

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE MARIA ARGUEDAS**



**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

**II CONGRESO INTERNACIONAL DE  
COMPUTACION E INNOVACION TECNOLOGICA**

**BASES V CONCURSO DE PROGRAMACIÓN**

**Junio de 2019**

## Aspectos Generales

La organización y dirección del concurso de programación está conformada por el Grupo de Investigación en Sistemas de Información y Comunicaciones GISIC

El concurso consiste en una competición de conocimientos, creatividad, eficiencia, calidad y velocidad en el desarrollo de algoritmos y la utilización de diversos lenguajes de programación.

## Objetivos

1. Promover una sana competitividad y el trabajo en equipo en el desarrollo de software utilizando las nuevas tecnologías y los lenguajes de programación para ofrecer soluciones eficientes e innovadoras en el creciente mercado.
2. Impulsar la capacidad analítica y comprensiva en la solución de problemas para obtener algoritmos eficientes.
3. Mejorar la calidad del software producido por los participantes, así como mejorar la profesionalidad de estos.
4. Fomentar la integración a una comunidad donde los participantes puedan identificarse, generando nuevas experiencias, así como nuevas lógicas de resolución de problemas.

## Comisión Organizadora

1. La Comisión estará a cargo de la difusión de todos los aspectos relacionados con el concurso.
2. La Comisión será la encargada de la inscripción de los participantes.
3. La Comisión realizará la habilitación de los diferentes ambientes para el desarrollo del concurso.
4. La Comisión revisará el correcto cumplimiento de las normas establecidas.
5. Cualquier inconveniente o imprevisto no estipulado en el presente documento será resuelto por la Comisión Organizadora del concurso.

## De la Inscripción y Participación

- a) Todos los participantes deberán encontrarse inscritos en el **II CINCIT 2019**
- b) Se deberá de realizar un pago único de S/.15.00 (Quince nuevos soles) por equipo participante en las inscripciones del evento:
- c) El equipo participante deberá llenar los siguientes datos e inscribirse directamente en el evento o enviar por correo electrónico a [mvxsoft@gmail.com](mailto:mvxsoft@gmail.com) con ASUNTO: CONCURSO DE PROGRAMACIÓN. El mensaje deberá contener los siguientes campos:
  - Nombre del Equipo.
  - Número celular de contacto del equipo.
  - Nombre de la universidad o Instituto al que pertenece.
  - Nombres, apellidos y DNI de los integrantes del equipo.
  - Adjuntar una imagen escaneada del Boucher de pago realizado si es en línea.
- d) Las inscripciones finalizaran hasta el miércoles 25 de septiembre del 2019 a las 13:00 horas.
- e) No se tomarán en cuenta los equipos registrados después de la fecha y hora especificada.

## De los participantes y equipos

- a) Podrán participar alumnos de cualquier Universidad o Instituto.
- b) Todos los participantes deberán encontrarse inscritos en el **II CINCIT 2019**.
- c) Las categorías serán las siguientes:

Básico: alumnos del I al III ciclo

Intermedio: alumnos del IV al VII ciclo

Avanzado: alumnos del VIII al X ciclo

- d) Los participantes deberán ser alumnos de pregrado del I al X ciclo.
- e) Se permitirá un máximo de 2 equipos por universidad o instituto. En caso de haber más de 2 solicitudes por una misma institución (universidad o instituto), un representante (director, miembro de la plana docente o delegado de estudiantes) de la misma deberá indicar que equipos participan.
- f) Los equipos deberán estar formados por 3 personas de la misma institución (universidad o instituto) a la que representen.

### **Del Proceso del Concurso**

1. El concurso inicia el miércoles 25 de septiembre del 2019, 3:00 p.m. en los laboratorios de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas - UNAJMA
2. El concurso se realizará con la modalidad de torneo:
  - a) De manera aleatoria se elegirá una pregunta para los tres niveles básico, intermedio y avanzado todas Universidades participantes del nivel serán rivales.
  - b) El proceso del concurso es un evento único y eliminatorio.
  - c) Tendrán un tiempo máximo de 40 minutos. Para resolver el desafío.
  - d) La universidad que obtenga la mayor puntuación en la resolución del problema será la ganadora.
3. Criterios de evaluación:  
La evaluación se llevara a cabo a través de la plataforma "OmegaUp - Arena" especializado en la calificación algoritmos.

### **REGLAS PARA EL CONCURSO**

- El participante puede comunicarse sólo con el integrante de su equipo y con el personal encargado.
- No se permite ayuda externa de ninguna clase durante la realización del concurso. Cualquier intento de obtener ayuda de este tipo o de interferir con los demás equipos será sancionado con la descalificación del equipo.
- No se permite el uso de material impreso. Cualquier material digital, dispositivo electrónico (USB, celulares, etc.) o similar deberá ser entregado antes de iniciar el concurso.
- A cada equipo se le asignará una computadora que estará equipada con las herramientas necesarias para la resolución de los problemas.
- Lenguajes de programación admitidos:
  - C++
  - Java
  - C#
  - Python

### **Premiación**

- 1) La organización anunciará la lista de ganadores en orden de mérito con una premiación de:  
S/. 150.00 para el primer lugar de cada categoría  
S/. 100.00 Para el segundo lugar de cada categoría
- 2) El anuncio del jurado, así como la del comité organizador es inapelable y será presentado como informe final del II CINCIT 2019.
- 3) La premiación se realizará de manera pública durante la ceremonia de clausura del II CINCIT 2019, el día viernes 27 de septiembre del 2019.

# HOJA DE INSCRIPCIÓN

(Llenar por duplicado)

Nombre del Equipo: .....  
.....  
.....

Universidad: .....  
.....  
.....

Estudiante responsable: .....  
.....  
.....

Número celular del responsable del equipo:.....

Nombre y Apellidos    COD / DNI

- 
- 
- 
- 
- 

Fecha de inscripción: .....

Hora: .....

Observación:

-----

-----

Firma de responsable Inscripción

Firma de responsable Inscripción