



II OLIMPIADA INGENIERÍA INFORMÁTICA ASTURIAS

Contenido

Objetivos	2
Participación	2
Fechas y lugar de realización	2
Bases	3
Comunes a ambas modalidades.....	3
Modalidad A	3
Modalidad B	4
Organiza	5
Contacto	5

Objetivos

Los objetivos de la Olimpiada Ingeniería Informática de Asturiana son los siguientes:

- Facilitar la participación de estudiantes y profesores en las distintas actividades que puedan celebrarse con ocasión de la misma además de en las pruebas de la olimpiada.
- Fomentar entre los estudiantes asturianos el interés por la informática, presentando una visión más amplia de la misma, enfatizando aspectos fundamentales de la profesión como la creatividad, la capacidad analítica, la resolución de problemas, el trabajo en equipo o el autoaprendizaje.
- Promover la utilización de algunos de los materiales generados en la olimpiada como recursos complementarios a los utilizados en las correspondientes asignaturas de ESO y Bachillerato.

Participación

Podrán participar en esta Olimpiada institutos de Educación Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional así como Centros Integrados de Formación Profesional radicados en el Principado de Asturias. La participación tendrá lugar en cualquiera de las siguientes modalidades o en todas ellas:

- **Modalidad A:** Participación presencial de equipos de 2 o 3 alumnos.
- **Modalidad B:** Participación presencial de alumnos a título individual.

En todas las modalidades deberá existir un profesor responsable que será el que lleve a cabo la inscripción. A los profesores que asistan a las pruebas se les expedirá un certificado acreditativo.

Fechas y lugar de realización

La inscripción en las dos modalidades tendrá lugar **hasta el día 22 de marzo de 2013**.

Las dos modalidades tendrán lugar durante dos días:

- 13 de abril, sábado: en la Escuela de Ingeniería Informática en Oviedo.
- 20 de abril, sábado: en la Escuela Politécnica de Ingeniería en Gijón.

Cualquier modificación se publicará e informará a los inscritos con antelación suficiente.

Bases

Comunes a ambas modalidades

1. Las pruebas de una modalidad podrían no celebrarse de no contar con un número mínimo de participantes inscritos.
2. Los alumnos miembros de equipos inscritos en la modalidad A pueden participar a título individual en la modalidad B.
3. Cada modalidad premiará a los tres primeros clasificados.
4. Los participantes de la ESO tendrán 15 minutos más de tiempo para realizar cada prueba que los alumnos de bachillerato y estos, a su vez, tendrán 15 minutos más que los alumnos de ciclos formativos.
5. Las decisiones de los jueces son inapelables.
6. Cualquier cuestión no recogida en estas bases será tratada por la organización siendo inapelable su decisión.
7. La participación en cualquier modalidad supone la aceptación de las presentes bases.

Modalidad A (equipos)

La modalidad A se regirá por las siguientes bases:

1. Los equipos inscritos participarán **obligatoriamente** en dos pruebas denominadas "**principal**" y "**creativa**".
2. **Bases específicas de la prueba "principal":**
 - a) Los participantes deberán enfrentarse a una serie de retos que requerirán conocimientos prácticos aunque básicos del hardware PC, los sistemas operativos Windows o Linux, y ofimática.
 - b) Algunos de los retos de esta prueba involucrarán problemas resolubles de manera algorítmica pero que no requerirán el conocimiento de lenguaje de programación alguno pudiendo resolverse **siempre** mediante el uso de hojas de cálculo.
 - c) En esta prueba se valorará el número de retos superados correctamente. En caso de empate, se tendrá en cuenta el tiempo requerido para resolver los retos.
 - d) El tiempo máximo para la celebración de esta prueba será de dos horas.

3. Bases específicas de la prueba "creativa":

- a) En esta prueba los equipos se enfrentarán a un problema que deberán resolver con los materiales facilitados por la organización en un tiempo limitado y ajustándose a los requisitos especificados por los jueces. Dicho problema podrá o no requerir el uso de equipo informático.
 - b) En esta prueba se valorará, fundamentalmente, la adecuación de la solución a los requisitos planteados, la robustez de la misma así como aspectos tales como la creatividad, elegancia o eficiencia de la solución.
 - c) Esta prueba se puntuará mediante un panel de jueces que aplicará un código de puntuación que será conocido por todos los participantes antes del inicio de la prueba.
 - d) El tiempo máximo para la celebración de esta prueba será de dos horas.
4. El uso de materiales desarrollados por terceros (a excepción de los entornos de programación o los materiales proporcionados por la organización) o de material propio desarrollado con anterioridad a las pruebas supondrá la descalificación inmediata.

Modalidad B (individual)

La modalidad B se regirá por las siguientes bases:

1. Los alumnos inscritos participarán **obligatoriamente** en dos pruebas denominadas **"resolución de problemas algorítmicos"** y **"aprender a aprender"**.
2. Bases específicas de la prueba **"resolución de problemas algorítmicos"**:
 - a) Los participantes deberán enfrentarse a una serie de ejercicios resolubles de manera algorítmica. Dichos retos requerirán el conocimiento de un lenguaje de programación. Los alumnos podrán emplear cualquiera de estos:
 1. C/C++ con Visual Studio como IDE.
 2. Java con Eclipse como IDE.
 3. Python con PyScripter como IDE.
 4. Visual Basic for Applications dentro de Excel.Además los participantes podrán optar por instalar el software de desarrollo que deseen para lo cual dispondrán diez minutos antes de la prueba y deberán comunicarlo a la organización con un mes de anticipación.
 - b) En esta prueba se valorará, fundamentalmente, el tiempo requerido para resolver los ejercicios. No obstante, a criterio de los jueces, podrán bonificarse soluciones especialmente creativas, elegantes o eficientes. Las bonificaciones serán especificadas siempre antes de la resolución de cada reto.
 - c) El tiempo máximo para la celebración de esta prueba será de dos horas.
3. Bases específicas de la prueba **"aprender a aprender"**:

- a) Deberán enfrentarse a un problema que, en principio, debería resultarles totalmente extraño y para el cual se ofrecería todo el material necesario para su resolución así como documentación que podría resultar de utilidad.
- b) Los alumnos deberán utilizar los recursos ofrecidos (incluyendo consultas en Internet) para resolver el problema planteado. Cualquier recurso es admisible salvo el de pedir ayuda a un tercero.
- c) En esta prueba se valorará tanto el tiempo requerido para resolver el problema como la simplicidad y elegancia de la solución ofrecida.
- d) Esta prueba se puntuará mediante un panel de jueces que aplicará un código de puntuación que será conocido por todos los participantes antes del inicio de la prueba.
- e) El tiempo máximo para la celebración de esta prueba será de dos horas.

Organiza

- Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos en Informática del Principado de Asturias, <http://www.citipa.org/>
- Colegio Oficial de Ingenieros en Informática del Principado de Asturias, <http://www.coiipa.org/>
- Escuela de Ingeniería Informática, <http://www.informatica.uniovi.es/>
- Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón, <http://www.epigijon.uniovi.es/>

Contacto

Enviar información sobre inscripción y consultas a: olimpiada@impulsotic.org

Más información en: www.impulsotic.org