

En alianza con:



UNIVERSIDAD
CIENTÍFICA
DEL SUR



CIENTÍFICA **AI BATTLE**

DEL CÓDIGO AL PROMPT: LA NUEVA INGENIERÍA



Cierre de inscripciones

Hasta el 15 de marzo

Auspiciadores oficiales:



PRESENTACIÓN DEL CONCURSO

La Facultad de Ingeniería de la Universidad Científica del Sur, con el apoyo de la Embajada de los Estados Unidos en Perú, invita a estudiantes universitarios y de Institutos de Educación Superior a participar en Científica AI Battle: del código al prompt – la nueva ingeniería.

Científica AI Battle es una competencia académica de innovación, de participación individual, donde los concursantes demostrarán su capacidad estratégica para interactuar con sistemas de Inteligencia Artificial mediante el diseño de prompts efectivos, orientados a obtener resultados creativos, técnicos y de alto impacto. La competencia busca evidenciar cómo la ingeniería evoluciona hacia un enfoque en el que el pensamiento estratégico y la comunicación con la IA se convierten en habilidades clave para el futuro profesional.

Durante el evento, los participantes enfrentarán desafíos inspirados en escenarios reales que pondrán a prueba su creatividad, capacidad de análisis y dominio de herramientas de IA generativa. Esta experiencia permitirá fortalecer competencias digitales, resolución de problemas y pensamiento crítico, habilidades esenciales para el profesional del siglo XXI.

OBJETIVOS DEL CONCURSO

1. Fortalecer el conocimiento y la aplicación estratégica de herramientas de Inteligencia Artificial en estudiantes universitarios y de Institutos de Educación Superior.
2. Brindar un espacio de competencia académica donde los participantes puedan demostrar sus habilidades de prompting en un entorno competitivo, profesional y orientado a retos reales.
3. Identificar y reconocer a los mejores talentos en el uso estratégico de la Inteligencia Artificial como herramienta para la solución de problemas.
4. Promover el uso responsable, ético y productivo de la IA como recurso para la innovación, la creatividad y el desarrollo profesional.

PRIMER PUESTO

- 1 Laptop HP
- Amazon Echo Dot
- Certificación GAIC - Generative AI Certified Associate (acceso al curso oficial valorizado en \$200 USD)
- Certificado oficial otorgado por la Universidad Científica del Sur y la Embajada de los Estados Unidos en Perú

SEGUNDO PUESTO

- 1 Laptop HP
- Amazon Echo Dot
- Certificación GAIC - Generative AI Certified Associate (acceso al curso oficial valorizado en \$200 USD)
- Certificado oficial otorgado por la Universidad Científica del Sur y la Embajada de los Estados Unidos en Perú

TERCER PUESTO

- Amazon Echo Dot
- Certificación GAIC - Generative AI Certified Associate (acceso al curso oficial valorizado en \$200 USD)
- Certificado oficial otorgado por la Universidad Científica del Sur y la Embajada de los Estados Unidos en Perú

CUARTO PUESTO

- Certificación GAIC - Generative AI Certified Associate (valorizado en \$200 USD)
- Certificado oficial otorgado por la Universidad Científica del Sur y la Embajada de los Estados Unidos en Perú

FINALISTAS

Todos los participantes clasificados a la final (Top 32) recibirán:

- Certificado oficial de participación
- Merchandising oficial del evento

POSTULACIÓN Y REQUISITOS

Los interesados en participar en Científica AI Battle deberán realizar su inscripción a través de la página web oficial del evento, dentro del plazo establecido por la organización.

Requisitos de participación:

1. Ser estudiante de pregrado regular o en la modalidad “para gente que trabaja de una universidad o instituto de educación superior, público o privado, matriculado en el período académico 2026 en el que se desarrolla el concurso.
2. La participación es de carácter individual.
3. Contar con acceso a internet y un dispositivo tecnológico que permita participar en las fases virtuales del concurso.
4. En caso de clasificar deberá contar con disponibilidad para asistir de manera presencial al Campus de Villa de la Universidad Científica del Sur, el 31 de marzo de 2026 desde las 9:45 am hasta las 6:00pm.
5. Aceptar íntegramente las presentes bases y condiciones del concurso.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Posterior a la publicación de las bases finales, se abrirá el proceso de inscripción a través de la página web oficial del evento, dentro del plazo establecido por la universidad.

Inscripciones abiertas	Del 15 de febrero al 17 de marzo
Lista de concursantes habilitados	Del 16 al 17 de marzo
Talleres de orientación para los concursantes	Del 18 al 19 de marzo
Fase 1: CLASIFICATORIAS ONLINE	Del 23 al 24 de marzo
Publicación de los 32 finalistas	Viernes 27 de marzo
Confirmación de asistencia por los 32 finalistas	Sábado 28 de marzo
Fase 2: GRAN FINAL PRESENCIAL	Martes 31 de marzo

INSCRIPCIONES

Para el desarrollo de la Fase I, los accesos a la plataforma se remitirán a cada participante posterior a la validación de los requisitos.

1. Los interesados deberán registrarse a través de la página web oficial del evento, dentro del plazo establecido en el cronograma de actividades de las presentes bases.
2. El comité organizador verificará que los postulantes cumplan con los requisitos señalados en la sección “Postulación y Requisitos”.
3. Aquellos que cumplan con los criterios establecidos serán considerados participantes habilitados.
4. La lista de participantes habilitados será comunicada a través de los canales

FASE 1: CLASIFICATORIAS ONLINE

Durante la fase de clasificatorias, los participantes inscritos enfrentarán una serie de desafíos de prompting a través de una plataforma virtual habilitada por la organización.

Para el desarrollo de la Fase I, los accesos a la plataforma se remitirán a cada participante posterior a la validación de los requisitos.

Actividades Preliminares:

- La Universidad Científica del Sur, procederá a habilitar los accesos a la plataforma virtual.
- El participante tiene la responsabilidad de revisar periódicamente la bandeja de entrada del correo electrónico consignado en su inscripción al concurso. Asimismo, deberá ingresar a la plataforma y actualizar sus credenciales siguiendo las indicaciones proporcionadas en el mensaje donde se le enviaron sus accesos.
- Antes del inicio del concurso se habilitarán talleres opcionales para los participantes. En caso de no poder asistir, podrán revisar la grabación correspondiente, la cual será enviada a su correo electrónico.
- Los talleres programados tendrán como objetivo capacitar a los participantes en el uso de modelos de inteligencia artificial disponibles en las plataformas de acceso libre de Amazon: PartyRock (<https://partyrock.aws/>) y Nova(<https://nova.amazon.com/>). Asimismo, en el segundo taller se brindará una breve inducción sobre el uso de la plataforma virtual donde se publicarán los retos del concurso y en la cual los participantes deberán remitir sus respuestas.

Mecánica para el desarrollo de las clasificatorias:

- **Plataforma virtual:** Contará con toda la información e instrucciones necesarias para el desarrollo del reto, incluyendo tiempos, rúbrica de evaluación, fecha límite de entrega y puntajes de seguimiento posteriores al envío.
- **Herramientas de IA:** Solo se permitirá el uso de las herramientas proporcionadas oficialmente por la universidad y/o patrocinador, correspondientes a las plataformas abordadas durante la inducción en los talleres preliminares.
- **Evaluación:** Estará a cargo de un comité evaluador, el cual asignará las puntuaciones conforme a la rúbrica establecida.
- **Intento único:** Cada participante dispondrá de un solo intento para remitir su respuesta.
- **Clasificación:** Los treinta y dos (32) participantes con los puntajes más altos clasificarán a la Gran Final presencial. El puntaje será considerado hasta centésimas.
- **Confirmación de asistencia:** El participante que reciba el correo de confirmación de clasificación tendrá un plazo máximo de 24 horas para confirmar su asistencia, contado a partir de la hora de envío del correo.
- **Reemplazo de plaza:** En caso de que el participante no confirme su asistencia en el plazo indicado, el comité se reserva el derecho de otorgar la plaza al siguiente en la lista de puntajes.

FASE 2: GRAN FINAL PRESENCIAL

Los treinta y dos (32) finalistas deberán presentarse en las instalaciones de la Universidad Científica del Sur (Campus Villa 2) el día martes 31 de marzo de 2026 a las 9:45 am para para participar en la Gran Final presencial de Científica AI Battle.

Mecánica para el desarrollo de las eliminatorias:

- **Formato de Competencia:** La competencia se desarrollará bajo un sistema de eliminación directa tipo “Mundial”, con rondas sucesivas hasta determinar al ganador del concurso.
- **Con respecto a la Asistencia:** No se otorgará tolerancia ni prórroga en el tiempo establecido. Las rondas serán asignadas en pares y, en caso de que un participante llegue tarde y su ronda ya se encuentre asignada, perderá automáticamente su oportunidad de participar y quedará descalificado de manera inmediata, declarándose ganador a su contrincante asignado.
- **Equipos:** Se utilizarán exclusivamente los equipos proporcionados por la universidad. Cualquier otro dispositivo personal del participante (por ejemplo, teléfonos celulares) deberá permanecer apagado o en modo avión durante el desarrollo de la actividad de lo contrario se puede descalificar al participante.
- **Herramientas con IA:** Solo se permitirá el uso de las herramientas proporcionadas oficialmente por la universidad y/o patrocinador, correspondientes a las plataformas abordadas durante la inducción en los talleres preliminares.
- **Plataforma virtual:** Contará con toda la información e instrucciones necesarias para el desarrollo del reto, incluyendo tiempos, rúbrica de evaluación y visualización puntajes de obtenidos en cada reto.
- **Evaluación:** Estará a cargo de un comité evaluador, el cual asignará las puntuaciones conforme a la rúbrica establecida.
- **Intento único:** Cada participante (estudiante) dispondrá de un solo intento para remitir su respuesta.
- **Transmisión:** El evento será transmitido en vivo mediante streaming a través de los canales oficiales de la universidad, como YouTube.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios específicos de evaluación para cada fase y desafío estarán disponibles como parte de la información de cada reto dentro de la plataforma virtual. De manera general, se considerarán los siguientes aspectos:

Efectividad del prompt	Capacidad del prompt para lograr el resultado esperado de forma clara, precisa y directa
Creatividad	Nivel de originalidad e innovación en la solución propuesta.
Calidad del resultado	El output generado cumple con los estándares de calidad del desafío.
Eficiencia	Capacidad de lograr el resultado con prompts concisos y bien estructurados.
Uso ético de la IA	Aplicación responsable y ética de las herramientas de Inteligencia Artificial.

El tiempo asignado para resolver cada reto será determinado por la organización y podrá variar en función de la ronda y la complejidad del desafío.

JURADO CALIFICADOR

El jurado calificador estará conformado por profesionales de los sectores tecnológico, académico y empresarial, así como por especialistas vinculados a la temática de cada desafío, todos con reconocida experiencia en Inteligencia Artificial y/o en las áreas abordadas en el concurso.

Los miembros del jurado serán responsables de evaluar el desempeño de los participantes conforme a los criterios establecidos en las presentes bases y la rúbrica establecida en la plataforma virtual.

El jurado estará compuesto por tres miembros, quienes emitirán su voto de manera independiente. La plataforma se encargará de promediar los puntajes obtenidos según la rúbrica, generando automáticamente el puntaje final otorgado a cada participante, el cual será visible en la plataforma.

Los resultados serán publicados progresivamente conforme se vayan ejecutando las rondas.

CRITERIOS DE DESCALIFICACIÓN

Será motivo de descalificación inmediata:

- Presentar soluciones que infrinjan derechos de autor, marcas registradas, patentes u otros derechos de propiedad intelectual de terceros.
- Presentar contenido que vulnere la legislación vigente o que pueda ser considerado ofensivo, difamatorio, discriminatorio o que promueva cualquier forma de acoso.
- El no registrarse el día de la competencia. Solo se tomará en cuenta a aquellos finalistas que registraron su asistencia en el día de la competencia.
- No asistir o abandonar las instalaciones en la Gran Final presencial sin autorización de la organización, lo cual será considerado deserción.
- Incurrir en conductas que ocasionen daño físico o psicológico a otros participantes, miembros del jurado, personal del evento o a las instalaciones, sin perjuicio de las acciones legales correspondientes.
- Incurrir en plagio o en el uso de trabajos de terceros sin la debida autorización.
- Manipular, alterar o intentar vulnerar la plataforma virtual o los sistemas tecnológicos utilizados en el concurso.
- Utilizar herramientas, dispositivos o recursos no autorizados por la organización durante el desarrollo de los retos.
- Proporcionar información falsa en el proceso de inscripción o en cualquier etapa del concurso.
- Incumplir las normas de convivencia, respeto y ética establecidas por la universidad.

TEMÁTICA DE RETOS

Los retos incluidos en el presente concurso tienen como finalidad generar propuestas alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU. Se evaluará el impacto ambiental, social y económico de manera integral, lo que convierte a este tipo de concursos en insumos estratégicos capaces de aportar evidencias y generar insights relevantes para la gestión del bienestar del país.

ODS ONU	Fenómenos ambientales	Deforestación	Futuro Ambiental	Transporte	Salud Mental	Seguridad Cuidadana
OD11	X		X	X	X	X
OD13	X	X	X	X		
OD9	X			X		X
OD2	X					
OD8	X				X	
OD3	X			X	X	X
OD15		X	X			
OD12		X	X	X		
OD10			X		X	X
OD4					X	
OD16					X	X
OD17						X
OD7			X	X		

ASPECTOS LEGALES

- Los participantes son responsables de la veracidad de los datos proporcionados, los cuales tendrán carácter de declaración jurada. Cualquier inexactitud o falsedad podrá dar lugar a la descalificación.
- En cumplimiento de la Ley N.º 29733, Ley de Protección de Datos Personales, los participantes otorgan su consentimiento para el tratamiento y uso de sus datos personales en el marco del evento.
- Los participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición respecto a sus datos personales, conforme a la normativa vigente.
- Los participantes declaran que el contenido presentado es de creación original y que no infringe derechos de propiedad intelectual de terceros.
- Los ganadores autorizan el uso de sus resultados, imágenes y datos personales con fines de difusión, promoción y comunicación del evento a través de distintos medios.
- La participación en el concurso implica la aceptación íntegra de los términos y condiciones establecidos en las presentes bases.
- Cualquier situación no contemplada en el presente documento será resuelta por el Comité Organizador.

CONSULTAS

- El Comité Organizador está facultado para atender cualquier consulta, solicitud y/o aclaración relacionada con las presentes bases y el desarrollo del concurso.
- Las consultas deberán remitirse al siguiente correo electrónico:
czavalav@cientifica.edu.pe
- Página web oficial del evento:
<https://landing.cientifica.edu.pe/cientifica-ia-battle/>