
PROPUESTA MARATÓN DE PROGRAMACIÓN UTADEO

Sementation Fault, Semillero de Programación
Competitiva

Y

GNUTADEO, Colectivo de Software Libre

Alvarado Becerra Ludwig

12 de junio de 2025

Índice

1. Resumen	1
2. Introducción	1
2.1. Justificación de la actividad	1
2.2. Objetivos	2
2.2.1. General	2
2.2.2. Específicos	2
2.3. Ámbito	2
2.4. Descripción general	3
2.5. Metodología y etapas	4
2.6. Planificación de la actividad	4
2.7. Actividad que se ofrece	4
3. Herramientas tecnológicas	4
3.1. Elementos a considerar	4
4. Análisis de requerimientos	4
4.1. Flujo de trabajo general	4
4.2. Inscripción a la competencia	4
4.3. Aceptación de equipos	4
4.4. Creación de equipos	4
4.5. Ejecución de la actividad	4
4.6. Resultados y premiación	4
4.7. Valoración de la actividad	4
4.8. Estadísticas	4
5. Diseño	4
5.1. Modelo entidad-relación	4
5.2. Diseño del formulario	4
6. Conclusiones	4
Referencias	4

Índice de figuras

Índice de cuadros

1. Clasificación de los diferentes equipos representando a la universidad en las ediciones de la Maratón Nacional de Programación ACIS REDIS[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]	1
---	---

Los contenidos de este documento están sacados de “Aplicación para la Solicitud de Recursos Informáticos” [8]

1. Resumen

2. Introducción

2.1. Justificación de la actividad

Durante los últimos años, la participación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en competencias de programación a nivel nacional ha sido limitada y con resultados poco satisfactorios como se presentan en el cuadro 1 donde el mejor resultado es de la competencia del año 2020 quedando de sexta posición. Sin embargo, a lo largo del tiempo la universidad siempre ha tenido unos resultados bajos. Esta situación ha evidenciado una debilidad significativa en la formación de habilidades en programación competitiva entre los estudiantes de la institución, lo cual impacta directamente en la visibilidad y reputación académica.

Edición de la competencia	Posición de los equipos de la U	Total de equipos nacional
XXXI (2017)	80	120
XXXII (2018)	74, 75	116
XXXIII (2019)	42, 53, 61, 94	119
XXXIV (2020)	6, 19,	27
XXXV (2021)	58, 60	83
XXXVI (2022)	52, 52	104
XXXVII (2023)	61	106
XXXVIII (2024)	75	119

Cuadro 1: Clasificación de los diferentes equipos representando a la universidad en las ediciones de la Maratón Nacional de Programación ACIS REDIS[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]

Debido a esta problemática, desde hace unos meses se ha iniciado la conformación de un Semillero de Programación Competitiva[9], con el objetivo de fortalecer las competencias algorítmicas, lógicas y de trabajo en equipo entre los estudiantes interesados en esta área. Sin embargo, dado que el semillero se encuentra en una etapa inicial, es fundamental complementar su desarrollo con actividades que promuevan la práctica constante, el aprendizaje colaborativa, la motivación a través de la competencia y la captura de nuevos talentos entre los estudiantes.

En este contexto, la Maratón de Programación se plantea como una estrategia clave para fomentar el interés en la programación competitiva, identificar talentos emergentes, y preparar de manera más sólida a los estudiantes para futuras participaciones en competencias regionales y nacionales. Además, esta actividad permitirá consolidar el semillero como un espacio activo y retador, capaz de generar una cultura de excelencia técnica y compromiso académico.

La maratón servirá no solo como una experiencia formativa y evaluativa, sino también

como un evento integrador que potencie la comunidad académica en torno a la programación, creando las bases para un mejor desempeño institucional en los rankings de competencias tecnológicas en los próximos años.

2.2. Objetivos

2.2.1. General

Diseñar e implementar una Maratón de Programación interna en la Universidad Jorge Tadeo Lozano como estrategia formativa y competitiva que permita fortalecer el Semillero de Programación Competitiva, mejorar el desempeño institucional en competencias nacionales, y promover una cultura de excelencia técnica entre los estudiantes.

2.2.2. Específicos

- Fomentar el interés y la participación estudiantil en actividades de programación competitiva, especialmente entre aquellos que aún no hacen parte del semillero.
- Contribuir a la mejora del rendimiento institucional en futuras competencias, mediante el entrenamiento competitivo y la selección temprana de equipos representativos.
- Simular las condiciones reales de las competencias nacionales, familiarizando a los estudiantes con las dinámicas, el formato y la presión de tiempo propios de eventos como la Maratón Nacional ACIS REDIS.
- Identificar estudiantes con habilidades sobresalientes en lógica, algoritmos y resolución de problemas, para integrarlos y fortalecer la base del semillero.

2.3. Ámbito

Esta propuesta se desarrolla en el ámbito de las ciencias de la computación, específicamente en el campo de la programación competitiva y la formación en resolución algorítmica de problemas. La actividad se enmarca dentro de los procesos de enseñanza del área de Ingeniería de Sistemas como se puede ver en los objetivos específicos de formación del programa “Aplicar los principios de la ciencia de la computación y las matemáticas para lograr soluciones efectivas a los problemas de desarrollo de software utilizando herramientas de programación.” [10]. Además, está estrechamente vinculada a asignaturas como fundamentos de programación, algoritmos y programación, estructuras de datos y programación avanzada.

Además, la maratón propuesta trasciende lo meramente académico al insertarse en un contexto de competencias extracurriculares de carácter nacional, articulando la formación técnica con el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, la toma de decisiones bajo presión, la lógica matemática y el pensamiento crítico. De esta manera, se integra tanto en el plan de estudios como en los procesos de fortalecimiento institucional para la participación en eventos académicos de alto nivel.

2.4. Descripción general

En términos generales, esta actividad se trata de que el semillero de programación competitiva y el colectivo de software libre GNUTADEO, organicen y dirijan una competencia de programación competitiva en la universidad utilizando infraestructura del laboratorio de redes y el aplicativo DOMjudge[11], mismo que utilizan en las competencias del ICPC[12]. En este documento se presenta la documentación técnica de cómo se realizará el evento, la infraestructura que se necesitará y toda la metodología empleada.

La fase inicial será de configuración del aplicativo en el servidor de la universidad hecho principalmente por los estudiantes Ludwig Alvarado y Juan José Martínez, miembros del colectivo de software libre GNUTADEO. En esta etapa se configura todo el aplicativo para que pueda ser llevado el evento; *pullear* las imágenes de Docker[13, 14], configuración del usuario administrador, jurado, equipos, usuarios y *globero*¹.

A la par que se desarrolla la fase de infraestructura, el semillero de programación competitiva a cargo del profesor José Alejandro Franco Calderón prepararán un conjunto de problemas a resolver durante la competición. Estos problemas van a estar divididos de manera general en dos temáticas; técnicos o algorítmicos prácticos, donde se tengan entradas y salidas bien definidas y donde el enfoque es la implementación directa de estructuras de datos y algoritmos clásicos²; competencia algorítmica o de pensamiento lógico-algorítmico, en estos problemas se introduce un componente narrativo o con mucho contexto

¹Equipo que reparte los globos a los equipos participantes en la competencia que resuelvan problemas

²Tenga como ejemplo la plataforma www.leetcode.com[15] en el que los problemas son muy directos, e.j, “Invierta una lista enlazada”

- 2.5. Metodología y etapas
- 2.6. Planificación de la actividad
- 2.7. Actividad que se ofrece
- 3. Herramientas tecnológicas
- 3.1. Elementos a considerar
- 4. Análisis de requerimientos
- 4.1. Flujo de trabajo general
- 4.2. Inscripción a la competencia
- 4.3. Aceptación de equipos
- 4.4. Creación de equipos
- 4.5. Ejecución de la actividad
- 4.6. Resultados y premiación
- 4.7. Valoración de la actividad
- 4.8. Estadísticas
- 5. Diseño
- 5.1. Modelo entidad-relación
- 5.2. Diseño del formulario
- 6. Conclusiones

Referencias

- [1] ICPC Global, “Colombia maratón nacional acis redis 2024 - resultados.” <https://ic>

- pc.global/regionals/finder/ColombiaMaratonNalACISREDIS-2024/standings, 2024. Accedido el 9 de junio de 2025.
- [2] ICPC Global, “Colombia maratón nacional acis redis 2023 - resultados.” <https://icpc.global/regionals/finder/ColombiaMaratonNalACISREDIS-2023/standings>, 2023. Accedido el 9 de junio de 2025.
 - [3] ICPC Global, “Colombia maratón nacional acis redis 2022 - resultados.” <https://icpc.global/regionals/finder/ColombiaMaratonNalACISREDIS-2022/standings>, 2022. Accedido el 9 de junio de 2025.
 - [4] ICPC Global, “Colombia maratón nacional acis redis 2021 - resultados.” <https://icpc.global/regionals/finder/ColombiaMaratonNalACISREDIS-2021/standings>, 2021. Accedido el 9 de junio de 2025.
 - [5] ICPC Global, “Colombia maratón nacional acis redis 2020 - resultados.” <https://icpc.global/regionals/finder/ColombiaMaratonNalACISREDIS-2020/standings>, 2020. Accedido el 9 de junio de 2025.
 - [6] ICPC Global, “Colombia maratón nacional acis redis 2019 - resultados.” <https://icpc.global/regionals/finder/ColombiaMaratonNalACISREDIS-2019/standings>, 2019. Accedido el 9 de junio de 2025.
 - [7] ICPC Global, “Colombia maratón nacional acis redis 2018 - resultados.” <https://icpc.global/regionals/finder/ColombiaMaratonNalACISREDIS-2018/standings>, 2018. Accedido el 9 de junio de 2025.
 - [8] M. M. Jordán and M. H. Salomó, “Aplicación para la solicitud de recursos informáticos,” tech. rep., Universitat Oberta de Catalunya, June 2006. Accedido el 5 de junio de 2025.
 - [9] Programación Competitiva UTADEO, “Perfil de github - programación competitiva utadeo.” <https://github.com/SegmentationFaultUtadeo/> (Accedido el 9 de junio de 2025), 2025.
 - [10] Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, “Ingeniería de sistemas - facultad de ciencias naturales e ingeniería.” <https://www.utadeo.edu.co/es/facultad/ciencias-naturales-e-ingenieria/programa/bogota/ingenieria-de-sistemas> (Accedido el 12 de junio de 2025), 2025.
 - [11] DOMjudge Team, “DOMjudge Documentation.” <https://www.domjudge.org/documentation> (Accedido el 12 de junio de 2025), 2024.
 - [12] DOMjudge Team, “About domjudge.” <https://www.domjudge.org/about> (Accedido el 12 de junio de 2025), 2024.
 - [13] DOMjudge Team, “Domjudge judgehost docker image.” <https://hub.docker.com/r/domjudge/judgehost> (Accedido el 12 de junio de 2025), 2024.
 - [14] DOMjudge Team, “Domjudge domserver docker image.” <https://hub.docker.com/r/domjudge/domserver> (Accedido el 12 de junio de 2025), 2024.

- [15] LeetCode, “Leetcode: Online judge platform for coding interviews.” <https://leetcode.com/>, 2025. Accedido el 12 de junio de 2025.