BASES

CONCURSO DE PROGRAMACION

FACULTAD DE INGENIERÍA

21 de marzo de 2019
Turno Matutino: 9:00-14:00 h o Turno Vespertino: 16:00-19:00

DONATIVO DE INSCRIPCIÓN: $300

1. **De las Categorías:**
   a) **Categoría Prepa**: Nivel preparatoria o equivalente, se podrán inscribir aquellos alumnos que se encuentren cursando cualquier nivel, área o especialidad de los estudios medio superior.
   b) **Categoría A**: **Básico.** En el nivel Básico, se podrán inscribir aquellos alumnos que se encuentren cursando hasta un 20% de créditos de licenciatura o técnico superior universitario.
   c) **Categoría B: Avanzado.** En el nivel avanzado se podrán inscribir aquellos alumnos que se encuentren cursando mayor al 20% hasta el 75% de los créditos cursados de la licenciatura (3er. Semestre hasta .6° semestre o equivalente)
   d) **Categoría C: Experto.** En el nivel experto se podrán inscribir aquellos alumnos que se hayan acreditado más del 75% de los créditos de la licenciatura (de 7°. Semestre en adelante o equivalente).

2. **De nivel de programación por categoría:**
   a) **Categoría Prepa**: Estructuras básicas de programación en lenguaje C, C++, Java o Python. Resolverá un problema propuesto el día del concurso.
   b) **Categoría A**: Estructuras básicas de programación. Resolverá un problema propuesto el día del concurso.
   c) propuesto el día del concurso.
   d) **Categoría C**: Desarrollo de programa para WEB con manejador de base de datos, el cual podrá desarrollarse con antelación como proyecto a partir de la inscripción al concurso.

3. De los equipos participantes:

La participación deberá ser en equipo de tres integrantes del mismo nivel de estudios o en su defecto, si un integrante es de mayor nivel, todo el equipo tendrá que inscribirse a la categoría correspondiente a ese nivel.

a) **Del compilador**. - Como parte de la inscripción el equipo participante tendrá la responsabilidad de notificar el compilador que usará durante el concurso al correo jorge.kashiwamoto@lasalle.mx

b) **Tecnologías complementarias**. – Así mismo, el equipo participante tendrá la responsabilidad de notificar en el correo de la inscripción, las tecnologías adicionales que usará durante el concurso al correo jorge.kashiwamoto@lasalle.mx. El jurado podrá notificar al equipo previamente vía correo electrónico si una tecnología no está permitida.

c) **Requisitos.** - El día del evento deberán presentar un comprobante / identificación como alumno vigente de la facultad, así como del nivel que cursan.

d) Podrán inscribirse los alumnos de licenciatura de Universidad La Salle Condesa y de las Escuelas Preparatoria de la Universidad La Salle Condesa o Santa Teresa.

4. Inscripciones:

Las inscripciones al concurso se realizarán con el siguiente procedimiento:

a) Enviar correo a jorge.kashiwamoto@lasalle.mx con el Asunto/Subject "Concurso de Programación" notificando su interés de participar en el concurso, nombre de los 3 participantes y en qué horario de los ofrecidos realizarán su participación. Para cada uno de los participantes indicar:
   a. Si es de Licenciatura
      - Clave - Nombre(s) Apellidos – Carrera – Semestre – Grupo - Mail
   b. Si es de la Escuela Preparatoria
      - Clave - Nombre(s) Apellidos – Grado – Grupo –Mail - Área (si es de 6º grado)
   c. Para todos los casos, indicar qué participante es el capitán de equipo, así como su número de teléfono celular para estar en contacto.

b) O en su defecto, presentarse directamente en uno de los horarios de participación.

5. **Registro:**

a) El día del concurso los equipos inscritos deberán registrarse 15 minutos antes del inicio del concurso, presentando la credencial de la institución.

6. **Itinerario:**

a) El día del concurso los equipos deberán registrarse 15 minutos antes del inicio del concurso, presentando la credencial de la institución.
b) Los equipos participantes concursarán en el horario propuesto:
   a. Jueves 21 de marzo de 2019 de 09:00 – 14:00 hrs., ó
   b. Jueves 21 de marzo de 2019 de 16:00 – 19:00 hrs.

7. **De los equipos de cómputo — sistema operativo - compiladores:**

a) El equipo de estudiantes deberá traer como mínimo 1 equipo de cómputo (laptop), y máximo el número de participantes del equipo.
b) Los equipos de cómputo podrán contar con los compiladores para Visual Studio, Java y de C, C++, etc. según aplique a la categoría/problema. Se permitirá el uso únicamente de libros y apuntes, no se permitirá el uso de teléfonos celulares y radio localizadores, para internet, el día del evento, el jurado calificador decidirá si es necesario.
c) Para la categoría C, los servidores Web considerados son Apache y IIS, en caso contrario, se deberá notificar al inscribirse con antelación vía mail, las tecnologías adicionales o complementarias a utilizar.
d) El jurado calificador decidirá el uso de internet.

8. **Logística y Desarrollo del concurso**

Categorías PREPA, A y B

a) El desarrollo del concurso será en los horarios indicados.
b) Los equipos serán identificados por claves.
c) Cada equipo podrá disponer del siguiente material: Un folder por equipo con hojas en blanco, lápiz y al menos con una computadora portátil por equipo (la cual será provista por el equipo de estudiantes).

d) A cada uno de los grupos, se les asignará una mesa en donde se les pedirá desarrollen un programa de cómputo, incluyendo previamente el algoritmo solución en pseudocódigo o en diagramas correspondientes.
e) Los integrantes del equipo no podrán consultar a persona ajena a ellos.
f) Todos los participantes tendrán los mismos materiales.
g) CATEGORÍAS PREPA, A, B Y C: Cada equipo recibirá la descripción de un algoritmo a desarrollar.
h) Informar a los jueces la conclusión a la solución del problema y subir a plataforma digital el proyecto y los entregables solicitados.

Categoría C

i) Los equipos inscritos y posterior al envío de su correo electrónico informando su inscripción, se les enviará por correo electrónico las especificaciones y la solicitud de entregables de la aplicación Web a realizar. Es decir, tendrán tiempo previo al concurso para elaborar la aplicación, desde su inscripción hasta el día del concurso.
j) La presentación del proyecto será en el horario vespertino, en caso contrario, el equipo deberá solicitar el horario matutino previamente vía correo electrónico al menos 3 días antes del concurso.
k) Los equipos serán identificados por claves.
l) Cada equipo podrá disponer de una computadora portátil por equipo (la cual será provista por el equipo de estudiantes).
m) Los integrantes del equipo no podrán consultar a persona ajena a ellos.
n) A parte de mostrar su proyecto, el equipo deberá hacer una presentación del proyecto vía Powerpoint o Prezzi. El jurado realizará preguntas a cada miembro del equipo.
o) Es importante recalcar que la utilización de bibliotecas de funciones (API's), frameworks, tecnologías o similares que simplifiquen sobre manera el desarrollo tendrán menor puntaje que aquellos equipos que no las utilizan. Las tecnologías jQuery, Bootstrap y Angular en su forma base no están incluidas en este criterio.
p) Subir a plataforma digital el proyecto y los entregables solicitados previos a su presentación.

9. Evaluación de resultados:

El jurado calificador emitirá su dictamen con base en los siguientes criterios:

a) En cada una de las categorías PREPA A y B:

El jurado calificador verificará correcto y completo funcionamiento del algoritmo y si es necesario el registro de tiempo dedicado para asignar los puntos correspondientes.

El parámetro del tiempo se usará principalmente para desempates.

El ganador, será aquel grupo que cumpla los requisitos de diseño, solución al problema planteado en cada categoría, documentación del código, estructuración y manejo de datos de entrada/salida.

Nota importante: En algunos casos se requerirá evaluar su proyecto sobre sus equipos de cómputo por lo que se recomienda estar pendiente para la solicitud o explicación acerca del programa y resultados.

b) En cada una de la categoría C:

El jurado calificador verificará correcto y completo funcionamiento de los requerimientos y especificaciones de la aplicación Web solicitada.

Los parámetros de calidad, amigabilidad y estética de la aplicación se utilizarán principalmente para desempates.

El ganador, será aquel grupo que cumpla los requisitos de diseño, solución al problema planteado, documentación del código, diseño y documentación de la base de datos, estructuración o arquitectura de aplicación, y entregables solicitados.

Nota importante: El equipo deberá presentar la aplicación funcionando.

10. Premiación:

Se darán reconocimientos a los primeros, segundos y terceros lugares de cada categoría el día 22 de Marzo en la Clausura de la Semana de Ingeniería 2019

Los resultados del concurso se publicarán en las pantallas.

Dudas y comentarios se atenderán en el correo jorge.kashiwamoto@lasalle.mx o vía telefónica a la Universidad (55) 52-78-95-00 en la extensión 2606 con Jorge Kashiwamoto.