

VII EXPOTIVE

EXPOSICIÓN DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICAS CON VISIÓN EMPRESARIAL

BASES DEL II CONCURSO PROGRAMACIÓN

1. ASPECTOS GENERALES

1.1. Finalidad del Concurso

El equipo organizador del VII EXPOTIVE de la escuela Profesional de Informática de la Universidad Nacional de Trujillo filial del Valle del Jequetepeque, comprometidos con el uso y desarrollo de tecnologías de información los invita al **II Concurso de Programación 2018** a llevarse a cabo el **día 22 de noviembre**, con la finalidad de brindar a los participantes de las diferentes escuelas e instituciones que brindan carreras en computación, la oportunidad de demostrar y probar las habilidades de programación, de análisis, desarrollo de algoritmos y sus capacidades para resolver problemas mediante el uso de herramientas de programación.

1.2. Objetivos

- Fomentar la creatividad en el desarrollo de algoritmos y generar capacidades analíticas en áreas de la resolución de problemas eficientemente.
- Promover e impulsar las buenas prácticas de programación.
- Fomentar la integración y las buenas relaciones entre los participantes de las Diferentes universidades e institutos asistentes al VII EXPOTIVE.

2. ORGANIZACIÓN

La organización del Concurso de Programación está conformada por los integrantes de la comisión organizadora del VII EXPOTIVE, quienes se encargan de los aspectos organizativos; el Jurado Calificador será quien determina la evaluación y los puntajes de los participantes.

2.1. Funciones de la Comisión Organizadora:

- Elaborar las bases del presente concurso.
- Realizar la coordinación pertinente con las diferentes comisiones las cuales se encargaran de difundir y dar a conocer los detalles del concurso.
- Realizar la coordinación pertinente con la comisión de logística a fin de habilitar los ambientes necesarios para el presente concurso.
- Realizar el proceso de inscripción, recibir y evaluar el material que los participantes presenten, tales como material bibliográfico o librerías
- Coordinar los ambientes donde se desarrollará el concurso
- Velar por el cumplimiento de las normas definidas en este documento.
- Los miembros del Jurado Calificador serán elegidos por la Comisión Organizadora y estará compuesto por: 3 profesionales especializados en el tema.
- Entregar lista de problemas al jurado calificador.

- Los nombres de los miembros del Jurado Calificador serán dispuestos en extrema reserva por la comisión organizadora hasta inicio del concurso.

2.2. Funciones del Jurado Calificador:

- Garantizar la transparencia, objetividad e imparcialidad del concurso.
- Evaluar los trabajos realizados por los participantes.
- Determinar quiénes son los ganadores para cada categoría.

3. PARTICIPANTES

3.1. Requisitos para participar

- Solo pueden participar las personas inscritas, dichos participantes deben ser estudiantes de la carrera de informática, sistemas, o a fines de las diferentes universidades e institutos del Valle del Jequetepeque.
- El Concurso de Programación se realizará en las categorías: Básico y Intermedio - Avanzado.
- Los estudiantes participantes deben estar cursando estudios en sus respectivas universidades e institutos.
- No pueden participar egresados.
- Los participantes resolverán un problema en el lapso de tiempo previamente determinado, que será establecido por el comité organizador y comunicado el mismo día del concurso.
- Para que se haga efectivo el Concurso de Programación en una categoría, deberá existir como mínimo 2 equipos participantes.
- Los participantes deberán portar su DNI, carnet Universitarios y/u otro documento que acredite su condición de estudiante, para poder ubicarlos en la categoría a la que pertenecen.

3.2. Inscripciones

- Los estudiantes deberán inscribirse personalmente ante el comité organizador que se encuentra ubicado en la Filial de la UNT del Valle del Jequetepeque portando una copia de su carnet de estudiante y/o ficha de matrícula, o Documento nacional de identidad (DNI).
- Las inscripciones serán admitidas hasta un día antes del concurso.
- El evento se realizará el día 23 de noviembre del presente año para todos los niveles desde las 8:00 a.m. hasta las 1:00 p.m. en el Laboratorio de Cómputo N° 5 del local central de la UNT (Filial Valle del Jequetepeque).

3.3. Normas de participación

- Los participantes en la inscripción, pueden presentar materiales como: libros de referencia de lenguajes de programación, manuales, librerías, frameworks, etc.
- Los materiales presentados por los participantes, serán registrados y puestos a disposición del comité organizador para su aprobación.

- El material aprobado será puesto a disposición de los participantes el día del concurso en las instalaciones reservadas. Por otro lado el material no autorizado, será entregado al finalizar el concurso.
- El concurso iniciará a las 9:00a.m. y durará 3 horas consecutivas en las instalaciones de los laboratorios de la Universidad.
- El tiempo máximo de espera por un participante será de 10 minutos antes del concurso, en caso contrario el participante será automáticamente descalificado.
- El día del concurso los estudiantes deberán portar su DNI o Carnet Universitario y/u otro documento que acredite su condición de alumno.

4. PROCESO DEL CONCURSO

4.1. De la competencia

- El día del evento, los participantes deberán presentarse a las 8:00 a.m. en el laboratorio asignado en la Universidad.
- A cada uno de los grupos participantes, con un día de anticipación se le informara el laboratorio que les corresponde participar.
- Los participantes portarán sus propios materiales de trabajo que consideren necesario tales como: lapiceros, borradores, tajadores y lápices, etc. (Solo materiales de escritorio).
- El examen será supervisado por el jurado calificador, observadores y el comité organizador.
- La prueba consistirá en resolver una lista de problemas prácticos mediante el desarrollo de un programa, la formulación del mismo será entregado a los participantes en el inicio de la competencia.
- Al inicio de la prueba el jurado calificador comunicará el tiempo máximo de la resolución del problema.
- No se permitirá salir del lugar asignado durante las horas que dure el concurso, excepto por abandono del concurso o por causa de fuerza mayor.
- El acceso a Internet estará bloqueado.
- Los participantes deberán mostrar buena conducta; así mismo estará prohibido fumar, portar USB, beeper, teléfono celular, walkman, IPod, tablets, Laptops o similares durante el concurso.
- Las consultas referidas al examen serán resueltas por el jurado calificador durante un tiempo prudencial y en ningún caso serán referidas a la organización del concurso.
- Los equipos participantes podrán realizar consultas hasta en tres oportunidades por cada pregunta.
- El jurado no aceptará programas elaborados sobre partes de otros programas cuando no se demuestre su propiedad y se sepa explicar la estructura y el funcionamiento del mismo.
- Cuando los participantes levanten la mano para ser evaluado, se registrará la hora (con detalles de segundos).
- Los participantes que levanten la mano dejarán de trabajar hasta que se autorice lo contrario.
- Si como resultado de la evaluación el jurado calificador determina que el o los programas cumplen con las condiciones pedidas en el planteamiento del problema, el equipo participante abandonará la sala.

4.2. Evaluación del Concurso

Las reglas de evaluación del concurso serán las siguientes:

- Los miembros del jurado calificador serán los únicos autorizados a realizar el proceso de calificación.
- El proceso de revisión iniciará inmediatamente después que el último participante termine y abandone los ambientes del concurso.
- La calificación se realizará a puerta cerrada y con absoluta reserva.
- Cualquier situación alterna o no contemplada será discutida y solucionada por los miembros del jurado calificador con el visto bueno de los coordinadores.
- La calificación de cada problema será de 0 a 20 puntos distribuidos en los siguientes aspectos.
 - Cumplimiento de los requerimientos del problema: 5 puntos
 - Innovación y creatividad de la solución: 10 Puntos
 - Sustento teórico: 3 Puntos
 - Aprovechamiento de las características del lenguaje elegido: 2 puntos
 - En el caso de haber empate se romperá el empate en función de los tiempos que terminaron.
 - En caso de persistir el empate será decisión del jurado en coordinación con los participantes y miembros del comité la resolución del mismo.

4.3. Evaluación por Áreas

Los temas planteados para el II Concurso del VII EXPOTIVE se detallaran de acuerdo a las áreas existentes:

4.4. Área Aplicaciones

El jurado calificador planteará un conjunto de preguntas para cada una de las categorías, tomando en cuenta niveles de complejidad y conocimientos teóricos necesarios. Se detalla a continuación los temas:

- Estructuras secuenciales.
- Estructuras condicionales.
- Estructuras repetitivas.
- Tipo de Dato Abstractos.
- Paradigma del lenguaje orientado a objetos o modular.
- Recursividad.

4.5. Área base de datos

- Análisis y Diseño de Base de Datos.
- Creación de Base de Datos: Incluye creación de las tablas y sus conexiones respectivas.
- Consulta Básicas, procedimientos almacenados y vistas.
- Control de Seguridad de Base de Datos, Incluye creación de triggers, funciones, cursores, etc.

4.6. Lenguajes de programación y sistemas gestores de base de datos.

- Los participantes podrán usar los lenguajes de programación de C/C++/Java/VisualBasic/Sql/MySql.
- Los participantes, al momento de inscribirse deberán indicar el lenguaje de programación, el entorno de desarrollo integrado y el gestor de base de datos a usar

5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

	ACTIVIDAD	FECHA	HORA
LOCAL	INSCRIPCIÓN	Hasta el día 21/11/2018	Hasta las 10:00 p.m.
	INGRESO	22/11/2018	Hasta las 08:15 a.m.
	DESARROLLO	22/12/2018	De 09:00 a.m. hasta las 12:00 p.m.
	CALIFICACIÓN	22/11/2018	A partir de las 12:00 p.m.
	PREMIACIÓN	22/12/2018	A partir de la 01:00 p.m.

Nota: La entrega de premios se llevará a cabo en el local de Grupo Orbita de la ciudad de Guadalupe, el cual se realizará en presencia del comité organizador, representantes del grupo orbita y ganadores del concurso.

6. PREMIOS

6.1. NIVEL BASICO

- **Primer puesto:** Mouse Gamer + Hub USB
- **Segundo puesto:** Memoria USB 64 Gb Kingston

6.2. NIVEL INTERMEDIO – AVANZADO

- **Primer puesto:** Teclado Gamer + Kit de limpieza
- **Segundo puesto:** Auricular Gamer

DISPOSICIONES FINALES

Cualquier situación no contemplada en la presente bases será resuelta por el comité organizador.

7. ENCARGADOS PARA INSCRIPCIONES DEL CONCURSO

1. Luis Ramirez Díaz – celular: 998980844
2. Kenny Balarezo – celular: 996372222
3. Freddy Vásquez – celular: 973984562
4. Maicol Palomino – celular: 960126731