

El **Comité de Educación de Alta Tecnología y Cloud Computing**, a través de la **Secretaría de Educación del Estado de Querétaro**, convoca a la comunidad universitaria de Querétaro a participar en el marco del 2do. foro en:

### ***“Alta Tecnología y Cloud Computing”.***

Con el objetivo de fomentar en los participantes el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas mediante el análisis, diseño y programación de algoritmos, así como el trabajo colaborativo en equipo.

## **CONVOCA**

A los estudiantes de las Universidades públicas del Estado de Querétaro, a participar en el **“Concurso de Programación”** a desarrollarse en el marco del **“Foro de Alta Tecnología y Cloud Computing”**, bajo las siguientes BASES:

### **1. Participantes**

Equipos: 9 equipos por categoría.

- Básico (queda restringido a estudiantes del 1° al 4° semestre o 1° a 5° cuatrimestre).
- Avanzado (para estudiantes del 1° a 10° Semestre o Cuatrimestre),
- Cada uno compuesto por 4 integrantes (al menos 1 mujer en cada equipo).

*Registro de integrantes:*

- Nombre de su universidad que representan.
- Programa académico al cual pertenecen cada integrante.
- Cuatrimestre o semestre cursando actualmente.
- Matrícula o expediente.
- Nombre completo.
- Logo o nombre de equipo
- Correo institucional.

### **2. Reglas del Torneo**

*Equipamiento:*

- i. Cada integrante del equipo puede contar con computadora personal (Se les asignará PC).
- ii. Los equipos pueden decidir si trabajan individualmente en una computadora o colaboran en grupo.

*Restricciones:*

- Sin acceso a internet durante la competencia.
- No se permite el uso de **prompt** de IA u otros recursos externos.
- Si se sorprende a un equipo haciendo uso de **internet** o **prompt** se anula la participación.

*Duración:* El torneo tendrá una duración de 4 horas (cronómetro fijo) Básica y 4 hrs. Avanzados.

*Tareas o Retos:*

- a. Resolver 5 problemas (algoritmos), con un valor de 20 puntos cada uno (máximo total: 100 puntos).
  - i. Algoritmo y salida en los lenguajes de programación permitidos: **C, C++, Java o Python**.

### 3. Metodología de Trabajo

*Cada problema debe acompañarse de:*

- El algoritmo de solución.
- La salida del programa (impresión en consola o visual del resultado).

### 4. Entrega de Resultados

*Subir las soluciones a Plataforma:*

- Enlace de entrega proporcionado antes de iniciar el torneo.
- Entregar un archivo por problema resuelto (Por ejemplo: *reto\_01.py*, *reto\_01.c*, *reto\_01.java* o *reto\_02.cpp*).
- Entregar la salida del programa en consola o visual.

*Registro de entregas [Moderador]:*

- Nombre y número de equipo que entrega.
- Universidad que representan.
- Número de ejercicio que entregan.
- Tiempo exacto de entrega.
- Resultados:
  - Confirmar “Si” la solución es correcta o incorrecta.
  - Observaciones: Evaluar si el equipo usó estructuras de datos y algoritmos de manera eficiente.

*Para problemas que no sean entregados:*

- *Nombre y número de equipo que no entregaron.*
- Registrar el número del algoritmo no entregado.

### 5. Evaluación

*Jueces: Equipo de expertos que evaluará cada solución entregada:*

- Algoritmo correcto (Que realice y solucione lo que se pide).
- Eficiencia del código.
- Claridad en la salida del código presentado
- Que se entregue en tiempo y forma.

COMISIÓN DE EDUCACIÓN EN ALTA TECNOLOGÍA Y CLOUD COMPUTING

### 6. Inscripción

- Cada equipo deberá llenar un formato de registro, que está disponible en el link: <https://forms.gle/Ze5jgKK9RrzEZfV67> deberán además especificar la categoría a concursar.
- Los ejercicios por resolver se realizan por medio de una plataforma virtual.
- El inicio del registro comienza con la publicación de la presente convocatoria y finaliza el **15 de marzo del 2026**.

## 7. Evento: Espacios y Cronograma

Tendrá lugar en Centro de Computo, Piso 6, Centro de Innovación y Tecnología del Municipio de Querétaro (BLOQUE), el día 19 de mayo del año en curso en punto de las **10:00 hrs. a 14:00 hrs.**, categoría **Básica** de **16:00 hrs. a 20:00 hrs.**, Categoría **Avanzada**. para ambas categorías; los participantes deberán estar media hora antes para su instalación correspondiente.

### **Itinerario del concurso categoría Básico:**

- 08:30 - 09:00 AM: Registro de participantes y asignación de equipos cómputo.
- 09:00 - 09:30 AM: Explicación de las reglas y entrega de retos.
- 10:00 - 14:00 PM: Resolución de problemas (4 horas de competencia).
- 14:00 - 14:10 PM: Entrega de respuestas por equipo.
- 14:10 - 16:00 PM: Evaluación y resolución por jueces entrega a Mentor.

### **Itinerario del concurso categoría Avanzado:**

- 15:00 - 15:30 AM: Registro de participantes y asignación de equipos cómputo.
- 15:30 - 16:00 AM: Explicación de las reglas y entrega de retos.
- 16:00 - 20:00 PM: Resolución de problemas (4 horas de competencia).
- 20:00 - 20:10 PM: Entrega de resultados

### **Viernes**

- 06:00 - 07:00 PM: Evaluación y resolución.
- Premiación clausura.

## 8. Premiación

- a. Reconocimientos para el equipos participantes y ganador 1ro., y 2do., lugar por categoría se darán de acuerdo a los lineamientos de **ACM** para concursos de programación.

### **Nota:**

- a. Cualquier situación no contemplada en la presente convocatoria, será resuelta por el comité organizador.
- b. **5 retos Básico.** (Se entregarán al moderador de recepción)
- c. **5 retos Libre.** (Se entregarán al moderador de recepción)

### **8. Jueces**

COMISIÓN DE EDUCACIÓN EN ALTA TECNOLOGÍA Y CLOUD COMPUTING

- i. **UTC:** Dr. Alonso Fernández López. Coordinador de la Carrera de Ingeniería en Entornos Virtuales y Negocios Digitales.
- ii. **UTSJR:** MCC. Gregorio Rodríguez Miranda. (Profe. Investigador de TC de TI).
- iii. **UAQ:** MCC. Edgar Emanuel Sánchez Coronado (Profe. Investigador).
- iv. **ITQ:** Dra. María Elena Montes Almanza (Profa. investigador de TC de Sistemas y Computación)
- v. **UTEQ:** LI. Víctor Manuel Sánchez (Profesor de TC de TI)