

EL INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE PUERTO PEÑASCO, A TRAVÉS DE LA SUBDIRECCIÓN ACADÉMICA Y CON LA COLABORACIÓN DE LA ACADEMIA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS

CONVOCA

A los estudiantes del Programa Educativo de Ingeniería en Sistemas Computacionales

al



OCTAVO CONCURSO DE PROGRAMACIÓN 2021

BASES:

El Instituto Tecnológico Superior de Puerto Peñasco, a través de la academia de Ingeniería en Sistemas Computacionales, en su permanente preocupación por generar vínculos con los alumnos del Instituto, mediante la realización de actividades inter-escolares, invita a los alumnos de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales que estén motivados por asumir desafíos relacionados con el ámbito de la ingeniería a participar en la OCTAVA edición del "Concurso de Programación" el día 26 de Noviembre del presente año.

Esta actividad busca fomentar la creatividad, desarrollo tecnológico, capacidad de trabajo en equipo, así como desarrollar habilidades para la resolución de problemas, capacidades lógicas y espaciales, nivel de abstracción, atención y concentración.

OBJETIVO:

Integrar a estudiantes de la carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales del Instituto Tecnológico Superior de Puerto Peñasco, en un ambiente competitivo, para despertar, fomentar y desarrollar su interés por las distintas ramas que conforman la Ingeniería en Sistemas Computacionales, específicamente la Programación.

SOBRE LA COMPETENCIA

- 1.1. El concurso de programación es bajo la modalidad VIRTUAL (en línea), en equipos de máximo 3 personas, en el cual los integrantes del equipo desarrollarán solución a problemas con diferentes grados de dificultad.
- 1.2. El examen cuenta con un total de 10 problemas enfocados en la aplicación de conocimientos de programación competitiva.
- 1.3. Los temas seleccionados para los problemas pueden ser enfocados a temas de estructuras de datos avanzadas, algoritmia, lógica y matemática en general, todo aplicable y resoluble dentro del área de programación competitiva.
- 1.4. La competencia es por equipos, pero cada integrante participará desde su propia casa, a fin de respetar el distanciamiento social y sobre todo para salvaguardar la salud de todos de nuestros estudiantes.
- 1.5. Una vez iniciado el concurso, ningún participante podrá abandonar a su equipo, y si lo hiciera no puede regresar a la competencia.
- 1.6. Cada alumno podrá utilizar su computadora, es decir, se pueden usar tres computadoras por equipo de 3 alumnos y podrán hacer uso del compilador y del editor de su preferencia para el desarrollo de los programas, además, podrán utilizar cualquier software instalado, como calculadora, hoja de cálculo, etc.
- 1.7. Está prohibida la comunicación con alumnos de otros equipos durante la competencia. Cada equipo definirá una forma de comunicación entre los tres integrantes del equipo, evitando en todo momento la comunicación con alumnos de otros equipos.
- 1.8. Está permitido el uso de cualquier material impreso durante el concurso.

II. SOBRE LA COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- 2.1. Equipos formados por hasta 3 estudiantes de la carrera de ISC, estos pueden ser alumnos de diferentes semestres.

IV. SOBRE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

- 4.1. Para determinar los ganadores se utilizará como primer criterio el número de puntos obtenidos, el equipo ganador de esta categoría se seleccionará por medio del puntaje más alto.
- 4.2. Como segundo criterio la penalización por tiempo, es decir, gana el equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos con la menor penalización por tiempo.
- 4.2. En caso de un empate en puntaje se desempata en tiempo de mandado en la última respuesta.

VIII. LUGARES Y FECHA

- 8.1. La competencia se llevará a cabo de manera virtual y los participantes deberán permanecer en sus casas.
- 8.2. El concurso dará inicio el viernes 26 de noviembre a partir de las 10:00 horas y cerrará a las 14:00 horas, duración de 4 horas.

IX. INSCRIPCIONES:

Para realizar el registro deberán de llenar un formulario de registro que se encuentra en el siguiente link antes del día miércoles 24 de noviembre.

<https://bit.ly/3owUnuk>

III. SOBRE AMBIENTE COMPUTACIONAL Y PLATAFORMA

- 3.1. Lenguajes de programación: C++, Visual Basic, C#

V. SOBRE LOS PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

- 7.1. Se otorgará una TABLETA y MEDALLA para cada integrante del equipo ganador del 1er lugar, así como una CONSTANCIA.
- 7.2. Se otorgará \$1,000.00 (un mil pesos 00/100 m.n.) en efectivo y MEDALLA para cada integrante del equipo ganador del 2do lugar, así como una CONSTANCIA.
- 7.3. Se otorgará \$500 (quinientos pesos 00/100 m.n.) en efectivo y MEDALLA para cada integrante del equipo ganador del 3ero lugar, así como una CONSTANCIA.
- 7.4. Se otorgará un RECONOCIMIENTO por parte del Instituto Tecnológico Superior de Puerto Peñasco a todos los participantes en el evento.
- 7.5. La premiación y entrega de reconocimientos será de manera VIRTUAL una vez evaluados los equipos.

