

LEAGUE OF PROGRAMMERS

Concurso de Programación

BASES DEL CONCURSO

Categorías

- Junior.- Resolución de un problema utilizando programación pura.
- Senior.- Resolución de un problema utilizando programación web.

Requisitos para participar

1. Los participantes deben estar matriculados en el período vigente y cursando sus estudios en cualquier carrera de ingeniería de la Universidad Politécnica Salesiana.
2. Formar parte de un equipo formado por máximo dos (2) estudiantes.
3. Haber completado el proceso de inscripción.
4. Para la categoría “Junior” los estudiantes deben encontrarse matriculados de 1 a 5 nivel.
5. Para la categoría “Senior” los estudiantes deben encontrarse matriculados de 5 a 10 nivel.

Proceso de inscripción

1. Los equipos deben registrarse a través del siguiente enlace para el formulario de inscripción:
<https://forms.office.com/r/Vb4p5hhpym>
2. Dentro del formulario de inscripción, especificar el lenguaje de programación y el IDE que se utilizará para el concurso.
3. Los organizadores comprobarán la información ingresada y verificarán que los participantes cumplan con los requisitos para participar.
4. Especificar el lenguaje de programación
5. El líder de cada equipo inscrito recibirá un correo con la habilitación para participar en el concurso.

FUNCIONAMIENTO DEL CONCURSO

Reglamento General

1. La duración del concurso será de 4 horas, salvo que los organizadores decidan alargarlo por causas de fuerza mayor, en cuyo caso no podrá extenderse más de una hora, notificándose a todos los concursantes.

2. El tiempo máximo de espera a la llegada de uno de los participantes será de 5 minutos. Si un equipo se encuentra incompleto será descalificado.
3. Una vez iniciado el concurso y durante su desarrollo, cada participante dispondrá de dos salidas de los laboratorios de máximo 5 minutos y solamente puede salir un miembro del equipo a la vez.
4. Los participantes pueden llevar ingresar material de consulta como libros, manuales y tutoriales siempre y cuando los documentos sean en material impresos.
5. Los participantes NO pueden ingresar documentos, datos o software que sean legibles por computadora
6. Cada grupo participante utilizará una única computadora, y todos los grupos dispondrán de computadores heterogéneos con similares características de hardware.
7. Los participantes están prohibidos de ingresar al concurso con dispositivos electrónicos como: computadores portátiles o laptops, tablets, iPads, relojes inteligentes, teléfonos inteligentes, dispositivos USB, CD o DVD, etc.
8. Está prohibido el uso de lenguajes de programación cuarta generación y asistentes de código por inteligencia artificial como Microsoft Copilot.
9. Los participantes utilizarán exclusivamente las herramientas de desarrollo que hayan especificado en el formulario de inscripción.
10. Los participantes no pueden conversar ni establecer otro tipo de contacto con nadie que no sea de la organización o su compañero de equipo. Los veedores del concurso podrán determinar si alguna pregunta es de interés general y remitirla a todos los participantes.
11. Los participantes sustentarán y defenderán su propuesta frente al Jurado Calificador.
12. Los jueces son los únicos responsables de determinar los vencedores del certamen. Sus decisiones serán inapelables.
13. Al finalizar el período de tiempo establecido comenzará el proceso de calificación: concluido este, se anunciarán los ganadores del concurso.
14. Las herramientas de desarrollo requeridas por cada equipo deberán ser instaladas dos días antes del evento (6 y 7 de diciembre) por el personal técnico que administra los laboratorios del Bloque D.
15. En el interior del laboratorio pueden estar únicamente los participantes y organizadores del evento.
16. Si un equipo considera que ha terminado, uno de sus miembros comunicará del a los organizadores; los mismos que registrarán la hora de finalización y que será considerado por el jurado para su evaluación si así creyeran conveniente. Esta acción no se puede deshacer y el equipo debe abandonar el laboratorio.

Evaluación:

El Comité Organizador propondrá un problema para cada categoría. Se evitará la dependencia de un área en particular de conocimiento. Los problemas no están orientados a ninguna tecnología en particular, se trata de resolverlos con el mejor algoritmo y en el menor tiempo posible. Los criterios de calificación serán fijados por el comité organizador y serán notificados el día del concurso a los equipos participantes.

Premios

Se entregará certificados avalados por la Universidad y la Carrera de Computación, así como también premios para los equipos que obtenga el primero y el segundo lugar en cada categoría. Los valores de los premios son:

- Primer lugar: \$ 60 USD
- Segundo Lugar: \$ 40 USD

Los premios serán proporcionados por el Vicerrectorado de la Sede Quito y la entrega de los mismos se realizará en la sesión solemne por los 25 años de la carrera que se llevará a cabo el día viernes 20 de enero del 2023.

CONCURSO DE REDES “MAKING NETWORKS”

BASES DEL CONCURSO

REQUISITOS PARA PARTICIPAR

- Podrán participar los estudiantes de Ingeniería en Ciencias de la Computación y carreras afines, matriculados en el presente semestre.
- Formar Parte de un equipo, que estará formado por 4 personas.
- Todos los participantes del equipo deben pertenecer a la misma carrera
- Un estudiante no puede estar inscrito en dos equipos.

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

1. Cada equipo deberá inscribirse especificando el nombre del equipo, los nombres, apellidos completos, correo electrónico, número de cedula, número de teléfono celular y nivel, de cada integrante, desde el día lunes 28 de noviembre hasta el viernes 2 de diciembre, a través del código QR presentado en la publicidad.
2. El día del concurso (viernes 9 de diciembre) los estudiantes deberán presentar la cédula de identidad o el carnet estudiantil para poder participar en el concurso.

FUNCIONAMIENTO DEL CONCURSO

Reglamento General

1. La duración del concurso será de 4 horas (8:30-12:30), salvo que los organizadores decidan alargarlo por causas de fuerza mayor, en cuyo caso no podrá extenderse una hora, notificándose a todos los concursantes. Los participantes pueden llevar consigo material de consulta como libros, manuales y ayudas impresas.
2. Pueden llevar versiones de software o datos que sean legibles por computadora. También pueden llevar LAPTOPs, PDAs, FLASH, calculadoras y en caso de disponer de teléfonos celulares, éstos deberán ser entregados antes del concurso.
3. Cada grupo participante utilizará los equipos necesarios de acuerdo al problema planteado.
4. Los participantes podrán utilizar: Putty, Hyperterminal, Imágenes de Sistemas Operativos (ISO)
5. El uso de celular y medios de comunicación con otros grupos pueden ser causante de descalificación del concurso.
6. El tiempo máximo de espera a la llegada de uno de los concursantes será de 15 minutos, en caso de no llegar en el tiempo establecido será retirado automáticamente del concurso y si perteneciera a un grupo se descalificará automáticamente al grupo.
7. Los participantes no pueden conversar ni establecer otro tipo de contacto con nadie que no sea de la organización o su compañero de grupo. El juez podrá determinar que la pregunta es de interés general y remitirla a todos los participantes.
8. Los participantes sustentarán y defenderán su propuesta frente al Jurado Calificador.
9. Los jueces son los únicos responsables de determinar los vencedores del certamen. Sus decisiones serán inapelables.
10. Al finalizar el período de tiempo establecido comenzará el proceso de calificación: concluido este, se anunciarán los ganadores del concurso.
11. Las herramientas a ser utilizadas estarán instaladas días antes del concurso.
12. En el interior del laboratorio pueden estar únicamente los participantes, organizadores del evento y los miembros del jurado calificador.
13. Si un equipo considera que ha terminado, uno de sus miembros comunicará del hecho a los organizadores, los mismos que anotarán la hora de culminación que será usada por los Jueces si así creyeran conveniente, al hacer esto ya no se dará marcha atrás y el grupo abandonará el laboratorio.
14. Los miembros de los equipos pueden salir y entrar en el laboratorio máximo en tres ocasiones con una duración máxima de 5 minutos por salida.

Evaluación

Los criterios de Calificación serán fijados por el jurado calificador y serán notificados a cada uno de los participantes del concurso, esto para guiar a los participantes a cumplir con ciertas condiciones de evaluación.

CALENDARIO Y HORARIOS DEL CONCURSO

Inscripción de concursantes: Desde el lunes 28 de noviembre hasta el viernes 2 de diciembre del 2022.

Instalación de Software: Hasta el lunes 28 de noviembre.

Concurso de Redes: viernes 9 de diciembre.

Entrega de resultados: viernes 9 de diciembre.

Entrega de premios: viernes 20 de enero del 2023

Premios

- Certificados de participación otorgados por la Carrera
- 100 dólares en ordenes de compras al grupo ganador