



Bases de los concursos

Carrera: Ingeniería en Telecomunicaciones

CONCURSO 1 – TELETRIVIA

La dinámica del concurso consiste en la participación de estudiantes de las carreras propuestas, el cual se desarrollará a partir de una ronda de preguntas bajo una organización clasificatoria enfocada en los siguientes aspectos:

- Circuitos eléctricos
- Programación básica
- Electrónica analógica
- Electrónica digital

Premio al ganador: \$10

CONCURSO 2 - LA ANTENA TECNO-ECOLÓGICA UPS

Participantes: estudiantes de Ingeniería en Telecomunicaciones (todos los niveles).

Temática: aplicación de la creatividad y los conocimientos prácticos sobre *Líneas de Transmisión, Antenas y Propagación*

Bases del concurso:

- Creación de una antena con material ecológico y reciclable tales como: botellas, cartones, pilas o baterías, tubos, envases metálicos, aparatos electrónicos, papel periódico, revistas, rollos de papel higiénico, cubetas de huevo, etc.
- El concurso será caracterizado por una modalidad híbrida que constará de 2 fases: La fase virtual donde los candidatos enviarán un video de 3 a 4 minutos mostrando el proceso de realización de la antena, que materiales usan y la evidencia de que está en funcionamiento donde solo el 25% de los participantes clasificará a la siguiente fase.

Nota: Cualquier acto de copyright de contenido streaming de YouTube será digno de una descalificación automática, el video debe ser creativo y editado desde su autoría.

La fase presencial consistirá en un evento formal en un auditorio donde cada uno presentará su diseño y una propuesta expositiva de valor agregado y de innovación que se detallará a los concursantes previamente al evento a lo largo de la fase inicial

Premios a ganadores:

- Primer lugar: \$35 en compras de consumo
- Segundo lugar: \$25 en compras de consumo
- Tercer lugar: \$15 en compras de consumo

Carrera: Ingeniería Mecatrónica

CONCURSO: MECAMOLD CHALLENGE

Participantes: estudiantes de Ingeniería Mecatrónica, Automotriz y Mecánica.

Temática: será un torneo de modelación en SW 2018 o Inventor 2019.

Bases del concurso:

- El tiempo dicho es límite de 01h30.
- Se trabaja en parejas o individualmente.
- Las medidas deben ser las mismas al plano otorgado.
- El mecanismo debe ser funcional.
- El participante debe mantener su cámara encendida durante el concurso.
- Las decisiones de los jueces son absolutas.
- El mecanismo debe elaborarse únicamente en SW 2018 o Inventor 2019.
- El ensamble debe enviarse por completo en una carpeta comprimida.
- Los planos serán entregados al empezar la competencia para evitar fraude.
- Los participantes compartirán sus pantallas si se les pide para confirmar que su trabajo es inédito.
- El juzgado estará conformado por un docente de mecatrónica, mecánica y automotriz.

Cronograma

- Del 22 de noviembre al 3 de diciembre: Inscripciones
- Del 7 al 14 de diciembre: Realización del concurso
- 14 de noviembre: Exhibición de los ganadores

Premios:

- Primer lugar: Orden de compra de 80 dólares en tarjetas de consumo.
- Segundo lugar: Orden de compra de 60 dólares en tarjetas de consumo.
- Segundo lugar: Orden de compra de 40 dólares en tarjetas de consumo.

CONCURSO: HACKATON CODE

Participantes: estudiantes de Ingeniería Electrónica, Eléctrica, Mecatrónica, Telecomunicaciones y Sistemas.

Temática: será un torneo de programación en GUI Matlab en parejas donde se realizará el diseño de una calculadora que realice operaciones básicas, gráficas, derivadas, integrales, ecuaciones diferenciales y algún aplicativo para su carrera.

Bases del concurso:

- Será un concurso en dos fases, una clasificatoria y una de defensa.
- En la fase de clasificatoria el límite de concursantes serán 60 parejas de los cuales solo 4 equipos pasarán a la fase de defensa donde los jueces realizarán sus preguntas.

- La fase clasificatoria tendrá de tiempo límite de 8 horas, las cuales empezarán desde las 14h00 del 7 de diciembre, a la hora de inicio se enviará la información necesaria para realizar el programa.
- Toda la información se enviará a un grupo de WhatsApp, el cual será el medio de comunicación entre organizadores y participantes.
- Todos los programas deben ser enviados en un archivo comprimido donde conste toda la información utilizada a un formulario de office hasta las 22h00 del 7 de diciembre
- Durante la semana del 8 al 12 de diciembre se realizará la revisión de estos programas.
- El lunes 13 de diciembre se notificará a los 5 finalistas a las 08h00 para que puedan alistarse a su defensa.
- La defensa se realizará ante el jurado el martes 14 de diciembre a las 19h00, en vivo a través de Facebook Live en la página FEUPS Quito.
- La calificación se basará en los siguientes parámetros:
 - Interfaz amigable con el usuario – 3pts
 - Diseño creativo – 2pts
 - Funcionalidad – 6pts
 - Optimo – 4pts
 - Defensa – 4pts
 - Publico – 1pt

Nota: en la primera fase solo se calificará la interfaz, diseño, funcionalidad y que sea óptimo. El puntaje de defensa y público se calificará solo a los 4 finalistas.

Cronograma

- Del 22 de noviembre al 3 de diciembre: Inscripciones
- Del 7 de diciembre: Realización de la 1ra fase a las 14h00
- Del 14 de diciembre: Realización de la 2da fase de defensa a las 18h00
- Del 14 de diciembre: Exhibición de ganadores al terminar la defensa

Premios:

- Primer lugar: Orden de compra de 80 dólares en tarjetas de consumo.
- Segundo lugar: Orden de compra de 60 dólares en tarjetas de consumo.
- Segundo lugar: Orden de compra de 40 dólares en tarjetas de consumo.

Carrera: Ingeniería Eléctrica

CONCURSO ACADÉMICO: DESTREZAS ELÉCTRICAS

Este concurso se realizará de manera virtual con el apoyo de plataformas didácticas. Se realizarán 5 grupos:

- Primer Grupo: Primer y Segundo nivel
- Segundo Grupo: Tercer y Cuarto nivel
- Tercer Grupo: Quinto y Sexto nivel
- Cuarto Grupo: Séptimo y Octavo nivel
- Quinto Grupo: Noveno y Décimo nivel

De cada grupo saldrá un solo ganador el cual será acreedor de una orden de consumo de \$30 proveniente de los establecimientos en los cuales tiene convenio la UPS, total 5 órdenes de consumo de \$30.

CONCURSO: HACKATON CODE

Participantes: estudiantes de Ingeniería Electrónica, Eléctrica, Mecatrónica, Telecomunicaciones y Sistemas.

Temática: Será un torneo de programación en GUI Matlab en parejas donde se realizará el diseño de una calculadora que realice operaciones básicas, gráficas, derivadas, integrales, ecuaciones diferenciales y algún aplicativo para su carrera.

Bases del concurso:

- Será un concurso en dos fases, una clasificatoria y una de defensa.
- En la fase de clasificatoria el límite de concursantes serán 60 parejas de los cuales solo 4 equipos pasaran a la fase de defensa donde los jueces realizaran sus preguntas.
- La fase clasificatoria tendrá de tiempo límite de 8 horas las cuales empezaran desde las 14h00 del 7 de diciembre, a la hora de inicio se enviará la información necesaria para realizar el programa.
- Toda la información se enviará a un grupo de WhatsApp, el cual será el medio de comunicación entre organizadores y participantes.
- Todos los programas deben ser enviadas en un archivo comprimido donde conste toda la información utilizada a un formulario de office hasta las 22h00 del 7 de diciembre
- Durante la semana del 8 al 12 de diciembre se realizará la revisión de estos programas.
- El lunes 13 de diciembre se notificará a los 5 finalistas a las 08h00 para que puedan alistarse a su defensa.
- La defensa se realizará ante el jurado el martes 14 de diciembre a las 19h00 en un en vivo de Facebook en la página FEUPS Quito.
- La calificación se basará en los siguientes parámetros:
 - Interfaz amigable con el usuario – 3pts
 - Diseño creativo – 2pts
 - Funcionalidad – 6pts
 - Optimo – 4pts
 - Defensa – 4pts
 - Publico – 1pt

Nota: En la primera fase solo se calificará la interfaz, diseño, funcionalidad y que sea óptimo. El puntaje de defensa y público se calificará solo a los 4 finalistas.

Cronograma

- Del 22 de noviembre al 3 de diciembre: Inscripciones
- Del 7 de diciembre: Realización de la 1ra fase a las 14h00
- Del 14 de diciembre: Realización de la 2da fase de defensa a las 18h00
- Del 14 de diciembre: Exhibición de ganadores al terminar la defensa

Premios:

- Primer lugar: Orden de compra de 80 dólares en tarjetas de consumo.
- Segundo lugar: Orden de compra de 60 dólares en tarjetas de consumo.
- Segundo lugar: Orden de compra de 40 dólares en tarjetas de consumo.

Carrera: Ingeniería Civil

Se llevarán a cabo dos tipos de concursos:

1. Académicos, mediante los cuales se medirán los conocimientos y habilidades que han adquirido los estudiantes dentro de los campos de la ingeniería.
2. Recreativos, con el fin de motivar a los estudiantes a que expongan sus habilidades creativas.

Especificación de Concursos:

CONCURSO DE HIDRÁULICA:

Repositorio fotográfico de Obras Hidráulicas en el Ecuador

Participantes: Todos los estudiantes de la carrera.

Bases del concurso:

- Se podrá participar en parejas o individual.
- La obra hidráulica debe estar construida en el Ecuador.
- La obra puede ser de cualquier área dentro de la hidráulica (ej.: centrales hidroeléctricas, redes de alcantarillado, obras de riego y drenaje, presas, obras de descarga, entre otras).
- Se deben presentar una obra hidráulica.
- El concurso se llevará a cabo en dos etapas.
- La primera etapa consiste en enviar un archivo PDF, con una descripción detallada de la obra escogida por el concursante, donde debe constar:
 - Ubicación territorial de la obra en el Ecuador.
 - Descripción general.
 - ¿Para qué sirve?
 - Presenta fallas o no, en caso de presentar fallas cuales son estas.
 - Especificar el lugar donde se tomó las fotografías.
 - Buscar el problema.
 - Dar una solución técnica al problema detectado.
 - Presentar un registro fotográfico de máximo 10 fotografías. (No del internet, tienes que ser de su autoría, caso contrario sería motivo de descalificación directa).

Nota: La mejor solución del problema que presente la obra hidráulica pasará directamente a la siguiente fase.

- La información presentada en la primera etapa será evaluada, de tal manera que se seleccionará los clasificados a la siguiente fase.
- En la segunda etapa los participantes deberán defender el contenido previamente presentado, en una reunión de zoom, la cual contará con la presencia de jurados del área de hidráulica.
- La exposición dependerá únicamente del ingenio del concursante (se recomienda que se mantenga una socialización amigable al usuario).
- El tiempo máximo de presentación será de 10 minutos.
- El jurado realizará las interrogantes necesarias a los concursantes.
- La calificación de la defensa se realizará bajo los siguientes parámetros:
 - Información presentada - 3pts.
 - Estructura seleccionada - 2pts

- Dominio del tema - 4ptos.
- Registro fotográfico - 2ptos.
- Problema detectado- 3pts
- Solución técnica del problema - 3-pts
- Interrogantes – 3ptos.

Premios:

- 1er lugar: Orden de compra de 45 dólares en tarjetas de consumo y certificado por parte de los organizadores.
- 2do lugar: Orden de compra de 25 dólares en tarjetas de consumo y certificado por parte de los organizadores.
- 3er lugar: Certificado por parte de los organizadores.

CONCURSO I EN ESTRUCTURAS (NIVELES ALTOS):

CONSTRUCCIÓN DE UN PÓRTICO UTILIZANDO LA MESA VIBRATORIA.

Participantes: Todos los estudiantes de la carrera.

Nota: El concurso de una estructura tipo pórtico ensayada en la mesa vibratoria se realizará para los estudiantes que se encuentran a partir de séptimo nivel, con el fin de conocer y sistematizar diversas experiencias.

Bases del concurso:

- Se podrá participar en grupos de máximo 5 personas.
- Los estudiantes describirán su propuesta en el formato que será solicitado en los lineamientos.
- Las maquetas serán construidas de manera presencial, en las fechas que se irán estableciendo con un aforo mínimo.
- Se tendrá como jurado calificador a los docentes de la universidad, quienes irán dando los diferentes puntajes durante el desarrollo de la simulación.
- El jurado calificador entrará a deliberación para obtener un puntaje final de los grupos que participaran en el concurso.

Cronograma

- Del 5 al 15 de noviembre: Inscripciones
- Del 7 al 14 de diciembre: Realización del concurso
- 14 de diciembre: Exhibición del ganador

Premios

- 1er lugar: Orden de compra de 80 dólares en tarjetas de consumo y certificado por parte de los organizadores.
- 2do lugar: Orden de compra de 40 dólares en tarjetas de consumo y certificado por parte de los organizadores.
- 3er lugar: Certificado por parte de los organizadores.

CONCURSO II EN ESTRUCTURAS (NIVELES BAJOS):

CONSTRUCCIÓN DE UNA CERCHA APLICÁNDOLE UN PESO.

Participantes: Todos los estudiantes de la carrera.

NOTA: El concurso de cerchas con palos de helado se realizará para los estudiantes de niveles inferiores hasta sexto nivel, con el fin de conocer y sistematizar diversas experiencias aplicadas en clases

Bases del concurso:

- Se podrá participar en grupos de 3 o 4 personas.
- Los estudiantes describirán su propuesta en el formato que será solicitado en los lineamientos.
- Las maquetas serán construidas de manera presencial, en las fechas que se irán estableciendo con un aforo mínimo.
- Se tendrá como jurado calificador a los docentes de la universidad, quienes irán dándolos diferentes puntajes durante el desarrollo de la misma.
- El jurado calificador entrará a deliberación para obtener un puntaje final de los grupos que participaran en el concurso.

Cronograma

- Del 5 al 15 de noviembre: Inscripciones
- Del 7 al 14 de diciembre: Realización del concurso
- 14 de diciembre: Exhibición del ganador

Premios

- 1er lugar: Orden de compra de 80 dólares en tarjetas de consumo y certificado por parte de los organizadores.
- 2do lugar: Orden de compra de 40 dólares en tarjetas de consumo y certificado por parte de los organizadores.
- 3er lugar: Certificado por parte de los organizadores.

CONCURSO: CONSTRUCCIÓN DE ESFERAS DE CONCRETO ALIVIANADO

Participantes: Todos los estudiantes de la carrera.

Bases del concurso:

Participantes: Se debería contar con grupos de 5 personas cada uno, para poder participar.

Parámetros:

El concurso se basa en la elaboración de dos esferas de hormigón simple con un diámetro de 30 cm y que no supere su peso a los 5 kg, se podrá utilizar distintos materiales para lograr alcanzar el peso indicado.

Calificación:

50 puntos: llegar al peso estipulado (5kg), se tiene un rango de variación entre +- 0,5kg. 30 puntos: informe de elaboración y su respectiva dosificación de los materiales.

20 puntos: la geometría de la esfera.

Puntos Adicionales:

- Juego de bolos: en el cual se lanzará la esfera contra unos pinos y la cantidad de pinos que derribes serán los puntos que te llevaras.
- Caída libre: se arrojará la esfera desde una altura determinada y si no sufre daños considerables se les darán 2 puntos extras.
- Resistencia: A la esfera se la someterá al ensayo de compresión para determinar su resistencia a los tres primeros lugares se les asignará 3 puntos, 2 puntos y 1 punto respectivamente.
- Materiales: los materiales básicos para la mezcla serán proporcionados, los materiales para lograr el alivianamiento deberán ser llevados por los concursantes.
- Moldes: los moldes serán proporcionados por el organizador.
- Laboratorios: Se designarán los tiempos adecuados para cada grupo, para elaborar la mezcla y el encofrado de las esferas, se coordinará para que estas cumplan con el mínimo de 4 días de fraguado.

Premios

- 1er lugar: Orden de compra de 80 dólares en tarjetas de consumo, certificado por parte de los organizadores e ingreso gratito al ACI Student Chapter UPS.
- 2do lugar: Orden de compra de 40 dólares en tarjetas de consumo, certificado por parte de los organizadores e ingreso gratito al ACI Student Chapter UPS.
- 3er lugar: Certificado por parte de los organizadores e ingreso gratito al ACI Student Chapter UPS.

Carrera Electrónica y Automatización

TELETRIVIA

Temática: Fundamentos básicos de las carreras afines de Electrónica y Telecomunicaciones.

Bases del concurso:

La Teletivia consistirá en responder preguntas en relación a las asignaturas de Programación, Circuitos Eléctricos, Electrónica Analógica y Digital.

El concurso constará de 3 fases:

- La fase 1 se desarrollará con la solución inmediata de preguntas aleatorias en una plataforma interactiva de todas las temáticas con un Nivel Principiante donde solo el 50% de los participantes clasificaran a la siguiente fase
- La fase 2 consiste en la resolución de un desafío práctico con un límite de 12 minutos por subcategoría donde los participantes deberán resolver un problema de programación de fundamento matemático y un algoritmo orientado a su respectiva carrera por salas distintas donde solo el 50% de los participantes clasificará a la siguiente fase.
- La fase 3 consiste en solución inmediata de preguntas con la misma dinámica de la fase 1 con la diferenciación de un Nivel Intermedio – Avanzado donde los tres puntajes más altos serán los ganadores del concurso.

Premios:

Primer lugar: Orden de compra de 10 dólares en tarjetas de consumo.

CONCURSO: TORNEO FREE FIRE

Temática: Será un torneo del videojuego Free Fire en la modalidad Battle Royale donde cada equipo estará conformado por 3 jugadores.

Bases del concurso:

- Para este torneo solo se admitirán jugadores la aplicación del juego en el teléfono móvil
- No se permitirá el uso de emuladores ni Hacks/Bugs dentro del juego, Ej: El bug de a travesar paredes con granadas
- Deben de tener un equipo de 3 personas y un suplente
- El torneo se desarrollará en sala privada para la cual los capitanes deben ingresar al grupo de WhatsApp y al servidor de Discord, plataforma donde se verificará la legalidad del evento.
- El ID de las partidas y la clave se pasará al grupo de WhatsApp y a Discord.
- Los equipos deben entrar a la sala del juego, al igual que su sala de Discord y solo pueden participar los que estén registrados caso contrario no jugará el equipo incompleto, si pasado los 5 minutos de la hora pactada el equipo que no se encuentre conectado perderá por inasistencia
- Cada eliminación: 1 punto
- Victoria campal: 25 puntos
- 2.º: 20 puntos

3. º: 16 puntos
4. º: 14 puntos
5. º: 13 puntos
6. º: 12 puntos
7. º: 11 puntos
8. º: 10 puntos
9. º: 9 puntos
10. º: 8 puntos
11. º: 7 puntos
12. º: 6 puntos
13. º: 5 puntos
14. º: 4 puntos

15. º: 3 puntos
16. º: 2 puntos
17. º: 1 punto

- El equipo que no se presente será sancionado con perdida
- Los equipos que usen hack o emuladores jugando con mouse y teclado recibirán sanciones
- De que un equipo juegue con un jugador que no está en lista será sancionado el equipo

Cronograma

- Del 5 de noviembre al 4 de diciembre: Inscripciones
- Del 7 al 14 de diciembre: Realización del concurso
- 14 de noviembre: Exhibición de los ganadores al terminar las 5 partidas

Premios:

Primer lugar: Orden de compra de 60 dólares en tarjetas de consumo.

Carrera Computación

PRIMER CONCURSO DE PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS: "BosQuito Game Maker"

Participantes: estudiantes de Ingeniería de Ciencias de la Computación de la Universidad Politécnica Salesiana

Temática:

En relación con los objetivos de la convocatoria y de las organizaciones convocantes, los videojuegos desarrollados deberán contemplar criterios de interculturalidad, ciudadanía digital, inclusión social y de género

Cronograma:

- *Inscripciones:* 22 al 29 de noviembre de 2021
- *Fecha límite de entrega de proyectos:* 13 de diciembre de 2021.
- *Evaluación de proyectos:* hasta el 16 de diciembre de 2021.
- *Premiación:* se premiará a los tres primeros lugares; la entrega de premios se realizará el sábado 18 de diciembre en los patios del Bloque D a las 10:00AM.

Requisitos:

- Ser estudiante de tercer a décimo nivel con matrícula en el periodo vigente 59 de la carrera de Ciencias de la Computación.
- Para participar podrán inscribirse en parejas hasta la fecha máxima de acuerdo al cronograma.
- Todos los videojuegos deberán ser programados en los lenguajes de Java, C++, Python o JavaScript.
- Respetar las licencias de uso/autor de cada recurso usado en el videojuego.
- Ubicar información de los autores y la licencia de uso del videojuego que han creado.

Criterios de valoración:

CRITERIO INDICADORES VALORACIÓN

Jugabilidad y diseño

El juego desarrolla una narrativa (historia)

El objetivo del juego es claro.

Las reglas del juego son claras.

El juego es divertido.

La interfaz y elementos visuales son agradables.

El juego tiene un inicio y un final. 30%

Funcionalidad

El juego se ejecuta sin problemas.

El juego tiene criterios de accesibilidad. 30%

Concordancia

El juego maneja lenguajes de programación de acuerdo a lo expuesto en los requisitos.

El juego cumple lo especificado en el apartado de derechos intelectuales. 40%

Derechos intelectuales:

☐ Literal A. De los recursos usados en los videojuegos

Todos los recursos empleados en la creación del videojuego deberán ser mencionados acorde su licencia de uso, en un apartado/espacio dentro del videojuego llamado "Créditos".

☐ Literal B. De los juegos generados dentro del concurso.

Siendo un concurso de naturaleza educativa, todos los trabajos generados deberán emplear una licencia abierta, de preferencia Creative Commons (<https://creativecommons.org/choose/>), que permita a los organizadores poder difundir sus trabajos a la mayor cantidad de personas.

☐ Literal C. De los autores de los videojuegos.

Cada videojuego deberá ubicar la información de sus autores en un apartado/espacio dentro del videojuego llamado "Autores".

☐ Literal D. De los derechos de autor de terceros.

De ninguna manera se permitirán proyectos que se verifiquen como plagio o que no den crédito a los autores originales. Se permitirán proyectos derivados de otros, pero que tengan modificaciones sustanciales (mecánicas, personajes, narrativas, artes) para que puedan ser considerados como obras originales.

Jurado:

El jurado calificador estará conformado por cinco representantes de entre los profesores de la carrera de Ciencias de la Computación y de la empresa TATA. Se anunciará su composición en la última semana previa a la entrega de proyectos.

Es una prerrogativa del jurado anunciar que el concurso pueda declararse desierto en los siguientes casos:

- ☐ Si hasta la fecha de envío no se ha recibido ningún videojuego.
- ☐ Si al evaluar los videojuegos ninguno cumpliera con los requisitos descritos en

el apartado de criterios de valoración.

Premiación:

El día 16 de diciembre se publicarán los ganadores del concurso a través de las redes sociales de la Federación de Estudiantes de la Carrera de computación ([@feups.computacion.uio](https://www.facebook.com/feups.computacion.uio) - Facebook e Instagram).

El evento de premiación se realizará el día sábado 18 de diciembre de 2021 en los patios del bloque D de forma presencial de la Universidad Politécnica Salesiana sede Quito campus Sur.

Premios

- Primer puesto: tarjeta de consumo de \$60,00
- Segundo puesto: tarjeta de consumo de \$40,00
- Tercer puesto: tarjeta de consumo de \$20,00

CONCURSO TORNEO FREE FIRE

Temática: Será un torneo del videojuego Free Fire en la modalidad Battle Royale donde cada equipo estará conformado por 3 jugadores

Bases del concurso:

- Para este torneo solo se admitirán jugadores de celulares
- No se permitirá el uso de emuladores ni Hacks/Bugs dentro del juego, Ej: El bug de atravesar paredes con granadas
- Deben tener un equipo de 3 personas y un suplente
- El torneo se desarrollará en sala privada para la cual los capitanes deben ingresar al grupo de WhatsApp y al servidor de Discord, plataforma donde se verificará la legalidad del evento.
- El ID de las partidas y la clave se pasará al grupo de WhatsApp y a Discord.
- Los equipos deben entrar a la sala del juego, al igual que su sala de Discord y solo pueden participar los que estén registrados caso contrario no jugará el equipo incompleto, si pasado los 5 minutos de la hora pactada el equipo que no se encuentre conectado perderá por inasistencia
- El método de puntaje se manejará por posiciones de escuadras cada posición tiene un lugar se jugarán 5 partidas de las cuales se decretará el ganador por el número de puntos que tenga los standigs son:

Victoria campal:

25 puntos
2.º: 20 puntos

3.º: 16 puntos

4.º: 14 puntos

5.º: 13 puntos

6.º: 12 puntos

7.º: 11 puntos

- 8.º: 10 puntos
- 9.º: 9 puntos
- 10.º: 8 puntos
- 11.º: 7 puntos
- 12.º: 6 puntos
- 13.º: 5 puntos
- 14.º: 4 puntos
- 15.º: 3 puntos
- 16.º: 2 puntos
- 17.º: 1 punto

Cada eliminación: 1 punto

- El equipo que no se presente será sancionado con perdida
- Los equipos que usen hack o emuladores jugando con mouse y teclado recibirán sanciones
- De que un equipo juegue con un jugador que no está en lista será sancionado el equipo

Cronograma

- **Del 5 de noviembre al 4 de diciembre:** Inscripciones
- **Del 7 al 14 de diciembre:** Realización del concurso
- **14 de noviembre:** Exhibición de los ganadores al terminar las 5 partidas

Premios:

- **Primer lugar:** Orden de compra de 60 dólares en tarjetas de consumo.

Carrera: Ingeniería Automotriz

MOTORSPORT TRIVIA

Participantes: estudiantes de Ingeniería de la Universidad Politécnica Salesiana

Temática: Trivia de Automovilismo Deportivo

Bases del concurso:

- Tiempo límite por pregunta es de 30sg.
- Se realizará individualmente.
- El participante debe mantener su cámara encendida durante la trivia.
- Las decisiones de los jueces son absolutas.
- El jurado estará conformado por un docente a cargo de la charla técnica de ese día y un estudiante de la directiva designado.
- Requisitos:
- Compartir la publicación en FACEBOOK, con el siguiente encabezado: (Calentando Motores Para MOTORSPORT TRIVIA)
- Seguir las siguientes páginas: 1.-Automotriz UPS Quito FB 2-. Automotriz Ups Quito IG
- Etiquetar a 5 amigos
- Ingresar a la conferencia del día
- Tener mínimo un comentario positivo respecto a la trivia
- El ganador deberá acercarse a retirar el premio con el mandil de la carrera
- Cronograma:
- Del 18 de octubre al 5 de noviembre: Inscripciones
- Del 8 al 12 de noviembre: Realización de la trivia (luego de cada charla técnica)
- La entrega de premios se realizará el sábado 13 de noviembre en los patios del taller a las 10h00

CONCURSO: MECAMOLD CHALLENGE

Participantes: estudiantes de Ingeniería Mecatrónica, Automotriz y Mecánica.

Temática: será un torneo de modelación en SW 2018 o Inventor 2019.

Bases del concurso:

- El tiempo dicho es límite de 01h30.
- Se trabaja en parejas o individualmente.
- Las medidas deben ser las mismas al plano otorgado.
- El mecanismo debe ser funcional.
- El participante debe mantener su cámara encendida durante el concurso.
- Las decisiones de los jueces son absolutas.

- El mecanismo debe elaborarse únicamente en SW 2018 o Inventor 2019.
- El ensamble debe enviarse por completo en una carpeta comprimida.

- Los planos serán entregados al empezar la competencia para evitar fraude.
- Los participantes compartirán sus pantallas si se les pide para confirmar que su trabajo es inédito.
- El juzgado estará conformado por un docente de mecatrónica, mecánica y automotriz.

Cronograma

- Del 22 de noviembre al 3 de diciembre: Inscripciones
- Del 7 al 14 de diciembre: Realización del concurso
- 14 de noviembre: Exhibición de los ganadores

Premios:

- Primer lugar: Orden de compra de 80 dólares en tarjetas de consumo.
- Segundo lugar: Orden de compra de 60 dólares en tarjetas de consumo.
- Segundo lugar: Orden de compra de 40 dólares en tarjetas de consumo.

Carrera: Ingeniería Ambiental

CONCURSO 1

Temática: Será un torneo del videojuego Free Fire en la modalidad Battle Royale donde cada equipo estará conformado por 3 jugadores

Bases del concurso:

- Para este torneo solo se admitirán jugadores de celulares
- No se permitirá el uso de emuladores ni Hacks/Bugs dentro del juego, Ej: El bug de a travesar paredes con granadas
- Deben de tener un equipo de 3 personas y un suplente
- El torneo se desarrollará en sala privada para la cual los capitanes deben ingresar al grupo de WhatsApp y al servidor de Discord, plataforma donde se verificará la legalidad del evento.
- El ID de las partidas y la clave se pasará al grupo de WhatsApp y a Discord.
- Los equipos deben entrar a la sala del juego, al igual que su sala de Discord y solo pueden participar los que estén registrados caso contrario no jugará el equipo incompleto, si pasado los 5 minutos de la hora pactada el equipo que no se encuentre conectado perderá por inasistencia
- El método de puntaje se manejará por posiciones de escuadras cada posición tiene un lugar se jugarán 5 partidas de las cuales se decretará el ganador por el número de puntos que tenga los standigs son:
 - Victoria campal: 25 puntos
 - 2.º: 20 puntos
 - 3.º: 16 puntos
 - 4.º: 14 puntos
 - 5.º: 13 puntos
 - 6.º: 12 puntos
 - 7.º: 11 puntos
 - 8.º: 10 puntos
 - 9.º: 9 puntos
 - 10.º: 8 puntos
 - 11.º: 7 puntos
 - 12.º: 6 puntos
 - 13.º: 5 puntos
 - 14.º: 4 puntos
 - 15.º: 3 puntos
 - 16.º: 2 puntos

17.º: 1 punto

- Cada eliminación: 1 punto
- El equipo que no se presente será sancionado con pérdida
- Los equipos que usen hack o emuladores jugando con mouse y teclado recibirán sanciones
- De que un equipo juegue con un jugador que no está en lista será sancionado el equipo.

Cronograma

- Del 5 de noviembre al 4 de diciembre: Inscripciones
- Del 7 al 14 de diciembre: Realización del concurso
- 14 de noviembre: Exhibición de los ganadores al terminar las 5 partidas

Premios:

Primer lugar: Orden de compra de 60 dólares en tarjetas de consumo.

CONCURSO 2: PHOTO ANIMAL URBAN

Participantes: estudiantes de Ingeniería Ambiental

Temática: Concurso se basará en imágenes que reflejen la situación actual de la fauna urbana.

Bases del concurso:

- La fotografía deberá ser propiedad del autor que las presente en el concurso.
- Cada concursante podrá presentar una sola imagen, original e inédita. No se admitirán imágenes presentadas o premiadas en otros certámenes
- No se permitirá fotomontaje ni alteraciones electrónicamente.
- La resolución de la imagen debe ser de 300 dpi que no sobrepase los 8 megabytes y adjuntar la fotografía en formato jpg cuadrado con buena iluminación y una buena corrección de color.
- Cada participante llenará una ficha formato con los siguientes datos: autor, nombre de la fotografía, descripción de su perspectiva, lugar y fecha.
- Las fotografías podrán presentarse en formato digital
- El concurso tendrá dos fases:

Fase 1: El concurso iniciará sus inscripciones con dos semanas de anticipación. Dependiendo de la cantidad de los participantes serán tomados en cuenta los finalistas.

Previo a la publicación de las fotografías estas pasarán por un filtro verificando que las mismas no afecten a la sensibilidad del público.

Fase 2: Las fotografías serán publicadas en nuestras redes sociales y dependiendo del número de inscritos se escogerán las fotografías que serán expuestas en la Universidad.

Cronograma

- Del 22 de noviembre al 3 de diciembre: Inscripciones
- Del 4 al 7 de diciembre: Elección de las fotografías
- 7 de diciembre: Plazo de presentación de fotografías del concurso.
- Del 8 al 13 de diciembre: Publicación de las fotografías en redes sociales
- Del 13 al 14 de diciembre: Exposición de las fotografías en las instalaciones de la Universidad.
- 14 de diciembre: Exhibición de los ganadores

Premios:

- Primer lugar: Orden de compra de 50 dólares.
- Segundo lugar: Orden de compra de 30 dólares.

Carrera Mecánica

PROYECTO: CONCURSO DE PUENTES DE ESPAGUETI

Descripción de la propuesta

Se realizará un concurso de puentes con los estudiantes de la carrera de Mecánica, en el cual se utilizará el laboratorio de Resistencia de Materiales para medir la solidez estructural de cada uno de los puentes en la máquina universal.

Bases del concurso

- El proyecto se realizará en grupos de máximo 2 estudiantes miembros de la Universidad Politécnica Salesiana. Solo se permite presentar un puente por equipo.
- Los puentes estarán contruidos con Espagueti, con una sección transversal no mayor a 3 mm. El pegamento que se utilizará será Super Bonder (La Brujita) y Bicarbonato. No están permitidos materiales diferentes a los citados previamente.

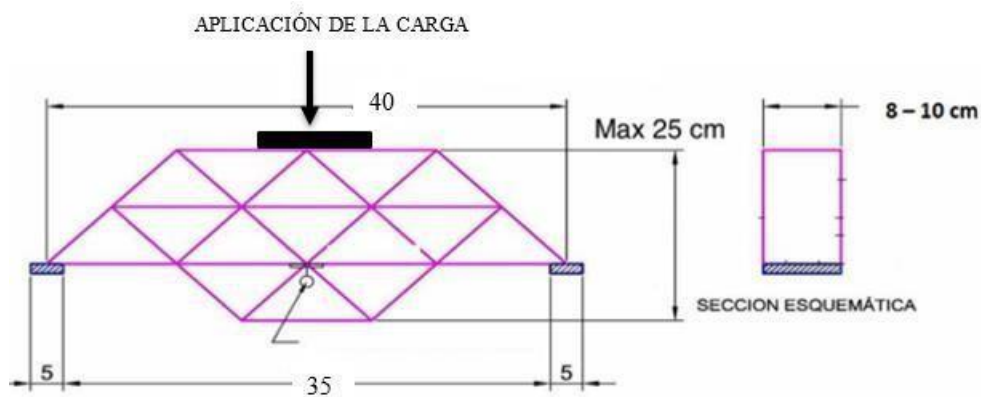


Imágenes de referencia de los materiales.

Dimensiones Generales: Las dimensiones permitidas del puente serán:

- Largo total del puente: 40 cm (\pm 1 cm).

- Ancho de los apoyos en los extremos: 5 cm en cada lado ($\pm 0,5$ cm).
- Ancho del puente: 8 cm - 10 cm
- Altura máxima desde apoyos: 20 cm
- El puente deberá librar un espacio vacío de 35 cm ($\pm 0,5$ cm)
- El peso máximo del puente será de 900 g
- Cada puente tendrá que estar rotulado en uno de sus extremos con una etiqueta en donde aparecerán:
 - a) El nombre del puente.
 - b) Nombres de los integrantes



Premiaciones

Equipo ganador del primer lugar:

- 2 Calibradores digitales.
- 2 flash memory 32 GB.

Equipo ganador segundo lugar:

- 2 Calibradores digitales.

CONCURSO: MECAMOLD CHALLENGE

Temática: Será un torneo de modelación en SW 2018 o Inventor 2019.

Bases del Concurso:

- El tiempo dicho es límite de 01h30.
- Se trabaja en parejas o individualmente.
- Las medidas deben ser las mismas al plano otorgado.
- El mecanismo debe ser funcional.
- El participante debe mantener su cámara encendida durante el concurso.
- Las decisiones de los jueces son absolutas.
- El mecanismo debe elaborarse únicamente en SW 2018 o Inventor 2019.

- El ensamble debe enviarse por completo en una carpeta comprimida.
- Los planos serán entregados al empezar la competencia para evitar fraude.
- Los participantes compartirán sus pantallas si se les pide para confirmar que su trabajo es inédito.
- El juzgado estará conformado por un docente de mecatrónica, mecánica y automotriz.

Cronograma

- **Del 5 de noviembre al 4 de diciembre:** Inscripciones
- **Del 7 al 14 de diciembre:** Realización del concurso
- **14 de noviembre:** Exhibición de los ganadores

Premios:

- **Primer lugar:** Orden de compra de 80 dólares en tarjetas de consumo.
- **Segundo lugar:** Orden de compra de 60 dólares en tarjetas de consumo.
- **Segundo lugar:** Orden de compra de 40 dólares en tarjetas de consumo.

Nota: Se requiere un valor total de 1590, presupuesto que deberá ser designado por directores de carreras del Campus Sur, distribuidos en 177.00 \$ para cada una de las 9 carreras participantes. Se adjuntan las firmas de responsabilidad relacionada con la organización y ejecución de los concursos, y para la disponibilidad de presupuesto las actas de autorización firmadas por cada director de carrera.