

CONCURSO

CREA 3.0

Bitácora Emocional: Innovación con TIC * 10MA EDICIÓN

Bases del concurso

**3RA CATEGORÍA
(4to y 5to de secundaria)**

*“EmoBot: Tu Compañero
Virtual”*





Título: **EmoBot: Tu Compañero Virtual**

Público objetivo: Dirigido a estudiantes de 4to y 5to año de secundaria de colegios nacionales y privados.



OBJETIVOS E INVERSIÓN

Objetivo general:

Desarrollar la capacidad de los estudiantes para crear asistentes virtuales (chatbots) que respondan de manera empática y adecuada a diferentes estados emocionales del usuario, mediante el uso de lenguajes de programación y herramientas TIC. Este proceso busca estimular el pensamiento crítico, fomentar la resolución creativa de problemas relacionados con la simulación de emociones humanas, implementar respuestas adaptativas, según el perfil emocional del usuario, y promover la colaboración efectiva entre los estudiantes para la creación de soluciones innovadoras y eficaces.

Objetivos específicos:

- Diseñar asistentes virtuales (Chatbots) que respondan a diferentes estados emocionales del usuario de manera empática y adecuada, haciendo uso de lenguajes de programación y herramientas TIC.
- Estimular el pensamiento crítico y la resolución de problemas, relacionados con la comprensión y simulación de emociones humanas a través de la programación, desarrollando soluciones innovadoras y eficaces.





- Implementar funcionalidades que permitan a los asistentes virtuales (chatbots) adaptar sus respuestas y comportamientos según el perfil emocional del usuario.
- Fomentar la colaboración entre los alumnos en el desarrollo de sus chatbots, ayudándolos a compartir ideas, discutir estrategias y trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes.

Inversión

- Colegios en convenio: Incluido en el convenio
- Colegios invitados:
- Colegios Nacionales: S/. 75 por equipo
- Colegios Privados: S/. 150 por equipo



CONVOCATORIA AL CONCURSO

- Las instituciones educativas interesadas en participar en el concurso podrán inscribirse a través del siguiente link: <https://bit.ly/3TaRPCx>
- Los equipos deben ser conformados por tres (3) alumnos y un (1) docente acompañante de cualquier área curricular.
- Cada equipo debe constituirse por alumnos del mismo grado o diferentes grados y de acuerdo a su categoría.
- Los equipos deben ser liderados por un docente, de cualquier área curricular.
- El docente será el encargado de guiar y trabajar con los estudiantes la construcción del proyecto y **sólo podrá asesorar a un grupo del concurso por cada categoría.**
- Cada Institución Educativa podrá inscribir, como máximo, tres (3) equipos por categoría.
- Los equipos conformados deberán identificarse con un nombre relacionado al objetivo y temática del concurso.





PRODUCTOS A ENTREGAR

Entrega del primer trabajo

Los estudiantes deben presentar y explicar detalladamente el proceso de creación de su asistente virtual (chatbot) a través de un video. Este debe ser informativo y atractivo, además; deben estar presentes todos los integrantes (docente y estudiantes) del equipo, hablando directamente a la cámara para explicar cada aspecto del proyecto.

Los puntos que se deben incluir son:

1. Introducción al Proyecto

- **Presentación del Grupo:** Breve presentación de los miembros del equipo (nombre del equipo, de los estudiantes y del docente encargado).
- **Objetivo del Proyecto:** Explicar el propósito del asistente virtual, cómo interactúa con las emociones del usuario, y el público al que está dirigido.
- **Descripción General:** Presentar una visión general del asistente virtual, incluyendo su propósito y cómo se diseñará para responder a las emociones de los usuarios.
- **Emociones a manejar:** Mencionar las emociones que el asistente virtual reconocerá y gestionará (por ejemplo, alegría, tristeza, enfado, etc.).

2. Elección de la Herramienta TIC

- **Herramientas Seleccionadas:** Mencionar las herramientas y lenguajes de programación que se usarán (por ejemplo, plataformas de desarrollo de chatbots, software de IA, Python, entre otros).
- **Razón de la Elección:** Explicar por qué se seleccionaron estas herramientas y cómo facilitan el desarrollo del asistente virtual. Además de cómo serán las modalidades de interacción (voz, texto, reconocimiento facial, etc)

3. Planificación del desarrollo

- **Diseño del Asistente Virtual:** Mostrar el diseño conceptual del asistente, incluyendo su interfaz y funcionalidades principales.
- **Adaptación Emocional:** Explicar cómo el asistente virtual identificará y responderá a las emociones del usuario. Incluir ejemplos de interacciones emocionales.
- **Implementación de Funcionalidades:** Describir las funcionalidades específicas que permitirán la adaptación de respuestas y comportamientos del asistente, según el perfil emocional del usuario.



Recomendaciones para el Video:

- **Claridad y precisión:** Asegúrate de que cada miembro del equipo participe en el video siguiendo la estructura del proyecto.
- **Interacción:** Los estudiantes deben hablar directamente a la cámara y demostrar entusiasmo para mantener el interés del espectador.
- **Guión:** Aunque es importante hablar de manera natural, tener un guión o una estructura ayudará a cubrir todos los puntos necesarios.
- El video debe tener una duración aproximada de 5 a 7 minutos.
- El asistente virtual presentado debe ser innovador y original. Esto significa que debe demostrar creatividad, funcionalidad y aplicación. No debe ser una réplica directa de modelos existentes en el mercado o de proyectos con derechos de autor. Si el jurado determina que el producto es una copia de un diseño ya registrado o que está disponible para la venta pública, el equipo será descalificado de la competencia.

Criterios de evaluación de la presentación digital

Criterio	Descripción	Puntos		
		2	1	0
Presentación del grupo	Breve presentación de los miembros del equipo (nombre del equipo, de los estudiantes y del docente encargado).			
Objetivo del Proyecto	Claridad en la explicación del propósito del asistente virtual, su interacción con las emociones del usuario y el público objetivo.			
Descripción General	Exhaustividad en la presentación del asistente virtual, incluyendo su propósito y cómo se diseñará para responder a las			



	emociones de los usuarios.			
Emociones a Manejar	Precisión en la identificación y descripción de las emociones que el asistente virtual reconocerá y gestionará (alegría, tristeza, enfado, etc.).			
Herramientas Seleccionadas	Adecuación en la mención de herramientas y lenguajes de programación elegidos (por ejemplo, plataformas de desarrollo de chatbots, software de IA, Python).			
Razón de la elección	Justificación clara de por qué se eligieron las herramientas seleccionadas y cómo facilitan el desarrollo del asistente virtual, incluyendo modalidades de interacción (voz, texto, reconocimiento facial).			
Diseño del Asistente Virtual	Calidad y claridad en la presentación del diseño conceptual del asistente, incluyendo su interfaz y funcionalidades principales.			
Adaptación Emocional	Efectividad en la explicación de cómo el asistente identificará y responderá a las emociones del usuario, con ejemplos claros de interacciones emocionales.			
Implementación de Funcionalidades	Descripción detallada de las funcionalidades específicas que permitirán la adaptación de respuestas y			



	comportamientos del asistente según el perfil emocional del usuario.			
Innovación y Creatividad	Grado de innovación y creatividad en la propuesta del asistente virtual, tanto en el diseño como en la implementación de funcionalidades.			



Sobre la presentación:

- El video debe subirse al drive de INFOPUCP. El link se compartirá a cada grupo participante una semana antes. Fecha de entrega: **4 de octubre del 2024.**
- El video será revisado por un jurado especialista; seleccionando así los 10 mejores trabajos.
- Los grupos seleccionados a la semifinal serán notificados por correo a las Instituciones Educativas. Además, serán publicados en la página Web y en el Facebook de INFOPUCP el **16 de octubre del 2024.**
- Los trabajos presentados deben ser originales. En caso de detectarse plagio o copia de otros trabajos, los grupos serán descalificados de manera inmediata y definitiva.
- No se aceptarán trabajos fuera de fecha.
- El grupo que no presente su trabajo queda descalificado.

Entrega del segundo trabajo

Los equipos semifinalistas deberán presentar dos productos de su asistente virtual:

- **Producto 1:** Enlace del asistente virtual junto con las instrucciones detalladas para su descarga.
- **Producto 2:** Visualización del asistente virtual a través de un video que muestre el funcionamiento desde el momento de abrir el archivo o acceder al enlace.

Sobre la presentación:

- Los diez (10) grupos semifinalistas deberán subir sus trabajos al drive de INFOPUCP. Fecha de entrega: **04 de noviembre del 2024 (No habrá prórroga).**





- No se aceptarán trabajos fuera de fecha.
- Los trabajos serán revisados por un jurado especialista; seleccionando así las **5 mejores presentaciones quienes pasarán a la final.**
- Los **cinco grupos seleccionados** serán notificados por correo a las Instituciones Educativas. Además, serán publicados en la página Web y en el Facebook de INFOPUCP el **13 de noviembre del 2024.**
- La Sustentación y premiación se realizará el **22 de noviembre del 2024** en las instalaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Tener en cuenta que, tras la sustentación de los proyectos por parte de los cinco participantes seleccionados, se premiará a los tres primeros puestos.

Criterios de evaluación

Criterio	Descripción	Puntos
1. Uso de tecnología		6
- Exactitud de las respuestas	El asistente virtual responde correctamente y de manera precisa a las preguntas o tareas asignadas.	2
- Eficiencia en la ejecución de tareas	La velocidad y efectividad con la que el asistente completa las tareas asignadas son satisfactorias.	1
- Capacidad de aprendizaje (IA)	El asistente puede aprender y mejorar sus respuestas a partir de las interacciones previas con los usuarios.	1
Funcionamiento en distintas plataformas	El asistente se ejecuta sin problemas técnicos.	2
2. Interfaz de usuario		4
- Facilidad de uso	La interfaz del asistente es intuitiva y fácil de navegar para el usuario.	2
- Diseño visual	El diseño gráfico y visual del asistente es atractivo y funcional.	2
3. Relación del asistente virtual con las emociones		5
- Capacidad para generar empatía	El asistente virtual es capaz de generar una conexión emocional con el usuario, respondiendo de forma comprensiva.	2
- Adaptación emocional	El asistente ajusta su tono y estilo de respuesta según las emociones percibidas en el usuario (por ejemplo,	1






	respuestas más empáticas en momentos de tensión o tristeza).	
- Variedad emocional	El asistente puede provocar o adaptarse a diversas emociones del usuario a lo largo de sus interacciones.	1
- Reflexión emocional	El asistente invita al usuario a reflexionar sobre sus emociones o decisiones, ofreciendo respuestas que promuevan bienestar emocional.	1
4. Creatividad y originalidad		2
- Innovación en la interacción	El asistente utiliza métodos o enfoques novedosos para interactuar con el usuario (voz, gestos, etc.).	1
- Adecuación al público objetivo	El asistente está diseñado teniendo en cuenta las características y necesidades de su público objetivo.	1
5. Conclusión y reflexión final		3
- Final significativo o cierre de interacción	El asistente gestiona adecuadamente el cierre de una conversación o tarea, dejando al usuario satisfecho.	1
- Reflexión o seguimiento emocional	El asistente permite al usuario reflexionar o mejorar su experiencia emocional futura.	2



PREMIOS A ENTREGAR

Se premiará a los 3 miembros de cada equipo y al docente participante, según la siguiente lista:

 <p>PRIMER PUESTO</p>	Alumnos:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Gift Card por 1,500 soles por el equipo ● 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2025 ● Kit de Souvenir de INFOPUCP ● 1 beca para Curso Regular de Chino Mandarín del Instituto Confucio PUCP, dirigido a mayores de 14 años ● Diploma de reconocimiento

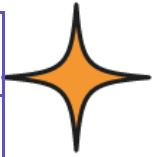




	Docente:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Gift Card por 500 soles ● 1 beca para cursos de INFOPUCP ● Kit de Souvenir de INFOPUCP ● Diploma de reconocimiento.
	Institución educativa:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Diploma de reconocimiento. ● 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2025 para su docente y alumnos. ● 5% de descuento en Convenio Educativo 2025 (no acumulable) ● Instituto Confucio PUCP ofrece un 5% de descuento en un convenio institucional

 <p>SEGUNDO PUESTO</p>	Alumnos:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Gift Card por 900 soles por el equipo ● 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2025 ● Kit de Souvenir de INFOPUCP ● Media beca para Curso Regular de Chino Mandarín del Instituto Confucio PUCP, dirigido a mayores de 14 años ● Diploma de reconocimiento.
	Docente:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Gift Card por 300 soles ● 1 Beca para cursos de INFOPUCP ● Kit de Souvenir de INFOPUCP ● Diploma de reconocimiento.





	Institución educativa:
	<ul style="list-style-type: none"> • Diploma de reconocimiento. • 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2025 para su docente y alumnos. • 4% de descuento en Convenio Educativo 2025 (no acumulable) • Instituto Confucio PUCP ofrece un 5% de descuento en un convenio institucional

 <p>TERCER PUESTO</p>	Alumnos:
	<ul style="list-style-type: none"> • Gift Card por 600 soles por equipo • 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2025 • Kit de Souvenir de INFOPUCP • Media beca para Curso Regular de Chino Mandarín del Instituto Confucio PUCP, dirigido a mayores de 14 años • Diploma de reconocimiento
	Docente:
	<ul style="list-style-type: none"> • Gift Card por 200 soles • 1 beca para cursos de INFOPUCP • Kit de Souvenir de INFOPUCP • Diploma de reconocimiento
	Institución educativa:
	<ul style="list-style-type: none"> • Diploma de reconocimiento • 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2025 para sus docentes y alumnos • 3% de descuento en Convenio Educativo 2025 (no acumulable) • Instituto Confucio PUCP ofrece un 5% de descuento en un convenio institucional

