

MODALIDAD A. PRUEBA CREATIVA

MATERIAL

- Estas instrucciones. Leedlas detenidamente antes de comenzar.
- Un **formulario de entrega** en el que escribir los datos de la entrega.
- Folios en blanco para usar a modo de borrador y un bolígrafo.

INTRODUCCIÓN

En esta prueba se ejercitarán habilidades relacionadas con la elaboración de proyectos, el trabajo en equipo, la planificación de tareas y la creatividad.

OBJETIVO

El futuro lo crearéis vosotros y vosotras. Y no se parecerá a este mundo. Pero tampoco será fácil. Harán falta mentes creativas para llevarnos más allá y para resolver nuevos problemas que cuesta siquiera vislumbrar...

Imaginad que se ha conseguido algo que ahora parece ciencia ficción pero que muy probablemente vosotros conoceréis: las interfaces máquina-cerebro basadas en técnicas no invasivas. ¿Qué es esto? Suponed que existe un procesador que lee las señales electromagnéticas de nuestras neuronas y puede interpretarlas: cuando imagináis una casa, el procesador puede verla; cuando pensáis una frase, el procesador puede entenderla; cuando mueves un músculo la orden parte del cerebro, y el procesador puede detectarlo. Y no sólo eso: el procesador puede también emitir señales que exciten vuestras neuronas para que visualicéis una casa o escuchéis una frase.

Parecerá magia, pero será tecnología. Y necesitará que se desarrollen sistemas informáticos para darles utilidad.

Por supuesto, esos procesadores tendrán 20G y conexión instantánea a Internet, entre ellos.

En esta prueba deberéis demostrar vuestra creatividad. Deberéis proponer:

- **Método de atención.** Será una forma de llamar la atención del procesador. No queremos que el procesador reaccione a cualquier pensamiento del usuario, sino sólo cuando el usuario quiera que lo haga. ¿Cómo podemos hacerlo? Por supuesto, queremos que sea natural y que no añada carga cognitiva al usuario.
- **Método de identificación.** Será una forma de distinguir las señales que son producidas por el procesador. Por ejemplo, el procesador podría emitir señales para que el usuario vea una casa, y queremos distinguirlo de cuando el usuario está viendo una casa de verdad. ¿Cómo lo haríamos?
- **Una nueva aplicación.** ¿Qué sería algo revolucionario que no se pueda hacer ahora pero que sería posible gracias a esta tecnología?
- **Usos malintencionados.** ¿Qué usos malintencionados podrían darse?
- **Métodos de salvaguarda.** ¿Cómo se podrían evitar esos usos malintencionados?

MATERIAL A ENTREGAR

El grupo rellenará el formulario adjunto. Podéis añadir esquemas y dibujos si consideráis que ayuda a explicar las ideas. Debéis ceñiros al espacio indicado.

PUNTUACIÓN (MÁXIMO POSIBLE: 50 PUNTOS)

El máximo de puntos que se pueden conseguir en esta prueba son 50 puntos. Un jurado valorará los siguientes aspectos (se especifica la puntuación de cada apartado entre paréntesis):

1. (0-30 puntos) Creatividad reflejada en los métodos propuestos.
2. (0-10 puntos) Viabilidad de las ideas propuestas teniendo en cuenta la situación planteada y los límites del mundo físico.
3. (0-10 puntos) Claridad de la redacción y de los dibujos (si se proporcionan)

FORMULARIO DE ENTREGA

Nº de equipo:

Componentes:

Método de atención

Método de identificación

Una nueva aplicación

Usos malintencionados

Métodos de salvaguarda

A rellenar por la organización

Hora inicio:

Hora fin: