

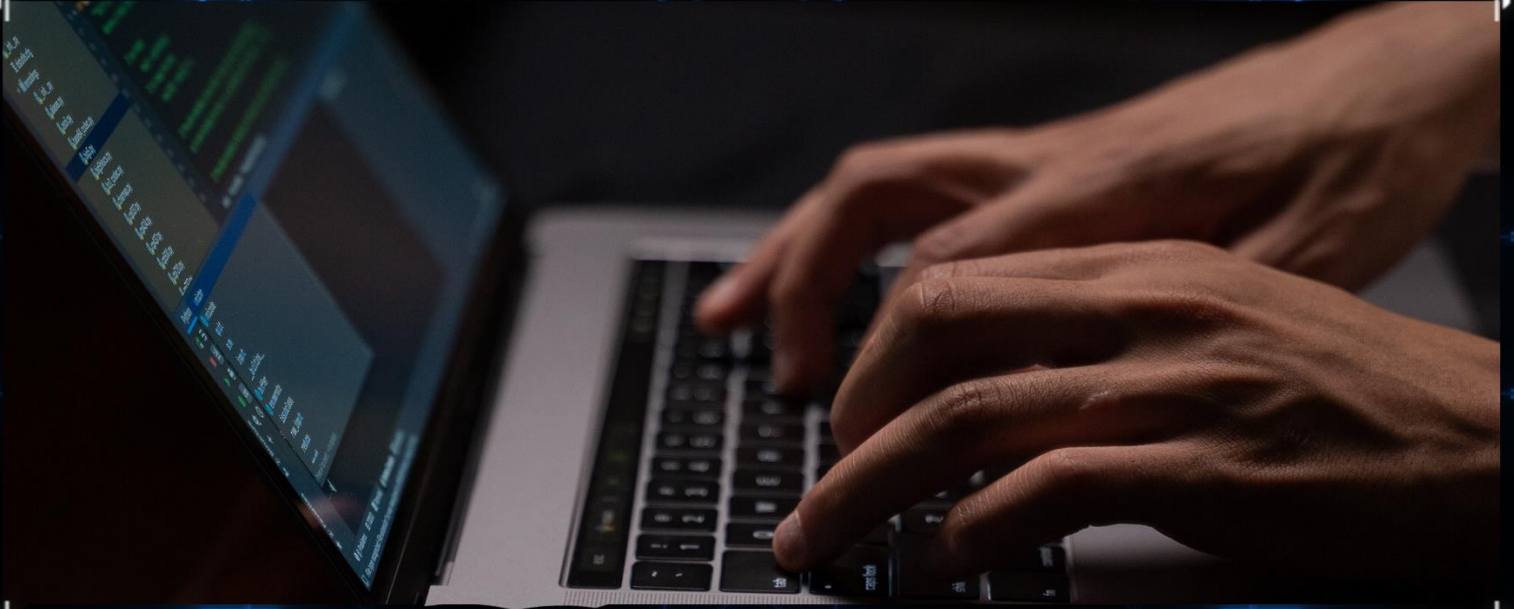


UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA



VIII PROGRAMMING CONTEST

BASES



26 OCTUBRE 9-12 HRS.

+ CA
TEC +



ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL.....	1
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 VI PROGRAMMING CONTEST UPT 2023-II

1. SOBRE LA INSCRIPCIÓN Y PARTICIPANTES

- Cada equipo deberá llenar la ficha de inscripción, dada en el siguiente enlace <https://forms.gle/j4dPw47HJxQZK87n6>
- Las inscripciones serán válidas si se realizan hasta el 25 de octubre a las 13:00 hrs.
- Para inscribirse se requerirá registrarse y participar en: <https://www.hackerrank.com/catec-vi-programming-contest>
- Solo se aceptarán a 16 equipos.
- Si hubiere más de 16 equipos inscritos solo se considerará a los primeros 16 para que ingresen al concurso.
- El costo de inscripción al concurso será de S/. 10.00 por equipo.
- Los equipos seleccionados deberán estar registrados en HackerRank.
- 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

- Podrán participar **estudiantes** inscritos formalmente en algunas de las instituciones de nivel superior o técnico superior, públicas o privadas.
- Los integrantes de los equipos estarán conformados por estudiantes de la misma institución superior o técnico.
- El concurso tendrá una duración de 3 horas. Empezará a las 09:00 a.m. y concluirá al mediodía. (12:00 p.m.).
- El concurso se desarrollará de manera **presencial** en los laboratorios de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Privada de Tacna.
- Se permitirá material impreso (libros, impresiones, etc.) y material digital (libros en pdf).
- Como mínimo 2 integrantes por equipo y máximo se aceptarán 3 participantes por equipo. Uno de los integrantes será el Líder.
- Los participantes deberán presentarse 30 minutos antes del inicio del concurso para recibir la capacitación necesaria.



- 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 26 de octubre a las 09:00 am de manera presencial, , 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.
- No se permite ayuda externa de ninguna clase durante la realización del concurso. Cualquier intento de obtener ayuda o de interferir con los demás equipos está prohibido.
- 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.
- Los equipos deben asegurarse de dar puntual cumplimiento a las presentes bases para mantenerse dentro de la competencia. El equipo que incurra en las situaciones referidas será descalificado
- Cualquier otro inconveniente en la resolución de los ejercicios, los organizadores decidirán qué medida 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 luego de que culmine el tiempo propuesto para el concurso luego de 20 minutos aproximadamente.
- 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.
- Cualquier inconveniente o consulta sobre el concurso es a través del líder de equipo con los organizadores.

5. PREMIACIÓN

Se darán premios en efectivo al primer, segundo y tercer lugar, siendo 250, 150 y 100 nuevos soles respectivamente.

6. INFORMACIÓN DE CONTACTO

CATEC / Capacitación Tecnológica: catecupt@upt.pe