



UNIVERSIDAD DE  
GUADALAJARA  
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUAltos  
Centro Universitario  
de los Altos



# CONVOCATORIA

## CONCURSO DE REDES Y CONCURSO DE PROGRAMACIÓN

En el marco del **Día 256 "Conecta Bytes-Ideas"** se convoca a todos los estudiantes de la Ingeniería en Computación del CUALTOS a participar en los Concursos de Redes y Concurso de Programación, que se llevarán a cabo el martes 09 de septiembre de 2025 en el aula K-106.

### Objetivo General

Fomentar el trabajo en equipo, el desarrollo de competencias técnicas y el fortalecimiento del aprendizaje práctico en las áreas de redes de cómputo y programación, incentivando la creatividad, el razonamiento lógico y la aplicación de los conocimientos adquiridos durante la formación académica.

### Bases de la Convocatoria

#### 1. Participantes

- Podrán participar estudiantes inscritos en la carrera de Ingeniería en Computación.
- La participación será en equipos de 4 integrantes.

#### 2. Registro

- El registro se realizará a través del siguiente formulario <https://forms.gle/C7Fe2jFnhq7E2seXA>
- La fecha límite de registro será el día **05 de septiembre de 2025**.
- No se aceptarán registros posteriores a esta fecha.

#### 3. Horarios y lugar

- **Concurso de Redes: 11:30 hrs.**
- **Concurso de Programación: 16:30 hrs.**

Aula K-106 del CUALTOS.

Los equipos completos deberán presentarse en el aula 15 minutos antes del inicio de cada concurso.

#### 4. Dinámica de los Concursos

##### a) Concurso de Redes

Los equipos se enfrentarán a un ejercicio práctico de Packet Tracer relacionado con:

- Diseño de topologías de red.
- Asignación de IP's y conexión de cables correctos.
- Configuración de dispositivos finales e intermedios.
- Resolución de incidencias y problemas de seguridad y conectividad.
- Protocolos de enrutamiento, VLAN, puertos troncales, STP y sub interfaces.

- ▶ Tendrá un tiempo límite asignado, el cual será anunciado antes de comenzar.
- ▶ Se evaluará el equipo que termine primero con el 100% de las respuestas de Packet Tracer.

##### b) Concurso de Programación

- Los equipos deberán resolver una serie de problemas algorítmicos que pondrán a prueba su capacidad de análisis, lógica y dominio de lenguajes de programación.
- Cada problema se evaluará a través de un juez en línea.
- El capitán del equipo deberá registrarse, previamente, en la siguiente plataforma <https://omegaup.com/>

##### ▶ Los ejercicios incluirán:

- Resolución de problemas matemáticos y lógicos.
- Manipulación de estructuras de datos.
- Optimización de algoritmos.
- Desarrollo de programas funcionales con entradas y salidas específicas.

#### 5. Evaluación y criterios

Los jurados estarán conformados por profesores especialistas en las áreas de redes y programación.

Los criterios de evaluación que se considerarán:

- Soluciones correctas de las propuestas.
- Cumplimiento del tiempo asignado.
- Innovación y originalidad en la solución.
- Trabajo colaborativo y comunicación dentro del equipo.

#### 6. Premiación

- Se otorgarán reconocimientos a los tres primeros lugares de cada concurso.
- Todos los concursantes recibirán constancia de participación.

#### 7. Transitorios

- La participación en los concursos implica la aceptación total de las bases de esta convocatoria.
- Cualquier situación no prevista en la presente convocatoria será resuelta por el comité organizador.

**09 de septiembre de 2025**  
**AULA K- 106**