



## REGLAMENTO GENERAL DE LOS “DESAFÍOS T”

### ORGANIZADOS POR EL SISTEMA DE TUTORIAS

#### FACULTAD DE INGENIERÍA – UNPSJB – SEDE COMODORO RIVADAVIA

#### **1.- Bases y Reglamento**

1.1.- El presente concurso es organizado por el Sistema de Tutorías de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco (Sede Comodoro Rivadavia).

1.2.- El mismo hecho de participar implica la plena aceptación de las presentes bases y toda aclaración y/o modificación que pudiera hacerse en su desarrollo.

1.3.- Durante la realización del evento no está permitido el uso de teléfonos celulares, notebooks, tablet o cualquier otro elemento informático que pueda alterar el desarrollo del evento (Si están permitidas calculadoras). Tampoco estará permitido la entrada y salida de gente del aula.

1.4.- Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento quedará sujeta a decisión del jurado interviniente.

#### **2.- Objetivo**

2.1.- La finalidad del concurso es promover la aplicación práctica de los conocimientos que reciben los alumnos en sus estudios. Fomentar el trabajo en equipo y despertar la inquietud de los estudiantes a participar de estas competencias.

2.2.- La reglamentación busca establecer las pautas de trabajo e igualar las posibilidades de todos los equipos.

#### **3.- Participantes**

3.1.- La competencia se podrá desarrollar en dos modalidades: Incluyendo solo alumnos del primer año de las carreras de la Facultad de Ingeniería o pudiendo incluir a alumnos de cualquier año de las carreras de la Facultad de Ingeniería.

3.2.- Los equipos deben estar integrados como mínimo por 2 estudiantes y como máximo por 4 estudiantes.



3.3.- Ningún participante podrá integrar más de un equipo.

3.4.- Los equipos se inscribirán a través de un link que proporcionará la organización del evento y definirán un líder de equipo, que solo tendrá importancia en cuestiones organizativas.

#### **4.- Los desafíos**

4.1.- El “Desafío T” consta en la resolución de 3 problemas que serán entregados al momento de comenzar la competencia.

4.2.- Los problemas podrán ser de resolución mediante el uso de la lógica (Ejercicios de Lógica) o mediante el uso de estimaciones (Ejercicios de Fermi).

4.3.- Los problemas basados en lógica tienen un valor de 30 puntos. Los desafíos basados en estimaciones tienen un valor de 40 puntos. El puntaje total no necesariamente tiene que ser 100 puntos.

4.4.- Los equipos tendrán un plazo de 2 horas para entregar al jurado una breve descripción de como llegaron a sus resultados.

4.5.- Debe estar indicado de forma clara el resultado valido para la pregunta del problema.

4.6.- La metodología de evaluación de los resultados se explicará al comienzo del evento, pudiendo esta cambiar entre evento y evento.

#### **5. Resultados**

6.1.- El jurado evaluará las memorias de calculo que cada equipo le entregue y definirá el puntaje que corresponda utilizando el criterio explicado al comienzo del evento.

6.2.- El equipo que haya alcanzado el máximo puntaje de acuerdo con lo evaluado por el jurado se consagrará ganador del Desafío T.

6.3.- El fallo del Jurado será inapelable.