

NORMAS
OLIMPIADA ESTUDIANTIL
DE
TEORIA DE MAQUINAS Y MECANISMOS

1. NORMAS GENERALES

1.1. La Olimpiada estudiantil OLIMPIADA DE TEORIA DE MAQUINAS Y MECANISMOS - OTM², patrocinada por la Asociación Española de Ingeniería mecánica AEIM, tiene como objetivo principal dinamizar y poner en valor la enseñanza de la Teoría de máquinas y Mecanismos TMM impartida en la Universidad Española. Las asignaturas que constituyen la TMM son impartidas mayormente por el área de Ingeniería Mecánica de los departamentos universitarios. Además, pretende ser una herramienta de selección de equipos para que participen en las Olimpiadas internacionales SIOMMS, Students International Olympiad of Mechanism & Machine Science, patrocinadas por la Federación Internacional de Ciencia de Máquinas y Mecanismos IFToMM.

1.2. La OTM² es una competición pública, entre equipos universitarios, para la aplicación creativa de los conocimientos y habilidades adquiridos por los alumnos de ingeniería en teoría de máquinas y mecanismos. Se pretende así: divulgar los conocimientos y las innovaciones en su campo y lograr atraer talento para dar continuidad a los trabajos a desarrollar tanto en la empresa como en los centros de investigación.

1.3. La OTM² se celebrará cada 2 años, entre los equipos de las diferentes Universidades Españolas.

1.4. La lengua oficial de la OTM² será el castellano. La organización local, en colaboración con los profesores de las Universidades, se encargará de crear un registro general de la Olimpiada OTM².

2. COMITÉS DE LA OTM²

2.1. La organización de la olimpiada se realizará mediante un Comité Local elegido por el Departamento correspondiente de la Universidad encargada de la organización.

Dicho Comité debe ser aprobado por el Consejo Rector de la AEIM.

El Comité local propondrá un Comité Académico compuesto por miembros de la AEIM y por Profesores del Área de Ingeniería Mecánica de las diversas Universidades, garantizando la mayor pluralidad posible. Dicho Comité será presidido por el Profesor de mayor rango y antigüedad.

2.2. El Comité Local se encargará de: la convocatoria de la OTM², del plan de trabajo y sesiones, registro de los equipos participantes, propuesta de lugares de estancia y acomodo, así como, de preparar un programa cultural y educativo.

2.3. El Comité Académico se encargará de la preparación de las pruebas, su corrección y de la publicación de los resultados provisionales. Con posterioridad, el Comité Académico abrirá un periodo de reclamación y revisión de las calificaciones y las resolverá publicando los resultados definitivos de la OTM². Además se encargará de proponer la sede de la siguiente Olimpiada.

El Comité Académico se reserva el derecho a admitir las reclamaciones cursadas y, en su caso, proceder a la revisión correspondiente. Sus decisiones son inapelables.

3. EQUIPOS PARTICIPANTES

Cada equipo estará compuesto por hasta tres estudiantes matriculados, a la fecha de la olimpiada, en la Universidad Española, que estén estudiando actualmente o hayan estudiado el año anterior asignaturas pertenecientes al ámbito de la Teoría de Máquinas y Mecanismos. Habrá equipos compuestos por alumnos de grado y/o de master.

Cada equipo se inscribirá siguiendo las normas de la Convocatoria correspondiente a la OTM² en curso. Cada Universidad enviará un profesor tutor que colaborará con la Comisión Académica para el buen fin de la OTM², dicho profesor recibirá las instrucciones necesarias para la preparación del equipo y el alcance de las pruebas.

Durante las pruebas: en cuanto a material escrito, solo se puede disponer del autorizado por el Comité Académico, debe disponerse de calculadora no programable y de las herramientas básicas de escritura y dibujo (lápiz, goma de borrar, regla, etc.) que faciliten la pulcritud en la presentación. No está permitido disponer de ningún artefacto de almacenamiento o transmisión de información, teléfono móvil u otros. Se valora la pulcritud, la concisión y la precisión en la realización de los ejercicios.

La selección de los estudiantes de cada equipo universitario se hará de acuerdo a la normativa propia de cada Universidad. A petición de una Universidad la Comisión Académica puede hacer recomendaciones para la selección de los miembros del equipo.

4. PROTOCOLO DE LA OLIMPIADA

4.1. El Comité Local anunciará con el tiempo suficiente la convocatoria de la Olimpiada OTM². Se detallarán las fechas de la misma y su cronograma de eventos y sesiones, las condiciones de participación y cuantos aspectos sean necesarios para una preparación eficaz de los equipos universitarios que participen.

4.2. La Olimpiada se desarrollará en tres partes:

Primera parte:

- Ceremonia de apertura de la Olimpiada.
- Sesión plenaria con el dictado por ingenieros / científicos de prestigio de (hasta 2) conferencias referentes a aportaciones en el campo de las máquinas y mecanismos.
- Sesión plenaria con el dictado por jóvenes ingenieros / científicos de (hasta 2) comunicaciones referentes a sus trabajos de investigación en el campo de las máquinas y mecanismos.
- Programa cultural.

Segunda parte:

- Inicio de las pruebas,
- Corrección y deliberación del Comité Académico,
- Publicación de los resultados provisionales.
- Apertura de la sesión de reclamaciones

Tercera parte:

- Publicación de los resultados finales,
- Designación de los equipos ganadores y entrega de premios OTM²,
- Ceremonia de Clausura y propuesta de la nueva sede de la Olimpiada OTM²

4.3. Las respuestas a las pruebas propuestas se harán en el papel suministrado al efecto por la organización. Ningún otro material se podrá utilizar durante las pruebas. Los tutores no tendrán permitida la entrada a las salas donde se desarrollan las pruebas.

4.4. Los manuscritos con las soluciones propuestas por cada participante serán corregidas a puerta cerrada por el tribunal dispuesto por la Comisión Académica, que velará para que dicha corrección sea verificada por miembros de diferentes Universidades. Caso de discrepancias en la puntuación de una prueba por diferentes Profesores, la evaluación final será hecha contando con el voto de calidad del Presidente de la Comisión Académica.

Una vez publicados los resultados provisionales, los participantes tienen el derecho a apelar por escrito y justificadamente los resultados.

La Presidencia de la Comisión Académica designará de entre sus miembros, en cada caso, una subcomisión de apelación formada por miembros distintos a la Universidad del participante que apela. Las decisiones de dicha subcomisión son inapelables.

4.5. Habrá dos tipos de premios: al equipo y al estudiante. La puntuación del equipo ganador se calculará al sumar los resultados de los 2 mejores participantes del equipo universitario.

La Comisión Académica propondrán los ganadores de la Olimpiada OTM² y los puestos de cada equipo y participante a partir de los resultados obtenidos. El número de premios y nominaciones adicionales por otros criterios (soluciones originales, ...) son decisión y serán definidos por la Comisión Académica.

Los ganadores por equipos e individuales obtendrán el correspondiente diploma y premio. El participante que obtenga los mejores resultados será declarado Medalla OTM² del año en curso. Caso de empate entre varios candidatos, la Comisión Académica decidirá el ganador siguiendo criterios adicionales.

4.6. La propuesta de la nueva sede de la OTM² se elevará a la AEIM para su aprobación.

5. FINANCIACION DE LA OLIMPIADA

La financiación de la OTM² se hará mediante las cuotas de inscripción pagadas por los equipos de las Universidades participantes (soporte logístico, acomodación de académicos invitados y tutores de los equipos). También se recabará apoyo a empresas e instituciones patrocinadoras.

Los equipos participantes pagarán a su cargo: los desplazamientos, acomodo en hotel, comida y la cuota de inscripción.

Para ayudar a cubrir la financiación futura de los premios y actividades ligadas al OTM² se crearán los instrumentos necesarios para crear un fondo OTM² donde ingresar los saldos e ingresos de las empresas e instituciones patrocinadoras. Dichos fondos se pondrán a disposición del Comité local de cada olimpiada.

