



1er. Concurso de Programación Competitiva FIC-UAS 2022

Convocatoria

En el marco de los festejos del 30 aniversario de **Facultad de Informática Culiacán (FIC)**, su **Club de Programación Competitiva** convoca a estudiantes de escuelas y facultades de la **Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS)** a su **1er CONCURSO DE PROGRAMACIÓN COMPETITIVA FIC-UAS 2022** que se llevará a cabo en modalidad virtual.

EL CONCURSO

Este concurso tiene el objetivo de promover el pensamiento computacional e incentivar a estudiantes a participar en competencias estatales, nacionales e internacionales como el **Coding Cup Sinaloa**, la **Olimpiada Mexicana de Informática (OMI)**, la **International Collegiate Programming Contest (ICPC)** entre otros.

LUGAR Y FECHA

El concurso se llevará a cabo en modalidad virtual el miércoles 16 de noviembre de 2022 de 10:00 a 14:00 horas,.

BASES

- **Del Formato del Concurso**
 - Se participará en dos categorías: Bachillerato y Licenciatura.



- El Concurso se llevará a cabo en línea en la plataforma OmegaUp.com
- La participación en el concurso es individual.
- Cada participante dispondrá de cuatro (4) horas como máximo para presentar soluciones a la lista de problemas dados.
- Las soluciones se evaluarán por la misma plataforma OmegaUp.com.
- Se premiará a los primeros 3 lugares de cada categoría.
- **De los Participantes**
 - Para la categoría Bachillerato podrá participar cualquier alumno inscrito en alguna preparatoria de la UAS.
 - Para la categoría Licenciatura, podrá participar cualquier alumnos inscrito en alguna licenciatura de la UAS.

CONSIDERACIONES

- En caso de empates en las puntuaciones, el desempate se hará utilizando el tiempo en el cual se envió la última respuesta.

REGISTRO

Bachillerato

<https://bit.ly/Torneo-PC-FICUAS-2022-Bachillerato>

Licenciatura

<https://bit.ly/Torneo-PC-FICUAS-2022-Licenciatura>

La fecha límite es el **martes 15 de noviembre de 2022.**



DINÁMICA DEL CONCURSO

Para ambas categorías los participantes podrán resolver los cuatro problemas realizando su implementación pertinente en alguno de los siguientes lenguajes: **C**, **C++**, **Java**, **C#** o **Python**.

Se empleará el juez en línea **OmegaUp**, el cual realizará una evaluación sobre el programa utilizando varios casos de prueba ocultos y finalmente dará un veredicto.

El día y hora del concurso será asignado a cada participante el acceso a los problemas a resolver.

Las sedes del concurso serán las escuelas de los competidores, y se tendrá un profesor responsable por cada sede.

GANADORES

Para determinar a los ganadores del concurso, se ordenará la lista de los participantes de acuerdo con el número de puntos obtenidos de forma descendente y en caso de empate se tomará como criterio para definir al ganador la hora de la última solución enviada.

PREMIOS

- Los tres primeros lugares de cada categoría recibirán trofeo y reconocimiento.
- Se otorgará constancia de participación a todos los concursantes



INFORMACIÓN ADICIONAL

Correo Electrónico

club.programacion@info.uas.edu.mx