

Valoración Parte II

INTRUCCIONES

Para esta parte de la evaluación, el equipo debe definir un tema y luego, con las normas enviadas previamente, proponer un audiovisual de acuerdo al formato correspondiente.

Es importante que el equipo pueda leer las Normas para plasmar su contenido (de una manera artística) y atender uno de los temas.

Fecha límite de entrega de esta parte: 09 de mayo

Enviar este formato al siguiente correo electrónico: olimpiada@inacal.gob.pe;

Criterios de evaluación:

- Entendimiento de normalización: Utilización de la Normas Técnicas (40 %)
- Viabilidad: (Objetivo y público) (30%)
- Originalidad: (Creatividad) (30%)

NOMBRE DEL EQUIPO: Jóvenes Marcando Tendencia

INTEGRANTES:

- Margareth Marivi López Escalante
- Fernando Martin Nuñez Saravia
- Elmer Aldair Cotrina Miranda

COAR: Lambayeque

FECHA DE ENVIO: 09 de mayo de 2019

Valoración Parte II

Instrucciones

1. El Equipo debe elegir un tema para trabajar en el audiovisual. (Marca el tema escogido). Se adjunta el enlace para que disponga de los documentos de apoyo (se debe de contar con acceso a Internet).

- ¿En qué tipos de suelo se debe construir? [Enlace](#)
- ¿Cuáles son los materiales de construcción adecuados? [Enlace](#)
- ¿Como evitar los incendios por fallas eléctricas? [Enlace](#)
- ¿Cómo debe ser una cocina segura? [Enlace](#)
- ..X. ¿Cómo incluimos la eficiencia energética en una casa? [Enlace](#)

2. ¿Qué problema quiere resolver? ¿Qué NTP utilizó?

El problema que nuestro equipo, *Jóvenes Marcando Tendencia*, ha identificado y quiere resolver es la poca importancia que nuestra comunidad le toma a la eficiencia energética en sus propias viviendas, indicador que afecta la calidad de vida de las personas, por lo que nosotros queremos promover el uso adecuado y pertinente de la energía en nuestros hogares.

Asimismo, queremos que con nuestra propuesta se pueda mejorar no solo el uso responsable de dispositivos y/o artefactos eléctricos, sino que también se pueda mejorar la cultura de consumo de energía, debido a que el mal uso de esta, puede provocar problemas de eficiencia y sostenibilidad energética, como excesos en el servicio de luz, fugas eléctricas, explosiones o incendios, mal uso de tomacorrientes, entre otros.

Como se sabe, INACAL es un ente cuya responsabilidad es normalizar ciertos aspectos en busca de la calidad a través de la aprobación de Normas Técnicas Peruanas. Así que, para poder solucionar los distintos problemas mencionados, hemos decidido utilizar dos de estas normas. Utilizamos la NTP - IEC 60884-1 y la NTP - IEC 60598-1, porque creemos que la solidez de su normativa sería de uso necesario y útil para solucionar la gran mayoría de problemas relacionados al ahorro y la eficiencia energética. Con ayuda de ambas normas y nuestro audiovisual (Juego "#Inacaleando"), promoveremos la responsabilidad de gestionar el uso de energía y dispositivos eléctricos; permitiendo desarrollar una cultura que promueva la eficiencia energética en la sociedad peruana actual.

3. ¿Cómo comunicamos el beneficio del uso de esta norma? (Explique el audiovisual: (objetivo, público, lema, colores, entre otros))

El beneficio del uso de ambas normas las comunicaremos a través de la elaboración de un juego, denominado, "#Inacaleando". El juego consiste en plantear problemas de eficiencia y sostenibilidad energética, que suelen darse en nuestra vida cotidiana, para luego ser resuelto por los jugadores quienes asumirán el rol de súper héroes, haciendo uso de las NTP, para finalmente lograr una sociedad segura y con una cultura responsable por el uso y la gestión de la energía.

Nuestro juego tiene como objetivo dar soluciones de forma lúdica a los problemas de ineficiencia energética que contiene cada hogar, haciendo uso de las Normas Técnicas Peruanas. Así, buscamos comunicar y desarrollar una mejor cultura energética, mediante el aprendizaje sobre la gestión eficiente del uso y el cuidado de la energía, ya que las NTP nos brindan indicaciones sobre la responsabilidad que tenemos

como consumidores y usuarios sobre la importancia de los tipos de tomacorrientes, enchufes, cables y luminarias.

Nuestro juego “#Inacaleando” es apto para el público con responsabilidad social, ya que es de suma importancia que todos nosotros queramos buscar la eficiencia energética.

Y debido a que “no se gestiona, lo que no se conoce”, buscamos que las personas sean conscientes del uso la energía. De ahí viene nuestro lema “Gestión energética, cultura y responsabilidad de todos”, con el cual queremos dar a entender de que la eficiencia energética responde a la verificación y uso adecuado de la energía con responsabilidad, en donde el INACAL, cumple una misión importante en la vida de todos nosotros como sociedad. Así mismo con este lema queremos destacar que el tener una cultura de eficiencia energética, no es responsabilidad de algunas entidades o autoridades, sino que es responsabilidad de todos.

Los colores que hemos empleado son claves y resaltantes, no solo por su tonalidad, sino por el significado que contiene cada uno de ellos:

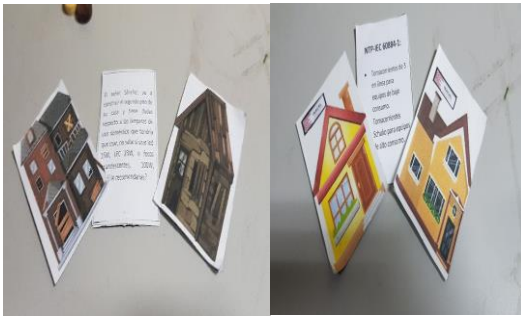
- Color verde: Más eficiencia energética y más sostenibilidad ambiental,
- Color amarillo: Representa al optimismo y a la energía eléctrica.
- El color azul y morado: Representa la igualdad de género, pues tanto hombres como mujeres, deben aprender a gestionar el servicio eléctrico en casa.
- El color anaranjado: Representa alegría, diversión y éxito en el juego.
- El color celeste: Representa un valor que debe estar en toda persona que sabe normalizar, el cual es la generosidad.

NOTA: El beneficio del uso de las NTP se evidenciarán en el juego expuesto con anterioridad, que constará de las siguientes instrucciones:

- ✓ El juego será por turnos, el objetivo es solucionar los problemas de eficiencia energética y convertir a la ciudad, en un espacio en donde se pueda tener una cultura responsable por incluir la eficiencia energética.
- ✓ Jugarán 2 personas, quienes elegirán un superhéroe: Inacalito Purple – Inacalito Blue. Además, habrá un tercer jugador que será el jurado, quien verificará si las fichas cayeron dentro de los lugares planteados, conteo de puntos, y se desarrolle el juego con justicia.
- ✓ De acuerdo al color que este se haya escogido, a cada Inacalito se le asignaran las dos cuerdas opuestas en el tablero con seis casas en total.
- ✓ Cada casa tendrá un problema, y el superhéroe, deberá solucionar ese problema con las cartas que tiene. Si el jugador elige equivocadamente la respuesta, perderá su turno y la oportunidad de solucionar el problema.
- ✓ En cada turno, el participante deberá lanzar dos dados fuera del tablero (uno de letras y otro de números). El número del dado indicará la casa que deberás ayudar, en caso salga el número de una casa que ya hayas ayudado, tendrás que volver a tirar el dado. Se tendrán tres intentos para lanzar la ficha (fichas imantadas) y acertar en el espacio de la casa asignada por el dado, sino acierta en los 3 intentos, perderá el turno de solucionar el problema. Si el participante logra acertar, al lanzar la ficha en la casa tendrá la opción de solucionar el problema escondido y dejar su ficha de felicidad como marca de su poder.
- ✓ Asimismo, si sacas una “C” con el dado de “letras”, permitirá escoger entre dos opciones: obtener un comodín.
- ✓ Los comodines, le brindan al participante información necesaria para solucionar los problemas de eficiencia energética en la ciudad.
- ✓ Si el participante se equivoca, en brindar la solución no se le descontará puntos, (pero perderá su turno) por el contrario si el participante logra solucionar el problema este obtendrá 3 puntos.

- ✓ Al lanzar la ficha el participante, deberá evitar caer en las bombillas incandescentes, ya que, si este cae en dicho espacio, se le descontará 2 puntos.
- ✓ Si la ficha del Inacalito cae en los espacios de los focos ahorradores, este podrá obtener tres puntos.
- ✓ Si el participante lanza la ficha y este cae en los espacios circulares de color naranja (P), este tendrá la opción de plantar una luminaria y obtener 2 puntos; si la ficha cae en los espacios rectangulares de color morado o azul (A), el participante tendrá la opción de plantar un árbol y obtener cinco puntos. Cabe decir que, si cae en uno de ellos, tendrá una oportunidad más para tirar a su casa.
- ✓ El Inacalito que termine de solucionar los problemas de sus casas asignadas, tendrá la oportunidad de buscar soluciones en las casas de su contrincante. Cabe resaltar que a lo largo de todo el juego el Inacalito podrá ganar o perder puntos.
- ✓ Finalmente: Gana quien haya solucionado más problemas de eficiencia energética y obtenido más puntos en la misión de convertir una ciudad feliz, segura y sostenible.

ANEXOS



FORMATO JUEGO: “#INACALEANDO”

Consideraciones:

- Juego creativo (juego de mesa, juego virtual, etc.)
- No hay límite de participantes en el juego propuesto.
- En caso de escoger un juego virtual, enviar el enlace, para otros casos enviar fotos o video explicativo.
- Citar la NTP en el juego propuesto
- Se recomienda un juego de mesa o juego virtual.
- Se solicitará a sus Directores el envío a Lima de los trabajos originales para posterior exposición en el evento Final.