**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**E. P. DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS**

**XVII CIIS 2016 - TACN**

**BASES DEL CONCURSO DE PROGRAMACIÓN**

1. **ASPECTOS GENERALES** 
   1. La organización y dirección del concurso de programación está conformada por el equipo organizador del XVII CONEISC.
   2. El concurso consiste en una competición de conocimientos, creatividad, eficiencia, calidad y velocidad en el desarrollo de algoritmos y la utilización de diversos lenguajes de programación.

1. **OBJETIVOS** 
   1. Promover una sana competitividad y el trabajo en equipo en el desarrollo de software utilizando las nuevas tecnologías y los lenguajes de programación para ofrecer soluciones eficientes e innovadoras en el creciente mercado.
   2. Impulsar la capacidad analítica y comprensiva en la solución de problemas para obtener algoritmos eficientes.
   3. Mejorar la calidad del software producido por los participantes así como mejorar la profesionalidad de estos.

iv. Fomentar la integración a una comunidad donde los participantes puedan identificarse, generando nuevas experiencias, así como nuevas lógicas de resolución de problemas.

1. **COMISIÓN ORGANIZADORA** 
   1. La Comisión estará a cargo de la difusión de todos los aspectos relacionados con el concurso.
   2. La Comisión será la encargada de la inscripción de los participantes.
   3. La Comisión realizará la habilitación de los diferentes ambientes para el desarrollo del concurso.
   4. La Comisión revisará el correcto cumplimiento de las normas establecidas.
   5. Cualquier inconveniente o imprevisto no estipulado en el presente documento será resuelto por la Comisión Organizadora del concurso.

1. **DE LOS PARTICIPANTES Y EQUIPO DEL CONCURSO**

**i. De la inscripción y participación**

* 1. Todos los integrantes del concurso deberán estar inscritos en el XVII CIIS.
  2. Las inscripciones solo serán válidas si se realizan durante los periodos establecidos.
  3. Las inscripciones se cerrarán al haber alcanzado el límite de 10 equipos en total (sujeto a cambios).

1. **De los participantes y equipos** 
   1. Los equipos deberán estar formados por personas de la misma Universidad a la que representan, teniendo como máximo 3 participantes.
   2. Los participantes deberán ser alumnos de pregrado sin límite de ciclo.
   3. El concurso tendrá un máximo de 3horas para resolver el total de los problemas (Mínimo de 6).
   4. Los participantes puedan comunicarse solo con integrantes de su equipo y con el personal encargado.
   5. No se permite ayuda externa de ninguna clase durante la realización del concurso. Cualquier intento de obtener ayuda de este tipo o de interferir con los demás equipos será sancionado con la descalificación del equipo.
   6. Solo se permitirá material impreso (libros, impresiones, etc.), cualquier material digital, dispositivo electrónico (USB, celulares, etc.) o similar deberá ser entregado al empezar el concurso.
   7. A cada equipo se le asignará una computadora que estará equipada con las herramientas necesarias para la resolución de los problemas.
2. **Del proceso del concurso**
   1. Las soluciones enviadas para ser juzgadas se tomaran como aceptado o rechazado por un juez y se notifica el resultado al equipo.
   2. Las soluciones enviadas y juzgadas como rechazadas recibirán una penalidad de tiempo.
   3. El ganador será el equipo que haya completado la mayor cantidad de problemas en el menor tiempo posible.
   4. El concurso se realizará mediante una plataforma virtual.
   5. El concurso tendrá un proceso similar al realizado en la ACM - ICPC (referencias en [http://icpc.baylor.edu/regionals/rules)](http://icpc.baylor.edu/regionals/rules), con las diferencias ya indicadas, en caso de existir alguna irregularidad el comité organizador tendrá la decisión Final.
3. **Jurado**
   1. Se utilizará un jurado virtual (BOCA Online Contest Administrator, UVa Online Judge o similar).
   2. El jurado virtual permitirá la transparencia del concurso.
   3. El comité organizador anunciará la lista de ganadores en orden de mérito.
   4. El anuncio del comité organizador es inapelable y será presentado como informe final el mismo día del concurso.

1. **Lenguajes de programación**
   1. El evento se realizará tomando en cuenta el uso de varios lenguajes de programación como:
      1. C++
      2. Java
2. **CRONOGRAMA**

i. Inscripciones:

* 1. Las inscripciones se llevarán a cabo desde el lunes 07 de junio hasta el día martes 08 de agosto a las 12:00 del medio día.
  2. Los equipos aceptados serán publicados el día domingo 09 de agosto.

ii. Concurso:

1. Se realizará en los laboratorios de la E. P. de Ingeniería en Informática y Sistemas de la UNJBG a horas 3:00pm.

1. **PREMIACIÓN**

i. La premiación se realizará se manera pública durante la ceremonia de clausura del XVII CIIS el día 11 de agosto del 2016.

1. **CONSULTAS**

i. Dudas y consultas podrán ser realizadas a través de los siguientes medios:

* + 1. Email: contacto@ciis.org
    2. Facebook: XVII CIIS 2016 TACNA
    3. Twitter: @XVIICIIS