



## ANEXO

### Bases y Condiciones

#### **“Torneo de Programación Interno - EICA”**

##### **Participantes**

El **“Torneo de Programación Interno - EICA”** está destinado a todos los alumnos de la Escuela de Ingeniería y Ciencias Ambientales que estén cursando en condición de regular cualquiera de las materias de las carreras de la Escuela.

##### **Inscripciones**

La inscripción será de manera individual a través del campus virtual de la Universidad dentro de un formulario electrónico destinado a tal fin.

Los alumnos inscriptos serán categorizados en las siguientes categorías: A (alumnos de primer año), B (alumnos de segundo año) y C (alumnos avanzados). La Dirección de Escuela, en conjunto con las Coordinaciones involucradas, y el personal administrativo de la Escuela, analizarán las situaciones particulares que se pudieran presentar para aquellos alumnos inscriptos.

##### **Modalidad**

Si la situación epidemiológica lo permite, previa autorización de la Unidad de Gestión de Riesgo (UGR) de la Universidad, el Torneo se llevará adelante de manera presencial respetando los protocolos vigentes al momento de la concreción.

##### **Equipos**

Cada equipo está compuesto por 3 alumnos y con el fin de intentar equilibrar los equipos, en función de los conocimientos esperados de los alumnos según el año de cursado que tiene y la pertinencia de la carrera de origen, los equipos serán armados por el comité organizador de la siguiente forma:

- Un integrante de cada categoría (A, B y C)
- Entre los 3 integrantes, debe haber al menos un alumno de las carreras de Ingeniería en Sistemas de Información, Analista en Sistemas de Información y Programador Universitario de Sistemas y debe pertenecer, como mínimo, a la categoría B.

##### **Jurado**



Estará integrado por los profesores de materias pertinentes respecto de las materias del área de desarrollo de software de las carreras de Programación Universitario de Sistemas, Analista Universitario de Sistemas e Ingeniería en Sistemas de Información, Entre las funciones del jurado se encuentran las siguientes actividades: Proveer a la Comisión Organizadora del Torneo los problemas que deberán resolver los alumnos con los casos de prueba correspondientes para revisión de la solución, Controlar las soluciones de los problemas resueltos por los equipos durante el torneo y Establecer los mecanismos de devolución para aquellos problemas cuyas soluciones no estén completas o en su defecto, mal formuladas.

### **Veedores**

Los Consejeros Alumnos del Consejo de Escuela que podrán actuar como veedores durante todo el proceso del concurso.

### **Premios**

Los premios se entregarán a los tres primeros equipos que hayan completado el torneo. Los premios serán definidos por el Consejo de Escuela, a propuesta del equipo organizador y según el presupuesto disponible en la Escuela de Ingeniería y Ciencias Ambientales.

### **Lenguajes de Programación**

Considerando que la idea principal del Torneo es fomentar la participación y la integración de los diferentes alumnos de la Escuela de Ingeniería y Ciencias Ambientales, los lenguajes de programación sobre la cual se deberán resolver los problemas propuestos son: PSeint, C / C++, JAVA y/o Python u otro lenguaje que se considere necesario.

### **Calendario del Torneo**

El torneo de programación se desarrollará en conmemoración del día del programador, que se festeja el día número 256 de cada año.

- Las actividades se llevarán a cabo 3 (tres) etapas diferentes
- La primera jornada será eliminatoria, donde todos los equipos competirán entre sí a través de los mecanismos que se establezcan en el presente documento de Bases de Condiciones.
- La segunda jornada estará destinada a la corrección de los ejercicios pendientes y abrir una etapa de impugnación.
- En la tercera jornada competirán solo los 4 (cuatro) primeros equipos en el orden de mérito de la jornada eliminatoria anterior.

### **Modo de Calificación**

La calificación consiste en otorgar 1 (un) punto por cada solución a los problemas planteados en el torneo y que se hayan presentado y evaluado por el jurado correctamente. El jurado podrá devolver las soluciones presentadas por los



competidores si no se ajustan al problema planteado y en ese caso se les penalizará con 10 (diez) minutos.

La posición en el listado quedará determinada por la cantidad de soluciones correctas presentadas en el tiempo estipulado de la jornada y en caso de igualdad de soluciones, se ubicarán primeros los que menor penalización tenga.

En caso de igualdad en la instancia clasificatoria, y de estar en posiciones de pasar a la instancia final, pasarán todos los equipos en igualdad de condiciones. En caso de estar en la instancia final se les dará un nuevo problema y ganará el que lo resuelva en el menor tiempo.

### Actividades por Jornada

- **Jornada 1:** esta jornada tendrá una duración **de 4 (cuatro)** hs reloj, que se llevarán adelante de manera ininterrumpida. Durante este tiempo, cada equipo deberá resolver la mayor cantidad de problemas posibles, atendiendo las consideraciones que estén enmarcadas en cada uno de ellos, por ejemplo, el lenguaje de programación.
- **Jornada 2:** el jurado, durante este periodo, terminará de corregir las soluciones propuestas, establecerá el orden de mérito y comunicará los resultados obtenidos. Además, se abrirá la etapa de impugnación correspondiente.
- **Jornada 3:** los equipos que hayan logrado alcanzar los 4 (cuatro) primeros lugares en la jornada anterior, competirán por un lapso de 4 (cuatro) horas para resolver los problemas propuestos, tal como se haya realizado en la jornada anterior.

### Comunicación

La comunicación se hará a través del campus, por las vías comunes de comunicación a través de las redes sociales, y de la página institucional de la universidad.

### Actividades Extracurriculares

El Torneo de Programación deberá generar actividades extracurriculares que permitan a los alumnos realizar prácticas, revisión de contenidos y toda otra actividad que permita mejorar los conocimientos para llevar adelante las resoluciones de los diferentes problemas durante el torneo.