



**BASES DEL CONCURSO PROGRAMACION LENGUAJES
C++, JAVA Y ANDROID**

¿Qué es la Competencia?

Es un evento académico organizado por la Facultad de Ingeniería en Sistemas de la Universidad Mariano Gálvez de Guatemala programado para realizarse anualmente con la participación de estudiantes de la Carrera de Ingeniería en Sistemas de los Centro Universitario de Chinautla.

¿Qué Queremos...?

- Conscientes que la actividad académica en el país debe fortalecerse y estimular al estudiante de la carrera de Ingeniería en Sistemas del Centro Universitario de Chinautla, en el estudio y conocimiento de la programación mediante una competencia sana con el objetivo de generar el interés en el discernimiento, incentivándolo a ampliar y profundizar sus conocimientos en la materia.
- Contribuir al desarrollo de su personalidad, a través de la participación en eventos académicos que signifiquen una sana competencia.
- Estimular la participación, compañerismo, fraternidad y el intercambio de experiencias entre docentes-estudiantes y estudiantes-estudiantes del Centro Universitario de Chinautla
- Fomentar la superación académica profesional del estudiante.
- Procurar una mejor preparación de los estudiantes en el campo de la programación, con posibilidades razonables de triunfo y proporcionar estímulos a los docentes para buscar una preparación sólida y mejorar la metodología didáctica.
- Seleccionar y premiar a los estudiantes mejor preparados en el área.
- Reconocer el esfuerzo a estudiantes y profesores participantes en el evento.
- Promover la actualización permanente de los docentes de programación de nivel universitario.

Normativa

- El evento cuenta con el aval de la Facultad de Ingeniería en Sistemas y la Dirección de Centros de la Universidad Mariano Gálvez de Guatemala.
- La organización del concurso está a cargo de la Comisión que designe la Coordinación de la carrera de Ingeniería en Sistemas.
- El Comité Organizador con el apoyo de la Dirección del Centro y docentes de la carrera planifica, organiza, ejecuta y evalúa el evento.
- Tienen derecho a participar los estudiantes inscritos en la Facultad de Ingeniería en Sistemas del Centro Universitario de Chinautla
- **Nivel:** Estudiantes inscritos en cualquiera de los ciclos vigentes en el segundo semestre del 2015.
- La inscripción estará a cargo del Centro Regional al que pertenezca el estudiante participante.
- La inscripción se realizará electrónicamente por medio de correo electrónico con el Ingeniero Manuel Noriega mfnoriega@gmail.com. Indicando su nombre completo, número de carnet y área en la que participarán
- **La inscripción se abrirá el 29 de octubre y se cerrará el 4 de noviembre del presente año a las 24:00 horas.**
- Es obligación de los participantes conservar una conducta apropiada durante el evento y acatar las disposiciones del Comité Organizador.
- Los participantes deberán presentarse a las pruebas, en el lugar, hora y fecha establecida en el calendario.
- **Fecha del evento: 5 de noviembre del 2016 de 7:30 a 10:00 horas**

Información General

- **Lugar del Evento**
 - Instalaciones de la escuela Marta Bolaños, Chinautla.
- **Fecha del evento**
 - Sábado 5 de noviembre del 2016
- **Hora del evento**
 - De las 7:30 a las 10:00 horas, no prorrogables.
- **Clausura y Premiación**
 - Sábado 5 de noviembre del 2016 a las 10:00 horas.

Registro de Asistencia y Aplicación del Examen

- Cada estudiante podrá participar en un área.
- El estudiante debe presentarse correctamente vestido llevando consigo lápiz, bolígrafo, borrador, calculadora científica.
- Presentarse 15 minutos antes de la hora programada de la prueba, para verificar datos y confirmar su acreditación como participante en la competencia.
- El estudiante participante portará obligatoriamente su credencial.
- La prueba iniciará a la hora programada, quien no esté presente a la hora en punto no podrá integrarse posteriormente a la misma.
- No se permitirá consultas durante el desarrollo de la prueba.
- **No se permite el uso de ningún medio de comunicación hacia internet**

De las Pruebas

- El estudiante participante debe presentarse 15 minutos antes de la hora programada, llevando consigo lápiz, bolígrafo y su computadora personal con el software necesario para su participación.
- Se establecen 3 lenguajes de participación: C++, JAVA y aplicaciones móviles utilizando ANDROID.
- No es permitido el intercambio de información entre los participantes.
- No se permite el uso de ningún medio de comunicación hacia internet.
- Los evaluadores propondrán uno o varios problemas. Se evitará la dependencia de un área en particular de conocimiento. Los problemas no están orientados a ninguna tecnología en particular, se trata de resolverlos con el mejor algoritmo y en el menor tiempo posible.
- Los problemas serán elaborados por catedráticos de la Facultad de Ingeniería en Sistemas, junto con su respectiva solución.
- La evaluación se realizará en la computadora del participante.
- Las pruebas serán calificadas como se indica a continuación:
 - Respuesta correcta: + 5 puntos
 - Pregunta o problema sin responder: 0 puntos
 - En caso de empate se tendrá en cuenta el menor tiempo empleado por el concursante en la solución de la prueba. Si persiste el empate el criterio sería la cantidad de problemas resueltos.
 - La decisión del jurado calificador será inapelable.
 - La publicación de resultados será el mismo día de la prueba una vez concluido el proceso de calificación.
 - Cualquier eventualidad no contemplada en las presentes bases serán resueltas por el jurado calificador.
 - **EN CASO DE NO HABER GANADOR EL EVENTO SE DECLARARÁ DESIERTO**

Aspectos Técnicos.

El concurso consiste en resolver problemas de diferentes grados de dificultad en el lenguaje de programación. La orientación de los problemas busca evaluar los siguientes conocimientos

- Manejo de estructuras Básicas
- Utilización de funciones
- Manejo de archivos (texto y binarios)
- Estructuración del programa principal
- Ergonomía visual
- Se puede utilizar el compilador de su preferencia
- Se puede utilizar el sistema operativo de su preferencia (
- Para ANDROID se puede utilizar cualquier IDE de su preferencia

Aspectos de la Evaluación:

- Estructura de la aplicación
- Documentación de la aplicación
- Seguridad de la aplicación
- Tiempo de entrega
- Presentación.
- Cumplimiento de los requerimientos del problema.
- Funcionalidad/Performance.
- Innovación y creatividad para la solución del problema.
- Optimización de código.

Cualquier duda o problema será solventado por el Equipo de catedráticos organizador del evento.