



Odyssey of the Mind

Problem No. 2:

VIRTUAL ODYSSEY



Odisea Virtual

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

A. El problema

La creatividad es ilimitada, y aquí los equipos crean una actuación que incluye un Mundo de Realidad Virtual. Como parte de ese mundo, diseñarán y construirán varios efectos técnicos, que incluyen el cambio de algo que es bidimensional a tridimensional. Durante la actuación, un personaje entrará sin saberlo en el Mundo de la Realidad Virtual donde se encontrará con una criatura nefasta. Aprenderá las reglas para ganar créditos en el mundo virtual a medida que su odisea progresa. Finalmente, el personaje escapará de las "garras" de la criatura y ganará el último crédito que le permita viajar de vuelta al mundo real. El equipo también creará un efecto especial que indicará a los jueces y a la audiencia cuándo la actuación pasa a la realidad virtual.

El énfasis **creativo** del problema está en la actuación general, el mundo de la realidad virtual, cómo el personaje entra accidentalmente en el mundo de la RV, cómo aprende las reglas para ganar créditos y la nefasta criatura.

El **espíritu del problema** es que el equipo cree una actuación sobre un personaje que comience en un escenario del mundo real y luego sin saberlo entre en un mundo de Realidad Virtual. Cuando esto ocurra, se producirá un efecto especial. El personaje que entre en el mundo de la RV tendrá que escapar de una criatura nefasta y ganar créditos para poder salir de él y viajar de vuelta al escenario del mundo real. El mundo VR contará con tres efectos técnicos producidos por los dispositivos creados por el equipo, entre ellos: hace que algo cambie o parezca cambiar de 2-D a 3-D, uno que señala cuando se ganan créditos, y una elección libre.

B. Limitaciones (Las palabras en cursiva se definen en el Glosario del Problema o en la Guía de *Programas de la Odisea de la Mente 2020-21*).

1. **Reglas generales:** Lea la Guía del *Programa Odisea de la Mente 2020-21*. Este manual se actualiza cada año e incluye las reglas para resolver los problemas de la Odisea de la Mente y los formularios necesarios para la competición. Este problema no puede ser resuelto sin referirse a la sección de Reglas del Programa de la guía.
2. **Aclaraciones del problema:** La Guía del Programa Odisea de la Mente explica los tipos de preguntas que serán aclaradas y cómo presentarlas. Las aclaraciones de problemas pueden ser enviadas y accedidas en www.odysseyofthemind.com/clarificaciones. La fecha límite para la presentación es el 15 de febrero de 2021. El CCI puede considerar necesario emitir aclaraciones después de esa fecha, por lo que debe continuar buscándolas después del 15 de febrero y antes de cada concurso.
3. El **límite de tiempo** 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, "Comienza el equipo", y terminará cuando el equipo dé la señal de que ha terminado o el cronometrador diga "Tiempo".
4. El **límite del gasto** de este problema es de 145 dólares (EE.UU.). El valor combinado de todos los materiales utilizados durante la presentación, incluyendo el estilo, no puede exceder esta cantidad. La Guía de Programas de la 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. Un mundo de realidad virtual (RV) y un escenario del mundo real.
 - b. Tres efectos técnicos hechos en equipo.
 - c. Un personaje que sin saberlo entra en el mundo de la RV.
 - d. Una criatura nefasta.
 - e. Cuatro créditos requeridos.
 - f. Un viaje de vuelta al mundo real.
 - g. Un efecto especial que indica cuando la actuación entra en VR.
 - h. cinco elementos de estilo, incluyendo dos que son elegidos por el equipo.

6. El mundo de la realidad virtual:
 - a. puede ser representado visualmente como el equipo desee y sea perceptible para los jueces y la audiencia.
 - b. debe ser un escenario original y verse diferente del escenario del mundo real. El escenario del mundo real puede ser representado de cualquier manera y se considerará real *como se representa en la actuación*. El escenario del mundo virtual será notablemente diferente del escenario del mundo real.
 - c. incluirá tres efectos técnicos requeridos. Puede contener más de tres, pero sólo tres se anotarán para D5.
7. Los tres efectos técnicos requeridos:
 - a. tendrá lugar en el Mundo de la Realidad Virtual.
 - b. deben ser completados usando dispositivos originales diseñados y construidos por el equipo. Pueden incluir *piezas producidas comercialmente*. Se permite el uso de energía *humana indirecta*.
 - c. debe poder ser visto u oído por los jueces y el público.
 - d. se añaden al efecto especial requerido (véase B12).
 - e. incluye uno que hace que algo cambie o parezca cambiar de dos a tres dimensiones.
 - f. incluye uno que señala cuándo se gana cada crédito.
 - g. incluye uno que está determinado por el equipo.
8. El personaje que entra en el mundo de la RV:
 - a. debe ser *interpretado* por un miembro del equipo disfrazado como tal.
 - b. entrará sin saberlo en el mundo de la RV *como se muestra en la actuación*.
 - c. se encontrará con la nefasta criatura.
 - d. aprenderá las reglas para ganar créditos para dejar el mundo de la RV tal como se muestra en la actuación.
 - e. es capturado y escapa de la nefasta criatura mientras está en el mundo de la RV.
9. La criatura nefasta:
 - a. puede ser retratado de cualquier manera que el equipo desee, con el requisito de ser un *personaje*.
 - b. capturará al personaje que entre en el mundo de la RV. Esto se puede hacer de cualquier manera que el equipo desee, tal como se presenta en la actuación.
 - c. debe aparecer sólo en el mundo de la RV.
10. El viaje de vuelta al mundo real:
 - a. puede ser actuado de cualquier manera que el equipo desee.
 - b. tendrá lugar después de que el personaje escape de la nefasta criatura y se gane el crédito final.
 - c. resultará en que el personaje regrese al escenario del mundo real.
11. Los cuatro créditos requeridos:
 - a. puede ser cualquier cosa que el equipo desee pero todo debe ser visto por los jueces y el público.
 - b. son lo que permite al personaje escapar del Mundo Virtual. No tienen que realizar una función, sólo necesitan ser ganados por el personaje.
 - c. debe incluir al menos uno ganado después de que el personaje escape de la criatura nefasta.
 - d. será señalado por uno de los efectos técnicos cuando se ganen.
12. El efecto especial:
 - a. indicará cuando la actuación pase a la RV. Esto debe hacerse al menos una vez para la puntuación.
 - b. debe poder ser visto u oído por los jueces y el público.
 - c. se permite que se complete usando el *poder humano directo*.

13. El equipo deberá presentar al Juez de la zona de Escena cuatro copias del formulario de lista del equipo que se encuentra en: www.odysseyofthemind.com/members o cuatro copias de una lista en una cara o dos hojas de papel de 8 ½" x 11" o A4. Esta lista puede ser impresa a mano, a máquina o impresora. Esta lista debe incluir:
 - a. el nombre y el número de miembros del equipo, el problema y la división.
 - b. una descripción del Mundo de la Realidad Virtual y del escenario del mundo real.
 - c. una breve descripción de los efectos técnicos y su funcionamiento.
 - d. una breve descripción del efecto especial.
 - e. una breve descripción del personaje que sin saberlo entra en el mundo de la RV.
 - f. una breve descripción de la nefasta criatura.
 - g. cuando en la actuación el personaje ganará los créditos.
 - h. la señal que el equipo usará para indicar que ha terminado su actuación.

C. Sitio, instalación y competencia

1. Se utilizará un escenario o área de un mínimo de 10' x 10' (3m x 3m), pero es deseable un área mayor. Esto no será marcado. Los equipos deben estar preparados para actuar en un área de 10' x 10'. Si el espacio lo permite, el equipo puede actuar y/o colocar, etc. fuera del área de 10' x 10'. Si existe un borde más allá de los 10' x 10', se pegará una línea de precaución a 30" (76,2 cm) al borde. Esto servirá como advertencia, no como límite.
2. En el escenario habrá una toma de corriente de tres puntas. Los equipos deben traer sus propios cable de extensión y adaptadores, si es necesario.
3. Los miembros del equipo deben presentarse en el lugar de la competición con todos los elementos para la presentación de su solución al menos 15 minutos antes de la hora programada para la competición.
4. Al final del período de 8 minutos, el Cronometrador llamará "Tiempo" y toda actividad debe detenerse. El equipo puede terminar antes de los 8 minutos pero debe avisar a los jueces cuando haya terminado.
5. Los equipos deben traer utensilios de limpieza para limpiar cualquier desorden. Si un equipo se toma una cantidad de tiempo irrazonable para limpiar el sitio, o deja un desastre, los jueces evaluarán una penalización por conducta antideportiva. Otros, fuera de la lista del equipo pueden ayudar al equipo a limpiar el sitio y quitar los utensilios del equipo. El área de competición debe dejarse limpia y seca para el siguiente equipo que compita.

D. Puntuación

1. Creatividad del rendimiento general (originalidad, eficacia) 1 a 15 puntos
2. Calidad general de la presentación..... 1 a 15 puntos
3. El escenario del mundo real..... 2 a 15 puntos
 - a. Aparece antes y después de que el personaje esté en el mundo de la RV.....0 o 5 puntos
 - b. Calidad artística de la puesta en escena2 a 10 puntos
4. Mundo de Realidad Virtual..... 4 a 20 puntos
 - a. La creatividad en la forma en que se representa2 a 10 puntos
 - b. Originalidad del tema del mundo de RV2 a 10 puntos
5. Los efectos técnicos..... 7 a 50 puntos
 - a. Tomar riesgos en la forma en que funcionan.....3 a 15 puntos
 - b. Nivel de diferencia en el diseño de cada uno2 a 10 puntos
 - c. Impacto en el rendimiento2 a 10 puntos
 - d. Se completan con éxito dentro de las limitaciones (5 pts @) 0, 5, 10 o 15 puntos

6. El personaje que sin saberlo entra en el Mundo de RV..... 5 a 35 puntos
 - a. La creatividad de cómo entra accidentalmente en el mundo de la RV2 a 10 puntos
 - b. Escapa de la nefasta criatura.....0 o 5 puntos
 - c. Recoge 4 créditos0 o 5 puntos
 - d. La creatividad de cómo aprende las reglas para ganar créditos1 a 5 puntos
 - e. Eficacia en el desempeño2 a 10 puntos
7. La nefasta criatura..... 2 a 15 puntos
 - a. Captura el personaje que sin saberlo entra en el mundo de la RV.....0 o 5 puntos
 - b. La creatividad de su actuación.....2 a 10 puntos
8. Eficacia visual de la transición de los escenarios (impacto, diferencia, originalidad) 2 a 20 puntos
 - a. Entrando al Mundo Virtual1 a 10 puntos
 - b. Volviendo del Mundo Virtual1 a 10 puntos
9. El efecto especial 1 a 15 puntos
 - a. Indica cuando el rendimiento pasa a VR.....0 o 5 puntos
 - b. efectividad en el desempeño.....1 a 10 puntos

Máximo posible: 200 puntos

E. Penas

1. Violación del "Espíritu del Problema" (cada ofensa)..... de -1 a -30 puntos
2. Conducta antideportiva (cada falta) de -1 a -30 puntos
3. Cartel de membresía incorrecto o faltante..... de -1 a -10 puntos
4. Asistencia externa (cada falta) de -1 a -25 puntos
5. Sobre límite de costo..... de -1 a -30 puntos

Los equipos que no presenten un elemento de puntuación del problema no recibirán una penalización, recibirán una puntuación de cero para esa categoría.

F. Estilo (Elaboración de la solución del problema; usar cuatro copias de la Forma de Estilo de la Guía de Programas de la Odisea de la Mente 2020-21)

1. Calidad artística de un accesorio, utilería 1 a 10 puntos
2. La creatividad en el efecto técnico del equipo 1 a 10 puntos
3. (Libre elección de equipo) 1 a 10 puntos
4. (Libre elección de equipo) 1 a 10 puntos
5. Efecto global de los cuatro elementos del Decorado en la actuación..... 1 a 10 puntos

Máximo posible: 50 puntos

G. El Director del Torneo proveerá

1. Área de presentación de 3m x 3m (10' x 10') (más grande, si es posible).
2. Una toma de corriente de tres entradas en el área de actuación.
3. Un equipo de jueces y los materiales necesarios para juzgar este problema.

NOTA: Contacte con el director del torneo local para las especificaciones del sitio, como las dimensiones reales, la superficie del suelo, etc. No envíe una solicitud de aclaración de esta información.

H. El equipo debe proporcionar

1. Cuatro copias de su Formulario de Estilo, un Formulario de Costos, un Formulario de Asistencia Externa, y todas las aclaraciones específicas del equipo.
 2. Cuatro copias de la Lista de Equipo como se describe en B13. Esta lista es para ayudar a los jueces. Si el equipo no proporciona la lista, no habrá penalización; sin embargo, beneficia al equipo tener las listas porque sin ellas los jueces podrían perder un aspecto de la actuación puntuable.
 3. Cualquier cable de extensión o adaptador eléctrico que sea necesario.
 4. Materiales de limpieza según sea necesario.
-

Problema del Dr. C. Samuel Micklus y Samuel W. Micklus.

Traducción: Arístides A. Acevedo.

aacevedo@educ.ar

Corrección: Crystal R. Murlless

crystalmurlless@gmail.com

© 2020_Copyright 2020- Creative Competitions, Inc.

Creative Competitions, Inc., sus licenciarios y los autores del problema no asumen ninguna responsabilidad por los daños o lesiones que se produzcan como resultado de intentar resolver este problema.

©Odisea de la Mente, OotM, y el logo de la Odisea de la Mente son marcas registradas federalmente de
Creative Competitions, Inc.