



III PROGRAMMING CONTEST

INSCRIPCIONES HASTA LAS 12:00 PM DEL 07 DE AGOSTO



“BASES DEL III PROGRAMMING CONTEST” EPIS 2020-I

CURSO: TALLER DE LIDERAZGO Y
EMPRENDIMIENTO - EPIS



INDICE GENERAL

1. SOBRE LA INSCRIPCIÓN Y PARTICIPANTES	2
2. SOBRE LOS PARTICIPANTES Y EQUIPOS	2
3. SOBRE LA REALIZACIÓN DEL CONCURSO	3
4. SOBRE LA PUNTUACIÓN Y EL JURADO	3
5. PREMIACIÓN	4
6. INFORMACIÓN DE CONTACTO	4



BASES DEL 3er PROGRAMMING CONTEST UPT 2020-I

1. SOBRE LA INSCRIPCIÓN Y PARTICIPANTES

- Cada equipo deberá llenar la ficha de inscripción, dada en el siguiente enlace <https://forms.gle/AMjm6U6dJuMtADxU6>
- Las inscripciones serán válidas si se realizan hasta el 07 de agosto al mediodía.
 - Para inscribirse se requerirá registrarse y participar en: www.hackerrank.com/catec-programming-contest-iii
- Solo se aceptarán a 16 equipos.
- Si hubiere más de 16 participantes o equipos inscritos se considerará a los primeros 16 para que ingresen al concurso.
- La participación deberá ser confirmada por los participantes o equipos inscritos a través del WhatsApp de grupo creado para el concurso de programación, una vez que se determine los 16 equipos participantes. De no confirmar su participación en el tiempo establecido a pesar de estar inscrito se dará la oportunidad al equipo inmediato siguiente.

2. SOBRE LOS PARTICIPANTES Y EQUIPOS

- Todos los integrantes deberán ser estudiantes de pregrado de la EPIS.
- El concurso tendrá una duración de 3 horas. Empezará a las 09:00 a.m. y concluirá al mediodía. (12:00m.)
- Se permitirá material impreso (libros, impresiones, etc.) y material digital (libros en pdf).
- Cada equipo deberá tener equipada su PC con las herramientas para la solución de los problemas presentados en el concurso, además de cámara y micrófono.
- Como máximo se aceptarán 2 participantes por equipo.
- Los participantes deberán presentarse 30 minutos antes del inicio del concurso para recibir la capacitación necesaria.
- Cada equipo o participante debe contar con una PC, cámara. Micro, conexión internet.



- **Cada equipo o participante se inscribirá con un pseudónimo** y deberán tener la disponibilidad de tiempo para las coordinaciones necesarias.
- Los participantes o equipos deberán entrar a una capacitación y/o simulación del uso de la plataforma HackerRank en el día y hora señalado por los organizadores.

3. **SOBRE LA REALIZACIÓN DEL CONCURSO**

- El concurso se llevará a cabo el día 08 de agosto a las 09:00 am de manera virtual, conectados por la plataforma del meet, así mismo los concursantes deben estar 30 minutos antes de iniciar el concurso para la entrega de material y capacitación necesaria.
- Los participantes podrán comunicarse solo con los integrantes de su equipo y con el responsable encargado de la organización del concurso.
- El concurso se realizará en la plataforma virtual HackerRank.com.
- Las soluciones serán enviadas a un juez online que tomará un estado de aceptado o rechazado.
- En caso de ser aceptada la solución, el equipo se hará acreedor a un globo del color respectivo del ejercicio desarrollado.
- Si durante la realización del concurso alguno de los equipos o participantes tuviera problemas de conexión de internet y se desconectara por aprox. 5 min. Tendrá oportunidad de retornar y continuar en concurso caso contrario de ser mayor el tiempo desconectado perderá la oportunidad de reintegrarse al concurso, es decir quedará eliminado.
- Durante la realización de los ejercicios del concurso los concursantes deben tener la cámara Web y el Micrófono activados.
- Cualquier otro inconveniente en la resolución de los ejercicios, los organizadores decidirán su respectiva medida a tomar.

4. **SOBRE LA PUNTUACIÓN Y EL JURADO**

- El jurado virtual que se utilizará es HackerRank.
- Un problema es resuelto cuando es Aceptado por el juez mencionado.



- Los equipos se clasifican de acuerdo con la mayoría de los problemas resueltos.
- Los equipos que resuelven el mismo número de problemas se clasifican por el tiempo mínimo total.
- No hay tiempo consumido por un problema que no está resuelto.
- El comité organizador del concurso publicará los resultados de cada categoría por orden de mérito.
- El equipo ganador será aquel que haya completado la mayor cantidad de ejercicios resueltos en el menor tiempo posible.
- En caso de alguna irregularidad, el equipo organizador tendrá la decisión final.

5. PREMIACIÓN

Se darán premios en efectivo al primer y segundo lugar, siendo 200 y 100 nuevos soles respectivamente. El tercer puesto recibirá un premio sorpresa.

6. INFORMACIÓN DE CONTACTO

CATEC / Capacitación Tecnológica: catecapt@upt.pe