



CONVOCATORIA DEL 4TO CONCURSO DE PROGRAMACIÓN

El departamento de Ingenierías del Centro Universitario de los Altos invita a la comunidad estudiantil de las carreras afines de la Ingeniería en Computación, a participar en el 4to Concurso de Programación, bajo las siguientes bases:

1. Inscripción:

Se podrán inscribir al Concurso de Programación en la siguiente dirección:

<http://www.cualtos.udg.mx/forms/concurso-programacion>

A partir del día **lunes 30 de Abril al 04 de Mayo de 2018**.



2. Conformación de los equipos:

Los equipos constarán de **4** integrantes y serán estudiantes activos de distintos semestres.

Correspondientes a la siguiente categoría única (Mixto).

Ejemplo:

- 1 alumno de 2do semestre.
- 1 alumnos de 4to semestre
- 1 alumno de 6to semestre
- 1 alumno de 8vo semestre

3. Tiempo de duración:

- a. La duración será de 2 horas y 45 minutos, en donde trabajarán de forma cooperativa.
- b. Ningún integrante deberá salir o abandonar el aula hasta que termine el concurso.

4. Alcance:

- a. La actividad puede contener análisis, diseño de programas, pseudocódigos, diagramas de flujos y codificación.

5. Lugar y fecha:

- a. El concurso se efectuará el **martes 08 de Mayo de 2018**.
- b. Se llevará a cabo en las aulas Virtual 1, Virtual 2 y el Taller de S.O.
- c. La actividad dará inicio de las 16:30 a 19:15 hrs.
- d. Se deberán presentar obligatoriamente los 4 integrantes del equipo que estén inscritos y previamente registrados. Si algún equipo NO está completo y a tiempo, perderá su participación.

6. Evaluación:

- a. Se utilizará la plataforma de omegaup.com
 - i. El equipo debe de registrar un usuario para asignarle un lugar en el concurso de programación dentro del juez en línea.
 - ii. Preferentemente tomar los tutoriales del juez en línea <https://goo.gl/FmXeJa> que son para poder enviar los ejercicios de manera correcta.
- b. El representante del equipo del equipo debe registrarse antes del concurso de programación.
- c. Los reactivos se revisarán en la plataforma y mostrará los ganadores.
- d. El ganador será el equipo que cuente con el mayor número de problemas resueltos correctamente.

7. Material necesario:

- a. Lápiz, borrador, sacapuntas, hojas en blanco o recicladas.

8. Material NO permitido:

- a. Calculadora, celular, equipos de cómputo portátiles.

9. Premiación:

- a. El primer y segundo lugar obtendrá un diploma y un premio en especie.
- b. Los demás participantes obtendrán constancia de participación.

10. Imprevistos:

- a. Cualquier imprevisto en el concurso será resuelto por el comité.
- b. Cualquier situación NO contemplada en esta convocatoria será resuelta por el Jurado, y su decisión será inapelable.