



BASES DEL CONCURSO “BRAIN CHALLENGE”



UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

FACULTAD DE INGENIERÍA

Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas

TÍTULO:

Bases del concurso de “BRAIN CHALLENGE”

CURSO:

Taller de 2025-I

ORGANIZADO POR:

Estudiantes del X ciclo del curso Taller de Liderazgo y emprendimiento

DOCENTE:

Ing. Liliana Mercedes Milagros Vega Bernal

Tacna – Perú

2025



Contenido

1. Presentación del Concurso	4
2. Temática del Concurso.....	4
3. Participantes	5
4. Modalidad y Dinámica del Concurso	5
5. Evaluación.....	6
5.1. Sistema de Puntaje.....	6
5.2. Uso de Comodines.....	7
5.3. Desempates	7
5.4. Jurado y Notario	7
6. Fases de los Enfrentamientos	8
7. Descalificación	9
8. Premios.....	9
8.1. Primer Puesto:	9
8.2. Segundo Puesto:	9
9. Cronograma del Concurso	10
10. Inscripciones.....	10



BASES DEL CONCURSO “BRAIN CHALLENGE”

11.	Consideraciones Finales	11
12.	Glosario	11



1. Presentación del Concurso

El concurso **Brain Challenge**, organizado en el marco del evento **CATEC 2025-I**, tiene como objetivo promover el aprendizaje colaborativo, la sana competencia y la aplicación de conocimientos técnicos y prácticos entre estudiantes de la **Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas (EPIS)**.

Este concurso forma parte del seminario **CATEC**, que reúne a exponentes destacados y cuenta con la participación de estudiantes, docentes e ingenieros de la EPIS.

2. Temática del Concurso

Los temas del concurso están vinculados a las ponencias y charlas impartidas en el evento CATEC. Los temas se dividen por día y adicionalmente hay un banco general para las preguntas de dificultad básica.

Temas por Día:

- **Martes:**
 - Desarrollo de videojuegos 2D y 3D
 - GitHub: Control de Versiones y Colaboración
- **Miércoles:**
 - Zero Trust para la Seguridad Empresarial
 - Hacking Ético

Temas adicionales (básicos):

- Fundamentos generales de programación en C#



BASES DEL CONCURSO “BRAIN CHALLENGE”

- Estructura HTML
- Estructura SQL
- Uso general de GitHub

3. Participantes

- Dirigido exclusivamente a estudiantes de la EPIS (todos los ciclos).
- Cada equipo debe estar conformado por **tres (3) integrantes**.
- Se admitirán **ocho (8) equipos**.
- La participación requiere la presencia total del equipo desde el inicio del enfrentamiento.
- La ausencia de un integrante pasado un margen de tolerancia de **5 minutos** implicará descalificación.

4. Modalidad y Dinámica del Concurso

- **Tipo de concurso:** Trivia de preguntas y respuestas con eliminación directa.
- **Modalidad:** Presencial.
- **Plataforma de apoyo:** Kahoot (solo para visualización de preguntas).
- **Dinámica General:**
 - Cada enfrentamiento es entre dos equipos.
 - Las preguntas se mostrarán por pantalla y serán respondidas verbalmente.
 - Cada equipo tiene una **campana física** para indicar su intención de responder.



BASES DEL CONCURSO “BRAIN CHALLENGE”

- El primer equipo en tocar la campana puede responder.
- Dispondrán de **30 segundos** para responder tras tocar la campana.
- No se permite el uso de celulares, notas u otros dispositivos.

Casos previstos:

- Si ambos equipos tocan al mismo tiempo, se repite la pregunta.
- Si un equipo responde fuera del tiempo, la respuesta será anulada.
- Si un equipo toca la campana por error, pierde el derecho a responder esa pregunta.
- En caso de fallos técnicos, el jurado puede reanudar, repetir o continuar manualmente.

5. Evaluación

5.1. Sistema de Puntaje

- Respuesta correcta: **+2 puntos**
- Respuesta incorrecta: **-1 punto**
- Si nadie responde en 30 segundos, la pregunta queda anulada.
- El equipo contrario no puede “robar” la pregunta si el primero falla.



BASES DEL CONCURSO “BRAIN CHALLENGE”

5.2. Uso de Comodines

- Máximo **2 comodines** por equipo y por enfrentamiento.
- Los comodines serán miembros del público (no docentes ni ingenieros).
- El equipo debe anunciar su uso después de tocar la campana.
- Un comodín no puede participar más de una vez en el mismo enfrentamiento.
- Si un comodín interfiere sin ser llamado, el equipo será penalizado con **-1 punto**.

5.3. Desempates

En caso de empate al finalizar las 3 fases:

- Se formulará una **pregunta de dificultad intermedia-alta**.
- El equipo que toque primero y responda correctamente gana.
- Si ambos fallan, se formulará una nueva pregunta hasta resolver el empate.

5.4. Jurado y Notario

Jurado (2 personas):

- Verifican qué equipo toca primero la campana.
- Supervisan todo el desarrollo del enfrentamiento.
- Resuelven disputas, reclamos y empates con imparcialidad y criterio técnico.
- Tienen la última palabra en cualquier situación de controversia.



BASES DEL CONCURSO “BRAIN CHALLENGE”

Notario (1 persona):

- Controla y valida el puntaje en tiempo real.
- Valida y oficializa el puntaje final de cada enfrentamiento.

Miembros:

- Jurado: Albert Kenyi Apaza Ccalle, Tomás Yoel Condori Vargas
- Notario: Brant Antony Chata Choque

Todos los miembros mencionados pertenecen al IX y X ciclo del curso **Taller de Liderazgo y Emprendimiento**.

6. Fases de los Enfrentamientos

Cada enfrentamiento consta de **3 fases** diseñadas para poner a prueba el conocimiento, la rapidez y la estrategia de cada equipo. ¡Cada pregunta cuenta!

Fase	Nº Preguntas	Dificultad	Tema elegido por:
Fase 1	2	Básica	Organización (Temas del CATEC)
Fase 2	2	Intermedia	Equipo que tenga mayor puntaje en la Fase 1
Fase 3	1	Avanzada	Equipo que tenga mayor puntaje en la Fase 2

- Los equipos tienen **30 segundos para elegir** el tema de la siguiente fase.
- Si no eligen a tiempo, el jurado seleccionará el tema al azar.
- No se permiten cambios de tema una vez anunciado.
- El equipo con mayor puntaje total avanza de ronda.



7. Descalificación

Un equipo podrá ser descalificado por cualquiera de las siguientes razones:

- Llegar incompleto al inicio del enfrentamiento.
- Abandonar el lugar durante su participación.
- Usar más de 2 comodines.
- Ofender a jurado, público o equipo contrario.
- Manipular resultados, respuestas o el sistema.
- No acatar indicaciones del jurado u organización.
- Reemplazar participantes o suplantar identidades.
- Cometer 3 infracciones leves (como demoras, protestas no válidas o mal uso de la campana).

8. Premios

Se premiará al equipo ganador de la final (Primer puesto) y al subcampeón (Segundo puesto).

8.1. Primer Puesto:

- Medallas
- Un sobre con **S/ 150.00**

8.2. Segundo Puesto:

- Medallas
- Un sobre con **S/ 100.00**



9. Cronograma del Concurso

El concurso se realizará durante el **CATEC 2025**, con la siguiente programación:

- **Etapa de Eliminatoria (Cuartos de Final):**

Fecha: Martes 3 de junio

Hora: 18:00 – 19:00

- **Gran Final (Semifinal y Final):**

Fecha: Miércoles 4 de junio

Hora: 17:00 – 18:00

10. Inscripciones

- Los equipos deben registrarse a través del formulario que será difundido por los canales oficiales del **CATEC 2025**.
- El número de equipos será **limitado (8 Equipos)**, por lo que se recomienda registrarse con anticipación.
- El cierre de inscripciones se realizará el día **30 de mayo de 2025** a las 23:59 h.
- Toda la comunicación será realizada a través del capitán vía **WhatsApp** o **correo institucional**.



11. Consideraciones Finales

- La participación en el concurso implica la aceptación total de las presentes bases.
- Cualquier situación no contemplada será resuelta por el comité organizador y el jurado.
- La decisión del jurado es **inapelable** en todos los casos.
- Casos especiales:
 - Si el evento se suspende por fuerza mayor, se reprogramarán los enfrentamientos.
 - Si un equipo se retira antes de competir, su oponente gana por walkover.
 - Si hay un empate triple en la final, se hará una ronda tipo “todos contra todos”.
 - Si una persona del público ayuda verbal o gestualmente, el equipo vinculado pierde 2 puntos.
 - En caso de errores en el puntaje, el capitán puede solicitar revisión dentro del minuto siguiente.
 - Si la pantalla de Kahoot falla, se cambiará al método manual o se repetirá la pregunta.

12. Glosario

Fase: Segmento dentro de un enfrentamiento (básica, intermedia, avanzada).

Etapas: Ronda del torneo (eliminatória, semifinal, final).

Walkover: Victoria automática por ausencia del equipo contrario.

Comodín: Persona del público que apoya una vez por enfrentamiento.

Campana: Dispositivo para señalar intención de responder.

Tema del CATEC: Contenido de las ponencias realizadas en el evento.