TOTAL GLOBAL:</b>		