

Convocatoria 1er Concurso de Programación para Primaria y Secundaria de la UAIE-UAZ

En el marco de la 25ª Semana Nacional de Ciencia y Tecnología, la **Unidad Académica de Ingeniería Eléctrica (UAIE)**, responsable de la **Delegación Zacatecas de la Olimpiada Mexicana de Informática**, a través del **Cuerpo Académico de Tecnologías Emergentes de Comunicaciones y Cómputo CA-231** y de la **Academia de Programación de las carreras de Ingeniería de Software e Ingeniería en Computación**,

CONVOCA

Como parte de las actividades de la **Olimpiada Estatal de Tecnología de la Unidad Académica de Ingeniería Eléctrica**, a todos los estudiantes de 4º a 6º grado de nivel básico (primaria) y de nivel medio (secundaria) de cualquier institución del estado de Zacatecas a participar en el **1er Concurso de Programación para Primaria y Secundaria de la UAIE**, a llevarse a cabo el **miércoles 24 y viernes 26 de octubre del 2018** en el Centro de Cómputo IS-1 de Ingeniería de Software ubicado en el 3er Piso del [Edificio de Ingeniería en Computación e Ingeniería de Software en el Campus Siglo XXI de la UAZ](#).

OBJETIVO DEL CONCURSO

El concurso busca fomentar la creatividad y la innovación con el propósito de resolver problemas prácticos mediante el uso de lógica, algoritmos y programación de computadoras, y al mismo tiempo permitir a la Unidad Académica de Ingeniería Eléctrica encontrar a jóvenes talentosos que puedan formar parte de la Delegación Zacatecas de la [Olimpiada Mexicana de Informática a nivel Primaria y Secundaria](#), el cual a su vez es un concurso a nivel nacional que promueve el desarrollo tecnológico en México.

BASES:

- El concurso tendrá dos categorías: Scratch para estudiantes exclusivamente de primaria y Karel, para estudiantes de primaria y secundaria.
- El concurso de Scratch se llevará a cabo el miércoles 24 de octubre del 2018 de acuerdo a la siguiente agenda:
 - 15:40 – 16:00 Entrega de documentación probatoria
 - 16:00 – 18:00 Concurso
 - 18:00 – 18:30 Refrigerios y Descanso
 - 18:30 – 19:00 Premiación
- El concurso de Karel tendrá dos subcategorías: primaria y secundaria, y se llevará a cabo el viernes 26 de octubre del 2018 de acuerdo a la siguiente agenda:
 - 10:30 – 11:00 Entrega de documentación probatoria
 - 11:00 – 14:00 Concurso
 - 14:00 – 14:30 Refrigerios y Descanso
 - 14:30 – 15:00 Premiación
- Podrá participar cualquier estudiante que cumpla los siguientes requisitos:
 - Pertener a una institución de educación básica o media del Estado de Zacatecas
 - Estar inscrito en el semestre Agosto-Diciembre del 2018

- Cada estudiante deberá estar acompañado de algún profesor de la institución que representa, o del padre o madre o tutor.
- Existirá un máximo de 30 participantes en cada una de las categorías. En caso de sobredemanda se seleccionarán a los primeros 30 estudiantes que se hayan inscrito y que hayan cumplido con todos los requisitos, tratando al mismo tiempo de tener representación de la mayor cantidad de escuelas posible.
- Las situaciones no contempladas en esta convocatoria serán resueltas por el Comité Organizador.

INSCRIPCIÓN

El cierre de las inscripciones es el **lunes 22 de octubre del 2018**. Para inscribir a un estudiante solo es necesario hacer lo siguiente:

Paso 1: Envío de datos

Enviar un correo a rsolis@uaz.edu.mx con los siguientes datos:

- Nombre completo del participante
- Nombre de la institución que representa
- Correo electrónico del participante (puede ser el del padre o tutor o profesor si el participante no tiene correo electrónico)
- Nombre y email del profesor, padre o tutor que acompaña al participante
- Teléfono de contacto

PREPARACIÓN PARA EL CONCURSO

- Con el propósito de permitir a estudiantes sin conocimientos de Scratch y/o Karel que estén interesados en participar en los concursos, se ofrecerá un curso de Scratch a llevarse a cabo en el Centro de Cómputo IS-1 de Ingeniería de Software ubicado en el 3er Piso del [Edificio de Ingeniería en Computación e Ingeniería de Software en el Campus Siglo XXI de la UAZ](#) los días 22 y 23 de octubre de 16:00 a 18:00 y un curso introductorio de Karel a llevarse a cabo en el mismo lugar el día 25 de octubre de 16:00 a 18:00 y el viernes 26 de octubre de 08:30 a 10:30

DINAMICA DEL CONCURSO

- Antes de comenzar el concurso, cada participante deberá presentar un documento oficial que lo acredite como estudiante inscrito en el semestre en curso, ya sea la credencial oficial escolar vigente o un oficio emitido por la institución a la que pertenece.
- Cada participante tendrá acceso a una computadora personal equipada con el software requerido para el concurso.
- Los participantes sólo pueden comunicarse con el personal encargado del concurso (cuando sea necesario).
- Queda prohibido a los participantes ingresar al área del concurso con equipos o medios electrónicos (calculadoras, teléfonos celulares, computadoras portátiles, memorias flash, etc.).
- No se permite ayuda externa de ninguna clase durante la realización del concurso.
- Cualquier intento de obtener ayuda de esta clase o de interferir con los demás participantes está prohibido, participante que incurra en esta situación quedará descalificado de manera automática.
- El participante que no acate estas reglas será descalificado.

- Para el concurso de Scratch, se contará con un jurado que evaluará los programas desarrollados y determinará la tabla de posiciones. Para el concurso de Karel, a cada uno de los participantes se le entregará la descripción de entre 3 y 5 problemas y tendrán tres horas para resolverlos. Se utilizará el juez automatizado OmegaUp, ubicado en <https://omegaup.com/>, que evaluará los programas enviados por cada uno de los participantes, y que de manera automática generará la tabla de resultados al número de problemas resueltos correctamente así como el tiempo que se tomó para su desarrollo.
- Para estar preparados en el uso de la herramienta OmegaUp, se recomienda leer la documentación con anticipación, la cual se puede consultar en la siguiente dirección: <http://blog.omegaup.com/category/omegaup/omegaup-101/>

GANADORES

Para determinar a los ganadores del concurso de Scratch, se usará la decisión del jurado y para determinar a los ganadores del concurso el caso de Karel, se utilizará la tabla de posiciones generada por el juez automatizado, la cual ordena la lista de los participantes de acuerdo al número de problemas resueltos de forma descendente y en caso de empate, se utilizará la suma de los tiempos de forma ascendente.

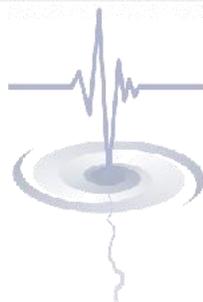
PREMIOS

- Se premiará a los 3 primeros lugares en la categoría Scratch y a los primeros 3 lugares de cada subcategoría de Karel, con el patrocinio la empresa [CyberNovus](#) y del COZCYT/CONACYT.
- Se otorgará una constancia de participación a todos los participantes.

ATENTAMENTE
COMITÉ ORGANIZADOR



1 9 6 8 • 2 0 1 8



ANIVERSARIO
SEMANA NACIONAL
DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

OLIMPIADA MEXICANA DE INFORMÁTICA