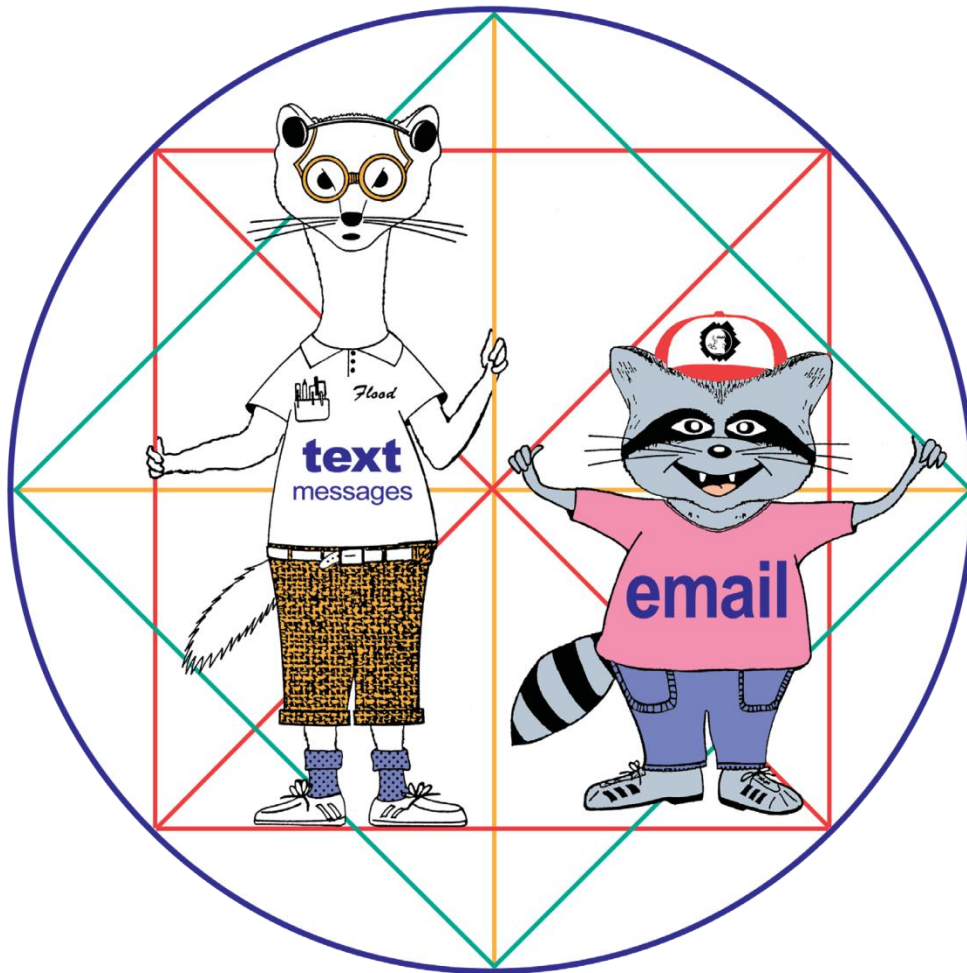




Odisea de la Mente

Problema No 2:

NET WORKING



Trabajo en Red (Net Working)

Problema No. 2: Divisiones I, II, III & IV

Introducción

Cuando hacemos una llamada telefónica, enviamos un mensaje de texto con una foto o un mensaje, o un email o un enlace a un sitio web interesante, damos por hecho que se necesitan muchos componentes para que estos datos lleguen con éxito a sus destinos. De hecho, cuando la transmisión es lenta o rechazada, nos sentimos frustrados y molestos. En lo que parece una tarea sencilla, muchos componentes deben funcionar perfectamente juntos cada vez. Desde una tarea tan simple como transmitir electricidad, o algo más técnico como encriptar y desencriptar mensajes. No importa cuál sea la función, todas las etapas deben tener éxito cada vez que enviamos un mensaje casi sin esfuerzo. Para este problema, los equipos crearán una solución que resalte estos componentes y explique sus funciones en nuestro mundo moderno.

A. El Problema

Computadoras, satélites y servidores trabajan continuamente para permitir que personas de todo el mundo se comuniquen. Estas redes permiten intercambio de comunicaciones, mensajes y videos. En este problema, los componentes de la red son personajes que trabajan para mantener el mundo conectado. Durante la actuación, una imagen, un mensaje de texto y un correo electrónico serán transmitidos por un dispositivo de red hecho por un equipo. Aparecerá un anuncio emergente y un personaje de malware infectará la red al desconectarla. Un héroe antivirus viene al rescate y se utilizarán instrumentos hechos por el equipo para presentar una canción original.

El **énfasis creativo** del problema está en la actuación en general, cómo los Personajes de la Red representan los componentes técnicos, cómo funciona el Dispositivo de Red, la información transmitida por el dispositivo, el Personaje de Malware y el Héroe Anti-Virus.

El **espíritu del problema** es que el equipo cree una actuación en la que se utiliza un dispositivo de red original creado por el equipo para transmitir diferentes objetos que representan diferentes tipos de información en segmentos. Tres Personajes de Red que representan componentes de una red de computadoras explicarán su función mientras se transporta información en su segmento de una transmisión. Aparecerá un anuncio emergente, un personaje de malware interrumpirá el dispositivo de red y un héroe antivirus lo restaurará para que vuelva a funcionar. Una canción original será interpretada durante la presentación e incluirá la interpretación de instrumentos hechos por el equipo.

B. Limitaciones (palabras/términos en cursiva se definen en el Glosario de Problema o en *Guía de Programa 2019-20 Odisea de la Mente*.)

1. **Reglas generales:** Lea la *Guía del Programa Odisea de la Mente 2019-2020*. Este manual se actualiza cada año e incluye limitaciones básicas para la resolución de este problema y los formularios requeridos para competir. Este problema no puede resolverse sin referencia a la sección de reglas del Programa de la guía.
2. **Aclaraciones de problema:** La Guía del Programa de Odisea de la Mente explica los tipos de preguntas sobre las reglas que se aclararán y las formas de presentarlas. En: www.odysseyofthemind.com/clarifications. se pueden ver las aclaraciones. **La fecha límite para enviarlas es febrero 15**, CCI puede hacer aclaraciones después de esta fecha, por lo que, continúen viendo después de 15 de febrero y antes de cada competencia.
3. El **tiempo límite** para este problema es de 8 minutos. Esto incluye la configuración, el estilo y la presentación de la solución. El tiempo comenzará cuando el cronometrador diga "Comienzo de equipo" y terminará cuando el equipo dé la señal de que ha terminado o cuando el cronometrador diga "Tiempo"..
4. El límite de costo para este problema es de \$145 (EE.UU.). El valor combinado de todos los materiales utilizados durante la presentación de la solución, incluido el Estilo, no puede exceder esta cantidad. La Guía del Programa de Odisea de la Mente explica el límite de costo y cómo determinar el valor de los materiales utilizados.
5. El equipo creará una actuación original que incluye:
 - a. Personajes de la network.
 - b. Un Dispositivo de Red hecho por el equipo que *transmite* información

- c. Un anuncio emergente.
 - d. Un personaje de malware.
 - e. Un personaje de héroe antivirus.
 - f. instrumentos hechos por el equipo usados durante una canción original.
 - g. cinco elementos de estilo, dos de los cuales son elegidos por el equipo.
6. Los tres personajes requeridos de la Red:
- a. representará los diferentes componentes técnicos de una red creada por un equipo que transmite información. Éstos representarán componentes técnicos reales o ficticios.
 - b. puede ser mostrado de cualquier manera que el equipo desee, pero debe cumplir con los requisitos de ser un personaje. Deben ser diferentes entre sí.
 - c. deben explicar cómo funciona durante al menos un segmento de una transmisión de información requerida. Es decir, un personaje que explica cada segmento al menos una vez (véase B7e).
7. El Dispositivo de Red:
- a. Tiene que ser un dispositivo original diseñado y construido por el equipo. Puede incluir partes *comerciales*.
 - b. Transmitirá tres tipos de información por separado y cada transmisión incluirá tres segmentos. Cada uno representará una función diferente dentro de la red para completar la entrega..
 - c. se le permite usar cualquier fuente de energía permitida en la Guía del Programa Odyssey of the Mind, incluyendo energía eléctrica (A/C o D/C) y energía humana.
 - d. La información debe ser colocada en el dispositivo de red al inicio de cada segmento por un miembro del equipo, debe moverse por el segmento sin que un miembro del equipo lo toque directa o indirectamente. Si un miembro del equipo toca la información de alguna manera durante una transmisión, ese intento se termina y se debe comenzar de nuevo desde el comienzo de ese segmento o donde la información viajó en la transmisión. Los equipos pueden hacer tantos intentos necesarios antes de que termine el tiempo.
 - e. Cada segmento representará un personaje de red. Ese personaje describirá lo que está sucediendo durante ese segmento una vez durante la actuación.
 - f. debe usar un método diferente para transportar artículos en cada segmento. Se valorará el grado de diferencia en el funcionamiento de cada segmento.
 - g. Los elementos tienen que ser transportados al menos 5 pies (152 cm) para cada segmento. Los jueces pueden pedir el medir la distancia viajada después de la actuación en algún caso. Los equipos tendrían que estar preparados para demostrar la distancia viajada en cada segmento.
 - h. No Tiene que transmitir información en una línea directa. Aun así, desde donde la información empieza un segmento a dónde completa el segmento tiene que ser al menos de cinco pies.
 - i. Puede ser tocado o ajustado cuándo la información no está siendo transmitida a través de un segmento.
8. La información transmitida por el Dispositivo de Red:
- a. Será los elementos tangibles crearon por el equipo. Estos elementos pueden ser cualquier cosa por deseos del equipo exceptuando quienes tengan trajes caracterizados.
 - b. Tiene que ser bastante grande para ser visto por los jueces y audiencia..
 - c. Representará tipos diferentes de la información enviada a través de la red. Estos tienen que ser uno de cada de los siguientes:
 - (1) Una imagen o video.
 - (2) Un mensaje de texto
 - (3) Un email
 - d. Será transportó/movido por el Dispositivo de Red uno a la vez. Un intento en una transmisión está considerado encima si un miembro de equipo toca la información o una transmisión nueva empieza, exceptúa entre segmentos cuando descritos en B7d.
 - e. Tiene que viajar desde principio a final de un segmento de al menos cinco pies. Pueda seguir viaje con un método diferente o puede parar e iniciar el segmento próximo. Puede ser en cualquier dirección incluyendo hacia donde empiece el segmento anterior.
 - f. Tiene que viajar exitosamente a través los 3 segmentos diferentes para puntuación en D5.
9. El Anuncio publicitario:
- a. Puede ser de cualquier deseada. Puede haber más de un Anuncio pero sólo uno será puntuado en D6.
 - b. Interrumpirá uno de los segmentos, ir más despacio o pararlo. Esta variación por el anuncio tiene que ser indicado en el acto. Si para, la transmisión puede continuar hasta retomarla.

10. El Personaje Malware:
 - a. Puede ser mostrado en cualquier manera que desee el equipo pero se sabrá que es un *Personaje*.
 - b. Saca a la red fuera de servicio como parte de la presentación.
 - c. desconecta la red al detener una transmisión de la información enumerada en B8c. Esto se puede hacer de cualquier manera. Puede tocar la información para cumplir con este requisito, pero no se permite ayudar a transmitir la información por ningún otro medio que no sea colocarla en el lugar donde fue detenida o en un lugar anterior de ese segmento. Esta es la única excepción a las limitaciones en cuanto a tocar la información en cualquier otro momento de la actuación
11. El personaje Héroe Anti-Virus:
 - a. Puede ser retratado en cualquier forma el equipo desee pero sabrá que es un personaje.
 - b. detendrá al malware y repondrá en línea la red. La información detenida por el personaje de malware puede seguir en transmisión por el dispositivo de red desde donde fue detenida. Los miembros del equipo pueden tocarla para arrancarla desde donde se detuvo o elegir arrancarla desde el principio de ese segmento.
12. El instrumento creado por el equipo:
 - a. Puede incluir partes *producidas comercialmente*.
 - b. Será utilizado en una canción *original*. La canción puede ocurrir en cualquier tiempo en la actuación
13. El equipo se debe presentar al Juez de Área, con cuatro copias del formulario de la Lista de Equipo que se encuentra en: www.odysseyofthemind.com/members/, o cuatro copias de la lista en un lado de una o dos hojas de 8 ½ "x 11" o A4. Puede ser escrita a mano o impresa. Es para referencia solamente. La lista debe incluir:
 - a. nombre y número de membresía del equipo, el problema y la división.
 - b. Una descripción de los tres Personajes de la network y la tecnología que representan.
 - c. Una descripción breve del Dispositivo de Red y las tres maneras que transporta la información.
 - d. El orden en cómo será enviada la información.
 - e. Cuando aparecerá el anuncio emergente en la actuación, ira más despacio o para la eltransmisión.
 - f. Una descripción breve del Personaje y cuándo para una transmisión.
 - g. Una descripción breve del Héroe Anti-Virus y cómo restaura la red.
 - h. La señal el equipo utilizará para indicar que ha finalizado su actuación.

C. Sitio, Setup y Competición.

1. Un escenario o zona de un mínimo de 10' x 10' (3 m x 6 m) se puede utilizar, pero mayor es deseable. Esto no será marcado. Los equipos deben estar preparados para actuar en un área de 10 'x 20'. Si el espacio lo permite, pueden actuar y / o colocar equipo, utilería, etc. fuera del área de la10 'x 20'. Si hay desnivel más allá, una línea de 30 "(76,2 cm) puede ser marcada desde el borde. Esto servirá como una advertencia, no como un límite
2. Una conexión eléctrica habrá disponible. De necesitar, los equipos traerán sus: cables, alargues y adaptadores.
3. Los miembros de equipo tendrían que acudir al sitio de competición con todos los elementos para la presentación de su solución al menos 15 minutos antes de que están planificados para competir.
4. Los equipos colocarán la información que se transmitirá en el dispositivo de uno en uno. Una vez que el dispositivo comienza a transportar un objeto, los miembros del equipo no pueden tocarlo. Los personajes de Malware y Anti-Virus pueden tocar la información cuando toman la Red fuera de línea y la vuelven a poner en línea para obtener una puntuación. Una vez que completa un segmento del dispositivo, los equipos tienen la opción de moverlo al siguiente segmento, y así sucesivamente. Si los jueces piensan que la información no viajó 5' en un segmento, ellos medirán después de la actuación.
5. Al final del período de tiempo de 8 minutos, el cronometrador dirá "Tiempo" y toda la actividad que debe cesar. El equipo puede finalizar antes de los 8 minutos, pero debe señalar a los jueces cuando hayan terminado.
6. Los equipos deberán traer utensilios de limpieza para limpiar cualquier desorden. Si los equipos toman un tiempo irrazonable para limpiar el sitio, o deja desorden, los jueces evaluarán penalidad por Conducta Antideportiva. Otros no integrantes del equipo pueden ayudar a limpiar el lugar y remover accesorios del equipo. El área de Competición debe ser dejada limpia y seca para el próximo equipo que compite.

D. Puntaje

1. Creatividad en general de la presentación(originalidad, efectividad) 1 a 15 puntos
2. Calidad global de la presentación 1 a 15 puntos
3. Los Personajes de la Red 2 a 30 puntos
 - a. Representan tres diferentes componentes técnicos de la red.....0 o 5 puntos
 - b. Creatividad de cómo representan componentes técnicos2 a 10 puntos
 - c. Explicar sus funciones durante un segmento de una transmisión (0 o 5 puntos cada una) 0, 5, 10 o 15 puntos
4. El Dispositivo de Red 13 a 60 puntos
 - a. Grado de diferencia entre cómo cada segmento trabaja4 a 15 puntos
 - b. Creatividad de cómo los segmentos transmiten la información5 a 20 puntos
 - c. Toma de riesgo en el diseño2 a 15 puntos
 - d. El grado en que miembros de equipo NO está implicado en su operación.....2 a 10 puntos
5. La información transmitida por el dispositivo 3 a 30 puntos
 - a. 1° requerida 1 a 10 puntos
 - (1) Entregada exitosamente 0 o 5 puntos
 - (2) Creatividad en cómo se vincula con el tema en la actuación 1 a 5 puntos
 - b. 2° requerida.....1 a 10 puntos
 - (1) Entregada exitosamente 0 o 5 puntos
 - (2) Creatividad en cómo se vincula con el tema en la actuación 1 a 5 puntos
 - c. 3° requerida.....1 a 10 puntos
 - (1) Entregada exitosamente 0 o 5 puntos
 - (2) Creatividad en cómo se vincula con el tema en la actuación 1 a 5 puntos
6. El Anuncio Pop-Up 2 a 15 puntos
 - a. Baja velocidad/para la transmisión0 o 5 puntos
 - b. Sorpresa e impacto en la presentación.....2 a 10 puntos
7. El Personaje Malware 1 a 10 puntos
 - a. Toma la Red off-line por parar una transmisión0 o 5 puntos
 - b. Creatividad de su portrayal..... 1 a 5 puntos
8. El Héroe Anti-Virus..... 1 a 10 puntos
 - a. Restaura la red0 o 5 puntos
 - b. Creatividad en su personaje 1 a 5 puntos
9. Instrumentos y canción creados por el equipo 2 a 15 puntos
 - a. Instrumentos creados y utilizados en la canción.....0 o 5 puntos
 - b. Creatividad de cómo los instrumentos Suenan en la canción..... 2 a 10 puntos

Máximo posible: 200 puntos

E. Penalidades

1. Violación del "Espíritu del problema" (cada infracción).....-1 a -100 puntos
2. Conducta antideportiva (cada infracción).....-1 a -100 puntos
3. Letrero de membresía incorrecto o faltante-1 a -15 puntos
4. Asistencia externa (cada infracción)-1 a -25 puntos
5. Exceso en el límite de costo.....-1 a -100 puntos
6. Los segmentos operan en la misma manera.....cero puntaje por información entregada exitosamente

Omisión en requisitos del problema puntuados no acarrear penalidades excepto la pérdida de puntaje.

F. Estilo (Elaboración de la solución; uso cuatro copias de la Forma de Estilo del 2019-20 de la Guía de Programa.)

1. Creatividad del Malware el aspecto del carácter 1 a 10 puntos
2. Calidad artística de un mensaje transmitido por el Dispositivo de Red 1 a 10 puntos
3. (Elección libre de equipo) 1 a 10 puntos
4. (Elección libre de equipo) 1 a 10 puntos
5. Efecto global de los cuatro elementos de Estilo en el rendimiento 1 a 10 puntos

Máximo posible: 50 puntos

G. Director de Torneo Proporcionará

1. Un área de presentación de 10' x 20' (3m x 6m) (más grande, si es posible).
2. Una cinta de medir y un 5' pieza de cuerda para medir la ruta tomada por la información.
3. Un prolongador eléctrico de tres tomas en el área de presentación.
4. Un equipo de jueces y el material necesario para evaluar este problema.

NOTA: Contacte a su Director de Torneo por información respecto a especificaciones del lugar; superficie del piso etc. No presentar pedido de aclaración por esta información.

H. El Equipo Tiene que Proporcionar

1. Cuatro copias del Formulario de Estilo, uno de Costo, uno de Asistencia Exterior y las aclaraciones del equipo.
2. Cuatro copias de la Lista de Equipo. Esta lista es para asistir los jueces. Si no la presenta, no habrá ninguna pena; pero beneficia el equipo tenerlas, allí pueden los jueces podrían no perder aspectos puntuable del acto.
3. Cualquier cable de extensión o adaptadores eléctricos.
4. Los Materiales de limpieza que sean necesarios.

A. I. Glosario de problema (*Términos en cursiva se puede consultar en 2019-20 Program Guide.*)

Anti-Virus—software diseñado para proteger computadoras, usuarios y sistemas, de malware y sacarlos del sistema.

Malware—Un archivo, programa, o software que está diseñado para ser nocivo a un usuario de ordenador o sistema que es invasivo cuando transmitido durante redes. Esto incluye virus de ordenador, spyware, etc.

Transmite—Para este problema sólo, transmite. significa mover requeridos objetos que representan información.

Problema por C. Samuel Micklus y Samuel W. Micklus.

© Copyright 2019 Competiciones Creativas, Inc.

Traducción al Español: Arístides Alberto Acevedo.

e-mail: aacevedo@educ.ar

Corrección # 1: Mónica Viviana Murillo.

e-mail: monicavmurillo@gmail.com

Corrección # 2: Crystal Murlless.

e-mail: crystalmurlless@gmail.com

Creative Competitions, Inc., its licensees, and the problem authors assume no responsibility for damage or injury incurred as a result of attempting to solve this problem.

®Odyssey of the Mind, OotM, and the Odyssey of the Mind logo are federally registered trademarks of Creative Competitions, Inc