



## SABES Universidad Centro Irapuato CONVOCA

A toda la comunidad estudiantil de instituciones de educación superior a participar en el:



20 de marzo del 2020

**¿Qué es?:** Es un torneo en el cual escribes código para solucionar problemas algorítmicos que pueden tener múltiples capas de dificultad.

**Objetivo:** Descubrir futuros talentos en el ámbito de la informática e ingeniería especializados en el desarrollo y algoritmia para fomentar el estudio, inclusión y fortalecimiento del cómputo científico, inteligencia artificial y mentefactura.

## Bases

### 1. Elegibilidad

- 1.1 **No existe una cuota admisión o de participación.** No necesitas hacer ningún tipo de pago para entrar o para ganar el concurso.
- 1.2 Se podrán registrar alumnos de cualquier universidad dentro y fuera del municipio, o de la entidad.
- 1.3 **Candidatos.** No podrás participar en el concurso y/o serás descalificado y perderás cualquier premio si:
  - A) No eres estudiante de alguna de las instituciones participantes.
  - B) Tienes menos de 15 años.

### 2. Entrar al concurso

- 2.1 Las inscripciones se llevarán a cabo del 10 de febrero al 16 de marzo del 2020. Para entrar al concurso deberás registrarte en la siguiente página: [www.devcodjam.org](http://www.devcodjam.org)
- 2.2 Solamente se deberá hacer un registro por equipo, cada equipo deberá estar conformado por 3 integrantes máximo, si hay más de un registro del equipo o integrante del mismo en otro equipo serán anulado sus registros.
- 2.3 Participarán un máximo de 60 equipos, es decir, 180 participantes en total.

- 2.4** El listado final de los equipos validados se dará a conocer el día 18 de marzo 2020 en el sitio oficial del evento [www.devcodjam.org](http://www.devcodjam.org)
- 2.5** El registro de equipos por institución participante será equitativo con el de las demás respetando el cupo máximo y la homogeneidad representativa. Por ejemplo, si participan 25 instituciones y cada una registra 4 equipos (100 en total), conservarán su registro 2 equipos de cada institución llenando 50 lugares y los 10 espacios restantes pertenecerán a los equipos de las 10 instituciones que hicieran primero su registro, entonces, quedarían 10 escuelas con 3 equipos y 15 solamente con 2.
- 2.6** La sede del evento será en: Hotel Galería Plaza Irapuato, ubicado en Ave Siglo XXI No.555, CP.: 36823 El Copalillo, Gto.
- 2.7** Los equipos participantes deberán presentarse puntualmente a la hora de registro con una identificación oficial (credencial de estudiante o constancia de inscrito con fotografía y sello de la institución de procedencia) para confirmar su inscripción.
- 2.8** La arena del concurso se encontrará en la plataforma omegaUp, los concursantes serán registrados con cuentas nuevas para que no puedan acceder a ejercicios que hayan resuelto previamente con sus cuentas personales, sus claves y usuarios les serán proporcionados en el registro al torneo.
- 2.9** El lenguaje de programación usado en el concurso será C. No se permite el uso de ningún compilador, IDE o depurador durante el torneo, solamente alguno de los autorizados para ello y que se encuentra en línea:
- [https://www.onlinegdb.com/online\\_c\\_compiler](https://www.onlinegdb.com/online_c_compiler)
  - <https://repl.it/languages/c>
  - <https://www.mycompiler.io/new/c>

- 2.10** La información que proporciones deberá ser verídica.
- 2.11** Si hay algún cambio este debe ser notificado previo al inicio del concurso.
- 2.12** El pseudónimo o nombre del equipo no deberá contener palabras altisonantes, términos despectivos, ofensivos, en doble sentido, obscenos, que violen la propiedad intelectual de terceros o que implícitamente apoyen a alguna organización política, social o cultural. Si esto ocurre el equipo será descalificado.

### **3. Estructura del Concurso y Puntuación**

- 3.1** El concurso consta de 1 sola etapa: JAM. La plataforma omegaUp evaluará de forma automática tus respuestas y puede o no haber penalización por intento fallido en las entregas.
- 3.2** Es responsabilidad de cada equipo llevar su computadora o laptop con la posibilidad de arrancar mediante USB, y con red inalámbrica habilitada.
- 3.3** Al momento del registro se te proporcionará una memoria USB con una distribución Linux Live, este será el sistema que se usará en los equipos.
- 3.4** Desde el inicio del concurso se te proporcionará un banco de problemas, será decisión de cada equipo por cuál de estos empezar, no todos tienen el mismo valor, es responsabilidad de cada equipo analizar cuáles de éstos son de mayor y menor prioridad, relevancia y complejidad.
- 3.5** Queda estrictamente prohibido el uso de celulares y/o cualquier comunicación con personas ajenas a tu equipo por cualquier medio electrónico durante el torneo, esto puede ocasionar la descalificación del equipo.
- 3.6** En todo momento durante el torneo se mostrará la tabla de posiciones en tiempo real.

- 3.7** Ronda de práctica: El concurso tendrá una sesión de práctica previa al inicio, es responsabilidad de cada equipo participar o no en ésta, y no es obligatoria para poder concursar, tendrá una duración de 15 minutos.

#### **4. Problemas**

- 4.1** Tiempo, memoria y otras limitantes: Un problema o subproblema puede especificar el tiempo, memoria u otros limitantes. Es tu responsabilidad seguir y cumplir las restricciones de los enunciados, la plataforma no aceptará envíos que no cumplan con ello.
- 4.2** No se podrán usar librerías de red o de terceros (código puro).
- 4.3** No se pueden utilizar memorias USB adicionales a la que se proporcionara para el arranque del equipo en el concurso.
- 4.4** Todas las instancias de la solución deben salir con un código 0. Es decir, código con salida en error no será válido.

#### **5. Selección de los ganadores**

- 5.1** El resultado otorgado por la tabla de calificaciones no es definitivo y puede cambiar debido a, por ejemplo, descalificaciones y/o abandono del torneo.
- 5.2** El resultado será anunciado al final de la competencia.
- 5.3** Las calificaciones serán publicadas al final de la competencia y las respuestas otorgadas por los equipos participantes serán publicadas en la página oficial del torneo para su revisión por parte de todos los asistentes.

## 6. Premios

### 6.1 Primer Lugar:

3 Amazon Echo bocina inteligente con Alexa

### 6.2 Segundo Lugar:

3 mini proyector

### 6.3 Tercer Lugar:

3 discos duros externos portátiles de 2T, USB 3.0.

### 6.4 Cuarto, quinto y sexto Lugar:

9 kits gamer (audífonos, mouse, teclado y mouse pad)

- Se entregará una constancia de participación a todos los equipos participantes y reconocimiento al 1er. Lugar.

## 7. Permanencia

Los participantes se podrán retirar en cualquier momento del concurso mediante notificación escrita a la organización. El retiro del concurso de un integrante de algún equipo no excluye de obtener cualquier premio a aquellos que permanezcan en la competencia.

## 8. Descalificación

**8.1** Serás descalificado de la competencia si:

- A)** Proporcionaste información falsa al momento de registrarte para poder ser elegido.
- B)** Compartiste, recibiste o intercambiaste información con personas ajenas a tu equipo acerca de algún problema antes de finalizar alguna etapa del concurso.
- C)** Ingeriste bebidas alcohólicas y/o estupefacientes previamente o durante el desarrollo del concurso.
- D)** No estás de acuerdo con los lineamientos expresados anteriormente.

## 9. Itinerario

Horario	Actividad
08:30 – 9:30	Registro de participantes.
9:30 – 9:45	Apertura
9:45 – 10:30	Panel de expertos
10:30 – 10:45	Sesión de prueba
10:45 – 15:00	JAM
15:00 – 15:30	Premiación y cierre

## 10. Obligaciones

**10.1** Los participantes se comprometen a no presentar contribuciones que contengan virus, spyware u otro componente malicioso, engañoso o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de un computador y/o acceder a la información personal de los usuarios de la aplicación.