

## ELECTRO PROBLEMA I

<b>Tipo</b>	Cuestionario	Exposición Oral	Desarrollo en Computadora	Juego de Habilidad	<b>Desarrollo en Escritorio</b>	Taller Experimental I
<b>Modalidad</b>	Virtual	<b>Presencial</b>	Híbrida			
<b>Desarrollo</b>	Trabajo previo con informe	<b>Con desarrollo en vivo</b>				
<b>Dificultad</b>	Cultura General	Restringida al Ciclo Básico	Restringida al ciclo superior	Restringida a los últimos dos años		
<b>Participación</b>	Individual	<b>Grupal</b>				
<b>Cupo</b>	<b>4-2</b>					

---

## Introducción

El conocimiento teórico de conceptos de las ciencias básicas que dan sustento al mundo de la electrónica, son fundamentales para poder avanzar en la implementación de dispositivos

## Descripción

- **Generalidades**

La competencia consiste en resolver problemas que estarán relacionados al Temario de electrónica detallado.

- **Modalidad**

Las actividades de la competencia se realizan de modo presencial en el campus de la Universidad Blas Pascal en los días y horarios determinados por el cronograma de actividades de ONIET.

- **Participación**

La participación es grupal, se permiten hasta 4 integrantes por equipo en el momento de la inscripción. La competencia tiene un cupo máximo de dos equipos por colegio participante.

---

## Inscripción

### *Participación*

Los participantes deben ser alumnos de una escuela que esté inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

### *Requisitos*

Es necesario realizar una inscripción previa antes del inicio del evento. Dicha inscripción debe llevarse a cabo en línea, a través del sistema designado para tal fin, al cual se puede acceder desde la página web del evento. En caso de haber algún inconveniente, se puede enviar un correo electrónico a la dirección indicada en la página web. El equipo organizador se encargará de revisar cada caso y, si no es posible completar la inscripción de forma electrónica, se brindará asistencia para cargarla correctamente.

## Desarrollo

Cada equipo resolverá los exámenes con tres problemas a desarrollar.

### *Consideraciones generales*

- Los alumnos podrán tener como elementos de ayuda sólo una calculadora, que podrá ser científica, pero sin ningún tipo de aplicaciones de programación.
- El examen será escrito donde deberán trabajar en forma ordenada, cuidando de ser claros en su escritura para que pueda ser sencillo la evaluación y evitar confusiones.

### *Plazos y duración*

La duración prevista del examen es de 90 minutos.

## Evaluación

### *Criterios de evaluación*

Cada equipo resolverá los exámenes con tres problemas a desarrollar.

- 300 puntos en total.
- 3 problemas (100 puntos. cada uno).
- 1 problema adicional en caso de empate. (valor: 100 pts.).

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 a los fines de definir los ganadores de la competencia tomará el de menor tiempo empleado por pequeña que sea la diferencia.

### *Responsables y colaboradores*

Esta competencia será supervisada y evaluada por docentes pertenecientes a la Universidad Blas Pascal, podrán asistir como colaboradores alumnos de las carreras relacionadas de dicha universidad.

## Premiación

La posición y el puntaje total obtenido en la competencia será difundido a través de la página web del evento y serán premiadas las siguientes posiciones:

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

La entrega de premios se realizará en el acto de cierre de las ONIET.