

## BASES

### VIII CONCURSO DE PROGRAMACIÓN

23 de abril de 2010

#### De las Categorías:

- **Categoría A: Básico.** En el nivel Básico, se podrán inscribir aquellos alumnos que se encuentren cursando los niveles medio superior, técnico superior universitario y quienes tengan hasta un 20 % de créditos cursados de la licenciatura.
- **NOTA:** SE HARÁ UNA PRUEBA PILOTO DEL CONCURSO EN **CATEGORÍA A** A DISTANCIA CON ALUMNOS DE *UNIVERSIDAD LA SALLE NICARAGUA*, ESTOS SERÁN LOS ÚNICOS AUTORIZADOS, PARA EN UN FUTURO HACER CONCURSO INTERNACIONAL.
- **Categoría B: Avanzado.** En el nivel avanzado se podrán inscribir aquellos alumnos que se encuentren cursando mayor al 20% hasta el 75% de los créditos cursados de la licenciatura.
- **Categoría C: Experto.** En el nivel experto se podrán inscribir aquellos alumnos que se hayan acreditado más del 75% de los créditos de la licenciatura.

#### De nivel de programación por categoría:

- **Categoría A:** Estructuras básicas de programación.
- **Categoría B:** Manejo de archivos, arreglos y manejo de objetos.
- **Categoría C:** Desarrollo de sistema WEB con manejador de base de datos.
- **De los equipos participantes.-** La participación deberá ser en equipo de tres integrantes del mismo nivel de estudios o en su defecto, si un integrante es de mayor nivel, todo el equipo tendrá que inscribirse a la categoría correspondiente a ese nivel.
- **Requisitos.-** El día del evento deberán presentar un comprobante / identificación como alumno vigente de la escuela que participa así como del nivel que cursan y original de la hoja de pago al evento.

**Inscripciones:** Las inscripciones serán vía internet:

<http://www.ulsac.edu.mx/VidaU.html>

**Fecha límite de inscripción 19 de marzo de 2010.**

• **Del pago.-**

- Costo de la inscripción.- El costo simbólico de la inscripción, será de **\$ 450.00** por equipo

- El depósito podrá realizarse desde cualquier banco a nombre de
  - **La Universidad La Salle Cuernavaca A. C.**
  - **Convenio cie0768987 Referencia 405019**

- *Para notificar a cada equipo que ha sido inscrito al concurso enviar una copia de recibo de pago que incluya en el mismo recibo los nombres de los integrantes del equipo y su categoría en la que participarán y escuela de procedencia; correo electrónico [concurso@ulsac.edu.mx](mailto:concurso@ulsac.edu.mx) ó por Fax: (777) 3 11 35 28.*

• **Registro:**

- *Los equipos interesados deberán registrarse una hora antes del inicio del concurso, presentando la credencial de la escuela y recibo de pago, momento en el que se entregará su gafete y playera para cada integrante.*

• **Itinerario:**

<b>HORA</b>	<b>EVENTO</b>
08:00	Registro
08:45	Bienvenida
09:00	Desarrollo de concurso
14:00	Descanso
15:00	Exposiciones / Evento deportivo / Visitas
17:00	Premiación

**De los equipos de cómputo – sistema operativo - compiladores:**

- Los equipos de cómputo podrán contar con los compiladores para Visual Studio, Java y de C, C++, etc. según aplique a la categoría/problema. Se permitirá el uso únicamente de libros y apuntes, no se permitirá el uso de teléfonos celulares y radio localizadores.
- El jurado calificador decidirá el uso de internet.

#### **Logística y Desarrollo del concurso:**

- El desarrollo del concurso será de las 9:00 h a las 14:00 h.
- Los equipos serán identificados por claves en los gafetes y por las playeras que se les entregarán, por lo que el día del concurso los integrantes de cada equipo deberán vestir su playera y gafete correspondiente que los identifique.
- Cada equipo dispondrá del siguiente material: Un folder por integrante con hojas en blanco, lápiz y una computadora por equipo
- A cada uno de los grupos, se les asignará una mesa en donde se les pedirá desarrollen un programa de cómputo, incluyendo previamente el algoritmo solución en pseudocódigo o en diagramas correspondientes.
- Los integrantes el equipo no podrán consultar a persona ajena a ellos.
- Todos los participantes tendrán los mismos materiales.
- **CATEGORIAS A Y B:**Cada equipo recibirá la descripción de un algoritmo a desarrollar,
- **CATEGORÍA C:** *SE ENVIARÁ EL PROBLEMA A DESARROLLAR 30 DIAS ANTES DEL CONCURSO, EN CASO DE INSCRIBIRSE DESPUÉS SE HARÁ ENTREGA DEL PROBLEMA.*
- Informar a los jueces la conclusión a la solución del problema.

#### **Evaluación de resultados:**

El jurado calificador será designado por el Comité Organizador del Concurso.

#### **CATEGORÍA A Y B:**

- El juez o los jueces verificarán que el algoritmo este correcto y completo, registrarán el tiempo dedicado y asignarán los puntos correspondientes.
- El parámetro del tiempo se usará para desempates.
- El ganador, será aquel grupo que cumpla los requisitos de solución del problema además que el programa cuente con los requisitos de diseño previo, pseudocódigo, estructuración así como manejo de datos de entrada/salida.

#### **CATEGORÍA C:**

- **El día del registro entregar la documentación del proyecto y un CD con sus archivos fuentes y a su vez se les asignará la hora de exposición (estar 20 minutos antes).**

El jurado podrá declarar desierta la posición de ganadores y su decisión será inapelable.

- La premiación del concurso será a las 17:00 horas del día del concurso.

Los resultados del concurso se publicarán en <http://www.ulsac.edu.mx/VidaU.html>

**Premiación:**

Se premiarán a los dos primeros lugares y reconocimientos a los terceros lugares de cada categoría el día del evento a las 17:00h en el auditorio SUMMA.

**Dudas y comentarios** se atenderán en el correo [concurso@ulsac.edu.mx](mailto:concurso@ulsac.edu.mx) o vía telefónica: (777) 3 11 55 25 exts. 814, 813 u 812 o personalmente dirigirse con los coordinadores del concurso Maestra Araceli Esquivel López, Ing. Luis Neri Martínez e Ing. Juan José Rivera Alba en la escuela de ingeniería de Universidad La Salle Cuernavaca; Nueva Inglaterra S/N esq. Nicolás Bravo Col. San Cristóbal, Cuernavaca, Mor.