

TECNOPIEDIA

Categoría: Tecnología Aplicada

Las TIC's conviven con nosotros en todos los espacios, y resuelven muchas de nuestras necesidades, tanto académicos como sociales. Todos sabemos, sin embargo, que es indispensable saber adoptarlas para cada situación, sacando el máximo provecho de ellas.

Bajo esta premisa es que ONIET ha extendido competencias a esta sección donde la tecnología se presenta como un dispositivo que da forma y contenido a los mensajes sociales.

Competencia: Tecnopedia

Introducción

Los estudiosos de la tecnología a veces tienden a enfocarse en un tema muy específico perdiendo la globalidad de la ciencia que muchas veces ayuda a la comprensión y mejor resolución. Es por eso que con la intención de concientizar a los alumnos en no perder de vista la globalidad tecnológica creamos una competencia que abarca las principales ramas de la tecnología.

Descripción

La competencia consiste en un cuestionario online que versará con preguntas con múltiple opción, relacionadas a las ramas tecnológicas de más aplicación práctica, a saber:

- Electrónica
- Hardware
- Software
- Seguridad
- Redes

Objetivos

- Motivar el estudio de las materias y rubros relacionados a las temáticas del mundo de las TIC's.
- Permitir que los alumnos puedan descubrir sus capacidades cognitivas.
- Brindar un espacio para que las escuelas representadas por sus alumnos demuestren el nivel adquirido durante su educación escolar

Temario

No hay una línea definida en cuanto a los contenidos, ya que no se tratan de conceptos focalizados sino por el contrario son más bien globales, prácticamente de interés general relacionado obviamente al mundo de las tecnologías.

Si se debe considerar que las temáticas incluidas son: Electrónica. Hardware. Software. Redes. Seguridad.

Recursos de apoyo

Se ofrecen recursos académicos que serán la base de información que podrán utilizar como referencia. Cabe destacar que nuestra universidad ofrece su biblioteca para ser utilizada por cualquiera de los participantes en las competencias, para lo cual deberá escribir a la dirección especificada en la Plataforma, de manera de gestionar su utilización.

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Actividad

Modalidad

La modalidad del examen será individual, y se permite la participación de hasta 20 alumnos por institución.

Formato

El examen teórico será online, y el alumno utilizará su smartphone en la URL donde se le indicará deberá iniciarse con su usuario y clave que se otorga en la inscripción por lo cual es sumamente importante tenerlo disponible al momento de su participación.

Plazos y duración

El examen se tomará el mismo día del evento según cronograma disponible en <https://oniet.ubp.edu.ar/> sin ningún tipo de presentación previa de informe o contenidos.

La duración del examen está prevista que sea aproximadamente menor a 30 minutos.

Un contador indicará el lapso disponible para cumplir su tiempo de examen, de manera que pueda manejarse con conocimiento del mismo y administrar sus tiempos de respuestas.

Responsables y colaboradores

Esta competencia será supervisada y evaluada por un especialista en el tema perteneciente al staff de la Universidad Pascal, quien acompaña y apoya a la misma brindando validez y confianza a la transparencia y calificación de los exámenes.

Carrera asociada: Ingeniería Informática y Telecomunicaciones

Director: Ing. Waldo Geremía

Responsable de competencia:

- Lic. Gustavo A. Funes

Inscripción

Participación

Los participantes deben ser alumnos que correspondan a una escuela que debe estar inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

La participación es libre y se permiten hasta 20 alumnos por escuela.

Está previsto que los alumnos participantes deben pertenecer a los últimos 2 años de la escuela secundaria correspondiente, no habiendo inconvenientes si quieren participar de cursos menores, pero es posible que los conceptos no sean apropiados a su nivel de conocimientos.

Requisitos

Es necesario una inscripción previa al comienzo del evento, la cual debe realizarse en forma online, a través del sistema previsto a tal fin, al cual se puede acceder desde la página web del Evento y seguir el proceso de inscripción.

De haber algún inconveniente puede enviar un email a la dirección especificada en la página, quien se ocupará de hacer las revisiones del caso, o cargar la inscripción en caso de que no pueda realizarla.

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Evaluación

Una vez iniciada la evaluación, se presentan las preguntas correspondientes a 5 temáticas como se indicó anteriormente: electrónica, hardware, software, redes y seguridad, donde por cada una habrá en la evaluación 4 preguntas, 2 de baja dificultad y 2 de alta dificultad.

Las preguntas serán tomadas automáticamente por el sistema en forma aleatoria de un banco de preguntas donde hay muchas más. Además, las preguntas tienen opciones cuyo orden va cambiando cada vez de manera que será muy raro encontrar dos evaluaciones iguales.

Las preguntas de baja dificultad en promedio tienen un tiempo de 15 segundos, y las de alta dificultad 30 segundos, por lo cual el tiempo de evaluación será de entre 10 y 15 minutos según la velocidad de respuesta de cada participante.

Ejemplo

1) Cual es el valor más cercano a 100 MB?

- a) 10240 KB.
- b) 1.048.576 bytes.
- c) 0.1 GB.

Una vez que un alumno se inicie, el sistema buscará entre una base de datos de preguntas y emitirá un examen en forma aleatoria 20 preguntas, con distinto orden inclusive en las opciones, de manera de asegurar la transparencia del examen.

Criterios de Evaluación

Al ser un examen online, las preguntas serán corregidas de manera automática por el sistema, quien calificará las correctas, determinando los puntajes correspondientes.

El criterio para determinar el ganador de la competencia es:

- Puntaje obtenido: Aquel que obtenga la mayor cantidad de puntos en la evaluación
- Tiempo de resolución: esto se aplica en segunda instancia en caso de que exista igualdad de puntajes en algún puesto. Cabe destacar que el responsable según los tiempos que se obtengan si los mismos son muy próximos, puede optar por definirlos como empate y llamarlos a los que correspondan para resolver el desempate mediante una exposición oral.

Desempate

En caso de que a pesar de las condiciones se diera un empate, los responsables de la competencia analizarán con detalle las respuestas y de ser necesario llamarán a los alumnos para determinar mediante algunas preguntas aleatorias y según su desempeño oral en las mismas, quien será el ganador.

Ganadores

Se definen 3 ganadores siguiendo el concepto de las Olimpiadas:

- 1er puesto: Medalla de Oro
- 2do puesto: Medalla de Plata
- 3er puesto: Medalla de Bronce

Cabe destacar que la identificación de los medalleros es meramente conceptual y serán entregadas conjuntamente con los premios estipulados en oportunidad del cierre del evento