

## **Propuesta de competencias (Competition Proposal) – JCC 2026**

Este documento tiene como propósito guiar y estructurar la propuesta de competencias en el marco de la **JCC 2026**, a realizarse en la **Universidad de Talca, Talca, Chile**, del 10 al 12 de noviembre de 2026.

Las competencias en el marco de conferencias científicas son desafíos técnicos y científicos diseñados para actuar como bancos de pruebas (test-beds) para algoritmos y nuevas tecnologías. Su objetivo es reunir a la comunidad para resolver problemas de investigación específicos mediante reglas claras y objetivos de puntuación definidos, fomentando la innovación en áreas como la inteligencia artificial, el diseño y la ciencia de datos. Por ejemplo, estas competencias pueden consistir en el desarrollo de agentes de IA para jugar videojuegos o juegos de mesa (como bots de StarCraft o Ajedrez), la creación de sistemas de IA generativa para niveles de juego, o incluso tareas de procesamiento de datos y visión por computadora, tales como el reconocimiento de imágenes o la clasificación técnica de elementos relevantes, aplicando herramientas de ingeniería para extraer valor científico de entornos complejos.

**Plazo para la propuesta de Competición: 15 de marzo de 2026; enviar a** [fbesoain@utalca.cl](mailto:fbesoain@utalca.cl), [ania.cravero@ufrontera.cl](mailto:ania.cravero@ufrontera.cl), [bri@utalca.cl](mailto:bri@utalca.cl).

### **Formulario de Propuesta**

**Asunto:** Propuesta para [Nombre de tu Competición] en JCC 2026

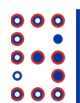
**1. Título de la Competición** [Inserta un título creativo y descriptivo, ej. "Desafío de IA en Juegos de Estrategia" o "Competición de Generación de Niveles Procedurales"].

#### **2. Organizadores**

- **Contacto Principal:** [Tu Nombre] ([Afilación/Universidad], [Correo Electrónico]).
- **Co-organizador:** [Nombre] ([Afilación], [Correo Electrónico]).
- **Breve Biografía:** Detallar la experiencia de los organizadores con el problema de investigación o la organización de eventos similares.

**3. Descripción y Objetivos** Esta competición tiene como objetivo reunir a estudiantes, investigadores y profesionales para abordar [Problema u Oportunidad Específica] en el ámbito de [ámbito específico].

- **Motivación:** Explicar por qué este desafío es importante ahora y su valor científico o educativo.



- **Ajuste al alcance:** Describir cómo encaja la competición dentro de las áreas de la computación y los videojuegos (creatividad computacional, IA, diseño, etc.).

**4. Temas de Interés** La competición debe alinearse con áreas clave, tales como:

- IA para jugar juegos o para desarrollar juegos.
- Generación de Contenido Procedural (PCG).
- Accesibilidad, inclusión y diseño de juegos.
- Realidad Extendida (VR/AR/MR) y tecnología de motores de juego.
- HCI
- Simulación computacional

**5. Historia de la Competición**

(Opción A): Esta es una **competición nueva**.

(Opción B): Esta es una **continuación** de la competición [Nombre] realizada anteriormente en [Conferencia/Año].

**6. Logística y Reglas (Borrador de la Convocatoria)** Este es el texto que se compartirá con los participantes si la propuesta es aceptada:

- **Reglas y Puntuación:** Definir reglas claras y objetivos de puntuación.
- **Método de Envío:** Detallar cómo se enviarán las entradas y qué lenguajes de programación se permiten.
- **Criterios de Evaluación:** Explicar cómo se seleccionarán los ganadores y si existen premios previstos.
- **Plataforma:** Enlace al sitio web dedicado de la competición y, de ser posible, un video de presentación (máximo 5 min).

**7. Cronograma Sugerido**

- **Envío de propuestas de competición:** 15 de marzo de 2026.
- **Apertura de la competición para participantes:** [Fecha sugerida].
- **Anuncio de resultados:** Durante la sesión de competencias en la JCC 2026 (10-12 de noviembre).

**8. Requisitos Adicionales** Indicar si se requiere espacio para demostraciones, pósters o tiempo específico para la transmisión de resultados en vivo.