

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO ITM

FACULTAD DE INGENIERÍAS

Reglamento Concurso de Maratón de Programación

Esta categoría consiste en una competencia donde los estudiantes demostrarán sus habilidades en la solución de problemas complejos. El vencedor será el equipo que logre dar solución a la mayor cantidad de ejercicios.

CARACTERÍSTICAS:

1. Deben formar equipos de 2 o 3 estudiantes.
2. Para el desarrollo de esta actividad se entrega un grupo de ejercicios que los estudiantes deben resolver en los lenguajes de programación: java, C# o c++ solo consola (nada gráfico ni conexión a base de datos). Cuando se realice un ejercicio, se sube a la plataforma y esta indica si el ejercicio está bien o mal elaborado.
3. Hay ejercicios en inglés y en español.
4. Para estas maratones se permite la utilización de cualquier material de ayuda (libros, notas, USB, ejercicios resueltos, entre otros), pero no se permite la conexión a internet.
5. La actividad tiene una duración de tres (3) horas: de 8:00 a.m. a 11:00 a.m. el martes 17 de agosto.
6. Se premiará al equipo de cada categoría que haya desarrollado la mayor cantidad de ejercicios posibles, con un certificado de participación.

REGLAS DEL CONCURSO:

- La maratón consiste en la solución de un conjunto de ejercicios en un tiempo estimado.
- Para la solución de estos ejercicios los estudiantes lo podrán realizar en los lenguajes de programación c, c# o java (consola).
- Cada vez que se dé solución a un ejercicio, se subirá el código fuente a la plataforma y esta indicará si el ejercicio está bien elaborado.
- Cada vez que un grupo de solución a un problema será notificado y sumará puntos.



Institución Universitaria



SEMANA DE LA INGENIERIA 2021

- Además de la plataforma se contará con un jurado para verificar alguna anomalía con relación a la solución del ejercicio.
- El jurado podrá, en situaciones extraordinarias, tomar decisiones como descalificación de un participante o finalización de la competencia, si así lo decide.
- Las quejas sobre las decisiones del jurado podrán ser presentadas ante el comité organizador.

PUNTUACIÓN:

- Se dará como ganador al equipo que obtenga mayor puntaje.

DESCALIFICACIÓN:

- No cumplir con las reglas establecidas.
- Cualquier contendiente que mantenga una actitud poco decorosa o una actitud anti deportiva, como lenguaje violento o burlas ante su oponente.
- Que alguno de los participantes utilice dispositivos electrónicos utilizando internet como material de consulta.

Formato para inscribir los equipos: <https://bit.ly/3yvt0g>

Contacto solo para resolver dudas:

Jorge Hernan Suaza Jimenez: jorgesuaza@itm.edu.co