

Plasma Desgin



Reglamento para la Clasificación a la Final de la Competencia.

Información general

Este reglamento establece las reglas para el desarrollo de la competencia **PLASMA DESIGN** realizada por Aurens Global y universidades.cr, en colaboración con la Universidad Latina de Costa Rica..

De ser necesario, el establecimiento de categorías o temas, por cantidad de integrantes de un equipo y/o por el tipo competencia, queda a discreción de la organización y se explicará en cada competencia.

La organización a cargo de **universidades.cr**; propone una competencia de máximo 5 grupos del colegio participante, las cuales puedan poner a prueba sus habilidades artísticas y de innovación, por medio de una competencia en el área de Diseño, primeramente a nivel colegial y posteriormente a nivel intercolegial.

La población para esta competencia serán estudiantes de último año, que cuenten con los siguientes requisitos:

Capítulo I. Disposiciones generales.

Artículo I. Inscripción.

Deberán inscribirse en el sitio de universidades.cr y completar el test vocacional Nabu. Posteriormente las inscripciones de la competencia,

deben realizarse mediante la página oficial de la misma, suministrada por universidades.cr, durante las fechas establecidas en la invitación.

Luego de recibir los formularios debidamente llenos y firmados, haberse registrado en el sitio de universidades.cr y haber completado Nabu; se le informará al Orientador o Director de cada Institución, la selección de los participantes. Los competidores seleccionados recibirán la información, con los lineamientos, el consentimiento informado y una breve explicación sobre la dinámica de la competencia.

Es importante que una vez leída la información, cada representante legal de cada participante, firme el recibido y aceptación de los términos y condiciones.

Las consultas sobre la competencia se deben dirigir al correo orientacion@arens.com

Artículo 2. Requisitos para la primera fase de la competencia (clasificación a la final).

El organizador, universidades.cr; será responsable de explicar a los participantes las instrucciones de la competencia: el tiempo disponible, la dinámica, los materiales y la evaluación, entre otros. Cada centro educativo, es el responsable de proveer las estaciones, electricidad y todo lo necesario a nivel de infraestructura; así como el organizador, proveerá los materiales principales para la ejecución de la competencia y la tabla de evaluación.

Artículo 3. Conformación de Equipos.

Para esta competencia, el estudiantado deberá conformar mínimo 2 equipos de trabajo y máximo 5, de 2 personas cada uno o máximo 4. Además, deberán elegir un nombre para su equipo y un líder.

Artículo 4. Código de conducta.

Todas las personas participantes, invitados, jueces y organizadores; deben de actuar y dirigirse de manera respetuosa y cordial, que refleje la integridad y honor a la competencia. Si alguien incumple con estos puntos, será descalificado inmediatamente de la competencia.

Artículo 5. Afinidad o Interés con relación a la temática de la competencia.

Para participar en esta competencia, el o la estudiante interesada deberá mostrar interés en carreras relacionadas a las artes y al diseño y tener habilidades como creatividad, originalidad, iniciativa, pensamiento crítico, atención al detalle, flexibilidad y resolución de problemas complejos, entre otras.

Capítulo II. Desarrollo.

Artículo 6. Durante las clasificaciones de la competencia.

La primera fase de esta competencia, se desarrollará en cada centro educativo, donde inicialmente, se hará una introducción en la cual universidades.cr, en representación de Aurens Global S.A presentará al jurado y participantes y dará una explicación a modo resumen de los aspectos generales de la competencia.

Todos los participantes, contarán con los mismos materiales y el mismo tiempo para defender su propuesta o tema.

Artículo 7. Desarrollo de la competencia.

Cada equipo deberá seleccionar de 2 recipientes de vidrio (bowls) con papeles una mezcla de nombres de productos y servicios de diseño; la lista de estos se revelará el día de la competencia con el objetivo de estimular el factor sorpresa.

Cada grupo debe escoger 1 papel de cada uno de los 2 Bowls, para tener la combinación con la que trabajarán el reto. Ejemplo: Bikinis + sin azúcar.

A partir de los 2 papeles que seleccionan al azar, cada grupo deberá encontrar similitudes, y así crear el concepto de una solución desde el punto de vista de diseño. Cada grupo al momento de obtener los resultados deberá especificar en cuál área van a enfocar su solución:

Las áreas en las que se pueden trabajar:

1. Arquitectura: Diseñar la fachada del punto de venta
2. Diseño de Producto: Crear un diseño del stand o packaging
3. Diseño Publicitario: Hacer una campaña de publicidad

Artículo 8. Etapa de Presentación

Los participantes deben presentar la solución al reto presentado con recursos visuales o físicos. Cada presentación tiene un máximo de tiempo de 5 minutos por grupo y pueden intervenir los 3 participantes.

Artículo 9. Tiempo

El tiempo de la competencia es de una hora, dividida de la siguiente manera:

Primera fase: Entrega del reto para que los participantes se relacionen con la documentación. (5 minutos).

- Segunda fase: Conformación de roles dentro del equipo para definir tareas durante la fase de planeación. (5 minutos).
- Tercera fase: Diseño y elaboración del proyecto (30 minutos).
- Cuarta fase: Presentación y defensa del proyecto al jurado. (10 minutos)
- Quinta fase: Entrega de resultados. (10 minutos).

Capítulo III. Evaluación.

Artículo 10. Jueces.

Se contará con un máximo de 3 jueces para evaluar y deliberar el resultado del equipo ganador, el cual clasificará para la final. El jurado puede ser personal docente o administrativo de la Institución, una persona representante de la universidad patrocinadora y un representante del equipo de universidades.cr

Artículo 11. Criterios de evaluación.

El jurado deberá enfocarse, en evaluar factores como el balance entre los productos seleccionados, diseño innovador, definición de un perfil de usuario cohesivo con el producto y diseño, storytelling de la presentación y buena presentación gráfica, entre otros.

Artículo 12. Prohibiciones

Queda completamente prohibida la participación si el estudiante no lleva el consentimiento informado, debidamente firmado por el padre, madre o responsable. Además, queda prohibido cualquier tipo de:

- **Incumplimiento de las reglas:** Los participantes deben adherirse estrictamente a las reglas y directrices establecidas para la competencia. Cualquier violación deliberada o repetida de las reglas puede resultar en descalificación.
- **Conducta desleal:** Cualquier forma de trampa, copia no autorizada de materiales o cualquier acción que otorgue una ventaja injusta a un participante sobre otros será motivo de descalificación.
- **Plagio o uso no autorizado de material protegido por derechos de autor:** Los participantes deben garantizar que todas las ideas, materiales visuales y contenido presentado sean originales y no infrinjan los derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual de terceros.
- **Comportamiento disruptivo o inapropiado:** Se espera que todos los participantes mantengan un comportamiento respetuoso y profesional en todo momento. Cualquier conducta disruptiva, abusiva o inapropiada

hacia otros participantes, jurados, moderadores o el público puede resultar en descalificación.

- **Incumplimiento de las normas de seguridad:** Los participantes deben seguir las normas de seguridad establecidas durante la competencia. Cualquier acción que ponga en peligro la seguridad de los demás participantes o del público será motivo de descalificación inmediata.
- **Manipulación de resultados o intento de influir en la votación:** Cualquier intento de manipular los resultados de la competencia, ya sea mediante la manipulación de votos, presión sobre los jurados o cualquier otro medio, resultará en descalificación.
- **Negligencia grave:** Los participantes deben demostrar diligencia y cuidado en la ejecución de sus tareas. La negligencia grave que resulte en daños materiales o riesgos para la seguridad puede dar lugar a la descalificación.
- **Infracción de las normas de propiedad intelectual:** Los participantes deben respetar los derechos de propiedad intelectual de otros, incluidos los derechos de autor, marcas comerciales y patentes. Cualquier infracción de estas normas puede resultar en descalificación.
- **Incumplimiento de los plazos:** Los participantes deben cumplir con los plazos establecidos para cada etapa de la competencia. El incumplimiento de los plazos puede resultar en descalificación o penalizaciones según lo determine el comité organizador.

Artículo 13. Criterios de desempate.

En el caso de que ambos equipos igualen en puntos se hará lo siguiente:

- El jurado tomará 10 minutos para elaborar 3 preguntas, una por cada juez.
- Luego llamarán a un representante de cada equipo, el cual será el responsable de responder las 3 preguntas
- Estas respuestas serán evaluadas por cada juez.
- Nuevamente, el jurado se reunirá para deliberar y analizar las respuestas.
- Por último, el jurado anunciará el resultado informando el criterio técnico emitido, declarando de esta manera al ganador de la competencia.

Artículo 14. Criterios de apelación.

El grupo que realiza la impugnación tiene 3 días hábiles para plantear por escrito y de manera formal la impugnación, la cual incluye los detalles administrativos siguientes: Fecha, lugar y hora de la actividad. Nombre del grupo que realiza el reclamo, nombre de los integrantes, números de cédula, teléfono y correos de contacto.

Como aspectos de fondo el grupo debe redactar un documento de no más de 5 páginas que indique de manera clara lo siguiente:

- a) razones o argumentos para la impugnación,
- b) indicaciones sobre los vicios o errores cometidos por parte del Jurado (puntuación incorrecta, desempate injustificado, o sospecha de parcialidad).

Como finalización del documento el grupo solicita revisión al jurado de los argumentos de impugnación y los puntajes respectivos. Se tienen 5 días para resolver la impugnación.