



Convocatoria Concurso de Programación del CISOL

En el marco de la **Congreso Internacional de Software Libre (CISOL) 2014**, el **Comité Organizador del CISOL**

C O N V O C A

A todos los participantes del congreso participar en el **Concurso de Programación CISOL 2014**, a llevarse a cabo el **martes 04 de noviembre del 2014** en las instalaciones del Laboratorio de Software Libre del COZCyT en Av. De la juventud 504, Fracc. Barros Sierra.

OBJETIVO DEL CONCURSO

El concurso busca fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y la innovación con el propósito de resolver problemas prácticos mediante el uso de lógica, algoritmos y programación de computadoras.

BASES:

- El concurso se llevará a cabo de las 16:00 a las 20:00 el martes 5 de noviembre del 2014 de acuerdo a la siguiente agenda:
 - o 16:00 – 16:30 Concurso de Práctica
 - o 16:30 – 17:00 Refrigerios y Descanso
 - o 17:00 – 20:00 Concurso Real
- Cualquier asistente al congreso puede participar.
- La participación se llevará a cabo en equipo, los cuales deberán estar formados por 3 integrantes.
- Existirá un máximo de 12 equipos a participar. En caso de sobredemanda se seleccionarán a los primeros 12 equipos que se hayan inscrito y que hayan cumplido con todos los requisitos.
- Las situaciones no contempladas en esta convocatoria serán resueltas por el Comité Organizador.

INSCRIPCION

El cierre de las inscripciones es el 3 de noviembre del 2014. Para inscribir a un equipo solo es necesario hacer lo siguiente:

Paso 1: Envío de datos

Enviar un correo a rsolis@uaz.edu.mx con los siguientes datos:

- Nombre del equipo
- Nombre completo de cada uno de los integrantes del equipo
- Correo electrónico de cada integrante del equipo
- Teléfono de contacto

Paso 2. Pagar una cuota de recuperación de \$100.00 por equipo..**DINAMICA DEL CONCURSO**

- Cada equipo tendrá acceso a una computadora personal equipada con compiladores de C/C++, Java y los IDE Eclipse y Netbeans así como editores de texto simples bajo ambiente Linux Ubuntu 12.04 LTS.
- Los participantes pueden comunicarse sólo con integrantes de su equipo y con el personal encargado del concurso (cuando sea necesario).
- Se permitirá el ingreso de material impreso de referencia.
- Queda prohibido a los participantes ingresar al área del concurso con equipos o medios electrónicos (calculadoras, teléfonos celulares, computadoras portátiles, memorias flash, etc.).
- No se permite ayuda externa de ninguna clase durante la realización del concurso.
- Cualquier intento de obtener ayuda de esta clase o de interferir con los demás equipos está prohibido, equipo que incurra en esta situación quedará descalificado de manera automática.
- El equipo que desacate estas reglas será descalificado.
- A cada uno de los equipos se le entregará la descripción de entre 5 y 7 problemas y tendrán tres horas para resolverlos. Se utilizará un juez automatizado, que evaluará los programas enviados por cada uno de los equipos, y que de manera automática generará la tabla de resultados al número de problemas resueltos correctamente así como el tiempo que se tomó para su desarrollo.

GANADORES

Para determinar a los ganadores del concurso, se utilizará la tabla de posiciones generada por el juez automatizado, la cual ordena la lista de los equipos de acuerdo al número de problemas resueltos de forma descendente y en caso de empate, utiliza la suma de los tiempos de forma ascendente.

PREMIOS

- Se premiará a los 3 mejores equipos.
- Se otorgará una constancia de participación por equipo a todos los equipos participantes.

ATENTAMENTE
COMITÉ ORGANIZADOR