

Bases del Concurso de Programación

Club de Programación Competitiva UNJFSC - LlamaFood



1. Introducción

En la era moderna, las universidades enfrentan desafíos significativos en la gestión eficiente y transparente de sus procesos de admisión. La falta de visibilidad sobre las tendencias de selección de carreras y la incertidumbre en la demanda futura de programas académicos pueden obstaculizar la toma de decisiones informadas. Este proyecto se propone abordar estas preocupaciones mediante el uso de técnicas de análisis de datos y modelado predictivo para optimizar el proceso de admisión universitaria.

2. Objetivos

1. Impulsar la capacidad analítica y compresiva en la solución de problemas mediante algoritmos eficientes.
2. Generar experiencias divertidad y de competitividad entre los estudiantes, a su vez haciendo networking.
3. Promover el desarrollo de las habilidades de programación.
4. Incentivar la participación de la comunidad estudiantil en concursos de programación **nacional e internacional**.

3. Reglas

- Lenguajes Permitidos:
 1. C++
 2. Java
 3. C#
 4. Python
 5. Php
- Reglas Del Concurso
 1. Tendrá una duracion de 2 horas y 30 minutos.
 2. El participante no podra comunicarse con los demas participantes. Excepto alguna duda extraordinaria a los organizadores.
 3. Los participantes pueden llevar su laptop, en caso de que no cuente con una, se le asignará una computadora que estara equipada con las herramientas necesarias para la resolución de los problemas.
 4. Los participantes deberán ingresar 15 minutos antes del inicio del concurso para dar mas detalles y verificar credenciales.
 5. Los participantes no pueden usar recursos en línea, o el uso de IA para resolver los problemas, cualquier participante encontrado haciendo esto, será automaticamente descalificado.
 6. Los resultados de los ganadores se haran el mismo día.
 7. Los miembros de la organización del club y desarrolladores de problemas no podrán participar.