

## CONCURSO DE ROBÓTICA MASHCA BOT'S UTC 2025

### REGLAMENTO "PROGRAMACIÓN SCRATCH"

#### 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CATEGORÍA

- Esta categoría nace como parte de las actividades del proyecto de vinculación "Orientación formativa práctica-colaborativo en carreras de Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemática (STEM) en la provincia de Cotopaxi" y el objetivo es que participen los beneficiarios de las Unidades Educativas donde se ha brindado capacitaciones, con el fin de validar y demostrar habilidades STEM de programación en la resolución de problemas y otras interesadas.
- El concurso de Programación Scratch consiste en resolver desafíos desarrollando lógica de programación y creatividad en un tiempo determinado utilizando las herramientas que brinda el software Scratch.
- La participación es individual y el único requisito es presentar la cédula de identidad.
- Los miembros del Jurado Calificador serán elegidos por la Comisión Organizadora y estará compuesto por profesionales especializados en el tema quienes podrán aplicar en cualquier circunstancia el presente reglamento y tendrá las atribuciones necesarias para decidir cualquier aspecto o eventualidad que no esté contemplada en el mismo.
- La Comisión Organizadora y jurado velarán por el total cumplimiento de las normas definidas en este reglamento.

#### 2. EQUIPOS DE CÓMPUTO

- Los organizadores del evento se encargarán de proporcionar a cada participantes un computador con acceso a internet y a la plataforma Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) o en su defecto también se podría tener instalada la versión de Scratch Desktop.
- Queda prohibido el uso de computadores ajenos a la institución organizadora, el uso de cuentas creadas con anterioridad en la plataforma, utilizar internet para obtener archivos relacionados con la competencia y la utilización de medios de almacenamiento externos como por ejemplo discos duros, CDs, memorias de almacenamiento USB, SD cards u otro dispositivo similar.

#### 3. CARACTERÍSTICA DEL ÁREA DE COMPETENCIA

- La competencia se realizará en un laboratorio de computación de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

#### 4. PREPARACIÓN Y RECONOCIMIENTO

- Una vez en el lugar del evento, los participantes tendrán un tiempo coherente de 5 a 10 minutos establecido por los Jueces para prepararse previo al inicio de la competencia. Durante este tiempo los competidores deberán alistar su ambiente de programación en Scratch e informar al jurado si existe alguna eventualidad en el uso del software o el equipo asignado. Tras el inicio de la competencia, no se podrá realizar ningún reclamo.

#### 5. DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

- La Comisión Organizadora con antelación preparará de forma escrita dos retos de programación, con diferentes niveles de dificultad.
- Cada participante deberá resolver los retos demostrando serenidad y respeto en el lugar de trabajo, cualquier acción que comprometa la integridad de los equipos será sancionada con la eliminación directa del equipo participante.
- Durante el desarrollo de la competencia los participantes deberán respetar las decisiones y el puntaje que asigne el jurado calificador, cualquier reclamo que implique una falta de respeto al jurado o al comité organizador será motivo de eliminación directa del o los participantes implicados.

##### 5.1 Fase Clasificatoria

- Luego de la fase de Preparación y reconocimiento (indicada en el numeral 4), el jurado informará de manera escrita a los participantes el primer reto, luego de esto existirá un tiempo de máximo 10 minutos para preguntas relacionadas con el planteamiento del problema. Una vez culminado este tiempo ningún participante podrá realizar preguntas ya sea al jurado calificador o a otro participante.
- El tiempo de desarrollo será indicado por los jueces.
- Una vez terminado el primer reto se proporcionará un receso durante el cual los Jueces harán la valoración respectiva, identificando quienes lo completaron satisfactoriamente y accedan al siguiente problema a resolver.

##### 5.2 Fase Final

- Al igual que en la Fase Clasificatoria, el jurado informará de manera escrita a los participantes el primer reto, luego de esto existirá un tiempo de máximo 10 minutos para preguntas relacionadas con el planteamiento del problema. Una vez culminado este tiempo ningún participante podrá realizar preguntas ya sea al jurado calificador o a otro participante.
- El tiempo de desarrollo será indicado por los jueces.

- Una vez terminado este reto los Jueces harán la valoración respectiva, identificando quienes lo completaron satisfactoriamente y puedan determinar los tres primeros lugares de la categoría.

### 5.3 Consideraciones Generales

- En caso de que ningún participante cumpla con las especificaciones planteadas en el problema se procederá a calificar el alcance logrado. La calificación del alcance quedará a criterio del jurado calificador y estará en función de la programación realizada. Para la misma se tendrán en cuenta factores como: estructuras, recursos empleados, estética, creatividad y lógica de programación. Cada juez dará un puntaje entre 0 y 100 puntos, de acuerdo con lo observado en el desarrollo del reto por parte de los participantes, con lo cual se podrá determinar los tres primeros lugares.
- En caso de presentarse la eventualidad descrita en el punto anterior, el jurado calificador de acuerdo a los puntajes establecidos decidirá el número de participantes que pasarán a la siguiente ronda, en el caso de la Fase Clasificatoria.
- Para que se lleve a cabo una siguiente ronda deberá haber al menos 2 participantes clasificados, en el caso de que exista solo uno, a este se le declarará ganador de la competencia. El segundo y tercer lugar se establecerán entre aquellos equipos participantes que no lograron resolver el problema en su totalidad, en base a la calificación que asigne el jurado calificador.
- Una vez finalizado el evento, el jurado publicará entre los presentes los nombres del ganador de la competencia, así como también de quien ocupa el segundo y tercer lugar.

## 6. JUECES

- El Jurado para esta categoría, estará conformado por dos jueces profesionales.
- El jurado será el encargado de verificar que las reglas y normas establecidas por el Comité Organizador en esta categoría sean cumplidas.
- Los participantes pueden presentar sus objeciones al juez encargado de la categoría antes de que acabe la competencia.
- 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 por escrito ante el Consejo de Jueces al Coordinador Encargado, una vez terminada la competencia, se evaluarán los

argumentos presentados y se tomará decisión al respecto. Esta decisión es inapelable.

## 7. RECOMENDACIONES

- El participante deberá llevar su cédula de identidad.
- Cumplir con las debidas protecciones de bioseguridad usando mascarilla y gel o alcohol desinfectante.
- Mantener el distanciamiento social con el resto de los participantes, jurado calificador y público en general.

