

Convocatoria a la 3era Competencia Peruana de Informática Online (CPIO-2020)

Federación Olímpica Peruana de Informática (FOPI)

Febrero 2020

1 Introducción

La Federación Olímpica Peruana de Informática (FOPI) A.C. convoca a todos los alumnos que radiquen en Perú y estén inscritos en alguna institución educativa de nivel secundario (o ser recién egresados), a participar en la 3era Competencia Peruana de Informática Online (CPIO-2020). La misma tiene por objetivo seleccionar a los alumnos que conformen la delegación que representará al Perú en la Competencia Iberoamericana de Informática y Computación (CIIC-2020).

Cualquier duda respecto a esta convocatoria, favor de enviar un correo a contacto@opi.org.pe o a la página de facebook <https://www.facebook.com/InformaticaPe/>

2 CPIO-2020

El CPIO-2020 es un concurso en línea cuyo objetivo es seleccionar a los estudiantes que formarán parte de la delegación peruana a la CIIC-2020. El registro es online accediendo al siguiente enlace **hasta el 21 de Abril del 2020**:

<https://olimpiadadeinformatica.org.pe/>

2.1 Requisitos

- Ser Peruano.
- Estar cursando del primero al quinto año de educación secundaria durante el año 2020 o haber cursado el quinto año de secundaria durante el 2019 y no haber iniciado la universidad.
- Tener como máximo 20 años de edad al día 30 de Mayo de 2020, día en que se realiza la CIIC.

2.2 Sobre el concurso

- La fecha del concurso será el día **Sábado 25 de Abril de 2020**.
- Será realizado en línea a través de la plataforma OmegaUp (<https://omegaup.com/>). Es responsabilidad del participante familiarizarse con la plataforma previamente al concurso (<https://goo.gl/EaF2SX>)

- Serán de 3 a 5 problemas para resolver en 5 horas. Los problemas serán propuestos por el Comité Científico del CPIO-2020, el mismo que establecerá los casos oficiales de evaluación para cada problema
- Los problemas podrán ser de alguno de los siguientes tópicos, no excluyentes entre sí: Algoritmos Constructivos (Ad-hoc); Algoritmos de fuerza bruta; Algoritmos Voraces (Greedy); Matemática Discreta, Geometría, Aritmética y Álgebra; Manejo de Cadenas (Strings); Algoritmos en Grafos; Programación Dinámica.
- Para enviar una solución, los participantes deberán enviar su código al juez en línea en los lenguajes de programación C++ o Java. El juez proporciona uno de los siguientes veredictos para cada solución enviada: Aceptado, Parcialmente aceptado, Respuesta incorrecta, Tiempo límite excedido, Memoria límite excedida, Error en tiempo de ejecución, Error de compilación, Función restringida.
- Cada problema equivale a un total de 100 puntos, que pueden estar repartidos en puntajes parciales.
- Existen 2 criterios para la asignación de puestos, en orden de prioridad: por puntaje obtenido, por penalidad de tiempo en caso de empate. Es decir, la penalidad no quita puntos, se utiliza sólo en caso de empate.
- Los 10 primeros estudiantes con un puntaje mayor a cero serán invitados a formar parte de la selección peruana en el CIIC-2020.
- En caso de ser seleccionado, el alumno será responsable de transportarse a alguna de las sedes establecidas para rendir el examen.

3 CIIC-2020

La CIIC es un concurso a nivel iberoamericano para jóvenes que tengan gusto y facilidad por resolver problemas prácticos mediante la lógica y el uso de computadoras. Su objetivo es promover el aprendizaje de las ciencias computacionales en los estudiantes y servir como preparación para las delegaciones nacionales que asisten a la Olimpiada Internacional de Informática (IOI).

- La fecha del concurso será el **Sábado 30 de Mayo del 2020**.
- El concurso se realiza de forma sincronizada en diferentes sedes en los países participantes.
- En el Perú contaremos con 2 sedes en las ciudades de Lima y Arequipa.
- Las 2 sedes peruanas realizarán el concurso a las 3pm, hora local.

Federación Olímpica Peruana de Informática A.C.