

IMPULSO<sup>TC</sup>

# III OLIMPIADA INGENIERÍA INFORMÁTICA ASTURIAS

**Colegios Oficiales de Ingeniería Técnica e Ingeniería  
en Informática**



**CITIPA.org**  
Colegio Oficial de Ingenieros  
Técnicos en Informática  
Principado de Asturias



**COIIPA.org**  
Colegio Oficial de  
Ingenieros en Informática  
Principado de Asturias

**Escuela de Ingeniería Informática y Escuela  
Politécnica de Ingeniería de la Universidad de Oviedo**



Escuela de  
Ingeniería  
Informática  
Universidad de Oviedo



**EPI** CION  
Universidad de Oviedo

*Memoria, Abril 2014*

## III OLIMPIADA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA ASTURIAS

### Contenido

Presentación.....	3
1. Objetivos .....	3
2. Inscripción y Programa.....	3
3. Participación .....	5
4. Pruebas .....	6
5. Ejecución .....	7
6. Premios .....	14
Modalidad A (equipos):.....	14
Modalidad B (individual): .....	16
Modalidad C (programación de robots lego NTX):.....	17
Menciones especiales:.....	18
7. Aparición en los medios .....	21
8. Agradecimientos .....	23
Organiza.....	24
Co-Organiza .....	24
Colabora .....	24
Patrocina.....	25
Más información y Contacto.....	25

## Presentación

La Olimpiada Informática de Asturias está organizada por los Colegios Oficiales de [Ingenieros](#) e [Ingenieros Técnicos](#) en Informática del Principado de Asturias, la [Escuela de Ingeniería Informática](#) y la [Escuela Politécnica de Ingeniería](#) de la Universidad de Oviedo, en el marco de la iniciativa "[impulso TIC](#)", para alumnos de institutos de educación secundaria, bachillerato y formación profesional o ciclos formativos radicados en Asturias. Se desarrolló el 29 de marzo y el 5 de abril y consta de tres modalidades, divididas en dos grupos independientes; uno de dos modalidades y otro de una. El primer grupo engloba una modalidad para equipos con dos pruebas denominadas "pericia" y "creativa", y una modalidad individual con otras dos pruebas denominadas "resolución de problemas algorítmicos" y "aprender a aprender". El segundo grupo consiste de una única prueba de programación de robots Lego NTX. Además se desarrolló una actividad guiada de programación visual para acompañantes basada en el lenguaje de programación Scratch, lenguaje orientado a alumnos de secundaria.

## 1. Objetivos

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

- 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 manejados en la Olimpiada como recursos complementarios a los utilizados en las correspondientes asignaturas de ESO y Bachillerato.
- Involucrar a los jóvenes alumnos en las nuevas tecnologías abanderadas por la disciplina informática, dado que, en nuestra sociedad, la informática es clave para competir, generar riqueza y conseguir un elevado bienestar.

## 2. Inscripción y Programa

La inscripción se abrió del 19 de febrero al hasta el día 14 de marzo de 2014, a través del formulario de inscripción del portal web de la Olimpiada: <http://impulsotic.org/olimpiadainformatica>, con el siguiente programa:

1. Las modalidades A y B tendrán lugar durante los días:
  - 29 de marzo, sábado: en la Escuela Politécnica de Ingeniería en Gijón.
  - 5 de abril, sábado: en la Escuela de Ingeniería Informática en Oviedo.
2. La modalidad C se desarrollará completa en la jornada del 29 de marzo.
3. Programa previsto para la ejecución de las actividades:

<b>Sábado 29/marzo: (Aulario Norte. EPI Gijón)</b>		
9:00	Registro y recepción	
9:30 – 10:00	Bienvenida y presentación de todos los participantes	
10:00 – 11:30	Prueba modalidad A	Prueba modalidad C (programación Lego NTX)
11:30 – 12:00	Descanso	
12:00 – 13:30	Prueba modalidad B	Prueba modalidad C (programación Lego NTX)
13:45-14:15	Entrega de premios de la modalidad C	

<b>Sábado 5/abril: (EII. c/Valdés Salas. Oviedo)</b>		
9:00	Recepción	
9:15 – 10:45	Prueba modalidad A	Actividad paralela – Taller Scratch para acompañantes
10:45 – 11:15	Descanso	
11:15 – 12:45	Prueba modalidad B	Actividad paralela – Taller Scratch para acompañantes (continuación)
13:15 – 13:45	Entrega premios	

## 3. Participación

En esta Olimpiada pueden participar institutos de Educación Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional así como Centros Integrados de Formación Profesional radicados en el Principado de Asturias.

En todas las modalidades deberá existir un profesor o tutor legal responsable de llevar a cabo la inscripción y, en el caso de participantes menores de edad, acompañarles a la realización de las pruebas.

La participación en esta tercera convocatoria duplicó las convocatorias anteriores, con 106 alumnos participantes (12 alumnos inscritos no presentados), de los siguientes 32 centros educativos:

1. IES Nº 1 DE GIJÓN
2. IES La Magdalena
3. IES El Batán
4. IES Santa Bárbara
5. IES Los Campos
6. Colegio Internacional Meres (Siero)
7. Colegio de La Inmaculada de Gijón
8. Colegio San Ignacio de Oviedo
9. IES Juan José Calvo Miguel
10. IES La Ería
11. Colegio Sagrada Familia-El Pilar
12. IES Pando
13. IES Leopoldo Alas Clarín
14. Colegio Santo Ángel de la Guarda
15. REAL INSTITUTO DE JOVELLANOS
16. Colegio Dulce Nombre de Jesús
17. CP Álvaro Flórez Estrada
18. Colegio Corazón de María
19. Colegio Paula Frassinetti
20. APADAC (Asociación altas capacidades)
21. C.P. Pablo Iglesias de Soto Ribera
22. Colegio Corazón de María de Gijón
23. Colegio Público Pablo Iglesias
24. Colegio Dominicás de Gijón
25. Colegio École
26. IES Aramo
27. Instituto Bernaldo de Quirós (Mieres)
28. Colegio San Fernando
29. Colegio San Vicente de Paul

30. Colegio Santa María del Naranco
31. Colegio Virgen Reina
32. CDTL Ribera de Arriba

Por modalidades, han participado 24 grupos en la modalidad A con 72 alumnos, 33 alumnos en la modalidad B, y 31 alumnos en la modalidad C.

## 4. Pruebas

La Olimpiada Informática de Asturias de esta edición contaba con tres modalidades, cada una de ellas con varias pruebas.

1. Modalidad A – para equipos de tres alumnos: esta modalidad contó con dos pruebas obligatorias denominadas "pericia" y "creativa". En ellas, los participantes se enfrentaron a una serie de retos que requerían conocimientos prácticos aunque básicos del hardware del PC, los sistemas operativos Windows o Linux, y ofimática.
2. Modalidad B – para pruebas individuales: con dos pruebas obligatorias denominadas "resolución de problemas algorítmicos" y "aprender a aprender". Los participantes deberán enfrentarse a una serie de ejercicios resolubles de manera algorítmica. Dichos retos requerirán el conocimiento de un lenguaje de programación.
3. Modalidad C – programación robot Lego NTX: con tres pruebas denominadas "Diseño del robot", "Comportamiento del robot" y "Robot sumo". Los inscritos en esta modalidad no pueden participar en las modalidades A y B.

## 5. Ejecución

La ejecución de la tercera edición de la Olimpiada Informática comenzó a las 9:00 horas del día 29 de marzo en el Aulario Norte de la Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón, con el proceso de acreditación de los participantes y tutores.



Ilustración 1 Foto de los participantes y acompañantes en el acto de inauguración

Acto seguido se realizó el acto de inauguración en la Sala de Grados del Aulario Norte, con la participación de la Directora General de Formación Profesional, D<sup>a</sup> Sara Álvarez Morán, el director de la Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón, D. Hilario López, el director de la Escuela de Ingeniería Informática de Oviedo, y D. Benjamín López y el decano del Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos en Informática, D. Oscar Luis Castro.



Ilustración 2 Mesa de inauguración de la tercera Olimpiada Informática

A las 10:00 comenzaron las pruebas de forma simultánea de las modalidades A y C. En la modalidad A se llevó a cabo la prueba "creativa", en la que los participantes debieron diseñar un juego que cumpliera ciertas reglas impuestas por la organización.

Tras un breve descanso para recobrar fuerzas se continuó con las modalidades B y C. En la modalidad B los participantes debieron diseñar e implementar distintos programas para dar solución a los problemas planteados por la organización. Los lenguajes de programación que emplearon los participantes fueron Python, Java, C y C++, utilizando cada participante aquél con el que se sentía más cómodo.



Ilustración 3 Participantes de la modalidad A (grupos)



Ilustración 4 Participantes de la modalidad B (individual)

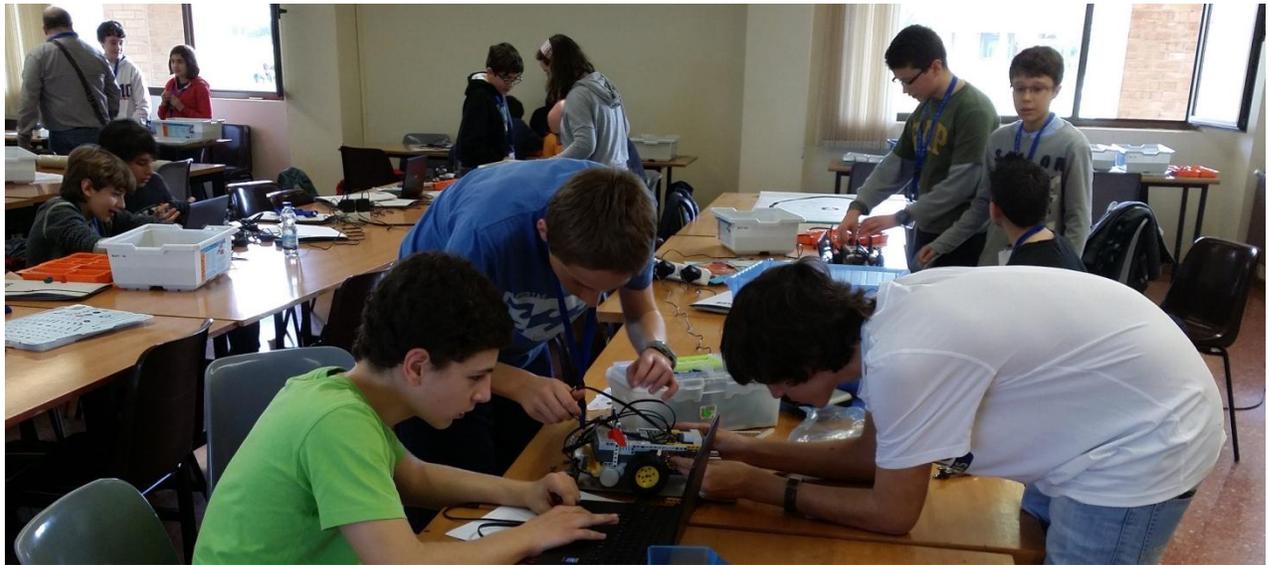


Ilustración 5 Participantes de la modalidad C (programación robots lego)

Al finalizar las pruebas de esta jornada, tuvo lugar el acto de entrega de premios de la modalidad C. La lista de premiados se puede ver en el siguiente apartado de "Premios".



Ilustración 6 Todos los participantes de la modalidad C (programación robots lego)

La segunda jornada de la olimpiada se celebró el sábado 5 de abril en la Escuela de Ingeniería Informática de Oviedo. En esta jornada, se continuó con las pruebas de las modalidades A y B.



Ilustración 7 Alumnos esperando para empezar las pruebas

Primero dio comienzo la prueba "pericia" de la modalidad A, donde los participantes tuvieron que usar sus conocimientos sobre informática para llevar a cabo diversos retos sobre hardware y software.

Tras un breve descanso se continuó con la modalidad B. Los participantes retrocedieron varias décadas para jugar con un juego conversacional donde avanzaban resolviendo distintos enigmas. Tuvieron que echar mano de su ingenio para dar solución a los problemas planteados con la ayuda del ordenador y buscando pistas repartidas físicamente por la Escuela.



Ilustración 8 Participantes en la modalidad A (equipos)



Ilustración 9 En el descanso, reponiendo fuerzas para continuar las pruebas



**Ilustración 10** Participantes en la modalidad B (individual), en una prueba estilo "gymcana"



**Ilustración 11** Participante en una de las pruebas de búsqueda de pistas por varias ubicaciones en el edificio

De forma paralela se celebró un taller para los tutores y acompañantes basado en Scratch (programación para niños). Esta actividad contó con la participación de más de 20 personas y fue impartida por la profesora D<sup>a</sup> Marián Díaz Fondón y por D. Miguel Riesco Albizu. En este taller, donde participaron personas entre 6 y 55 años sin ningún conocimiento previo de programación de ordenadores, se introdujeron las características básicas del lenguaje y se elaboró un juego gráfico sencillo pero completamente funcional.

Finalizadas las pruebas, se procedió a la elaboración de la lista final de premiados y el acto de entrega de premios.



**Ilustración 12 Participantes**

La mesa de entrega de premios y clausura de la tercera contó con la participación de D<sup>ª</sup> Miriam Cueto, Directora General de Universidades e Investigación, el director de la Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón, D. Hilario López, el director de la Escuela de Ingeniería Informática de Oviedo, D. Benjamín López, el decano del Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos en Informática, D. Oscar Luis Castro y la vicepresidenta del Clúster TIC, D<sup>ª</sup> María Matilde Martínez Suárez.



**Ilustración 13 Mesa de clausura y entrega de premios**

Como anteriores ediciones, contamos con un gran plantel de patrocinadores, a los que debemos agradecer los premios otorgados a los ganadores.



**Ilustración 14 Foto de familia con los patrocinadores**

## 6. Premios

La lista de premiados de esta tercera convocatoria, han sido:

### Modalidad A (equipos):

- **Primer premio:** D. Miguel Armayor Martínez, D. Camilo Candales Casanovas y D. Francisco Emilio Zapatero Vallejo, pertenecientes al Real Instituto Jovellanos. Premios patrocinados por [CAPSA](#), [Capgemini](#) y [Telecable](#).



Ilustración 15 Premio entregado por D. José Luis Vega (CAPSA), D. Javier Álvarez Barcia (Capgemini) y D. Juan García-Conde (Presidente de Telecable)

- **Segundo premio:** D<sup>o</sup>. Lorena Fernández García, D. Álvaro González Aguado y D. Artem Nuño Bondar, pertenecientes al IES N<sup>o</sup> 1 de Gijón. Premios patrocinados por [SATEC](#).



Ilustración 16 Premio entregado por D<sup>a</sup> María Matilde Martínez Suárez (SATEC)

- **Tercer premio:** D. Raúl Villar Fernández, D. Guillermo Fernández González y D. Jorge López Fueyo, pertenecientes al IES El Batán. Premio patrocinado por [CSC](#).



Ilustración 17 Premio entregado por D. Pelayo Sánchez Margareto (CSC)

## Modalidad B (individual):

- **Primer premio:** D. Jorge López Fueyo, perteneciente al IES El Batán. Premio patrocinado por [ASAC](#).



Ilustración 18 Premio entregado por Marco A. Prieto (ASAC)

- **Segundo premio:** D<sup>a</sup>. Azahara Fernández Guizan, perteneciente al IES Juan José Calvo Miguel. Premio patrocinado por [Mundo PC](#) y [Caja Rural de Asturias](#).



Ilustración 19 Premio entregado por D. Demetrio Álvarez Suárez (Mundo PC) y D. Santiago Rodríguez Álvarez (Caja Rural de Asturias)

- **Tercer premio:** D. Pablo García Ledo, perteneciente al IES La Magdalena. Premio patrocinado por [Movistar](#) y [Caja Rural de Asturias](#).



Ilustración 20 Premio entregado por D. Adán Fernández Oviaño (Movistar) y D. Santiago Rodríguez Álvarez (Caja Rural de Asturias)

## Modalidad C (programación de robots lego NTX):

La modalidad C, es una nueva modalidad que se ha desarrollado en colaboración con Robotix. Esta modalidad para alumnos de ESO, se celebró íntegramente el día 29 de marzo en la Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón. Esta modalidad constaba de cuatro categorías con un único ganador para cada una de ellas:

- **COMPORTAMIENTO DEL ROBOT:** Ester Mateos Iglesias (IES Fernández Vallín), Hugo Pérez García (IES Emilio Alarcos) y Israel Campo Santo Tomás (Colegio San Ignacio de Oviedo).
- **DISEÑO DEL ROBOT:** David Costales Ballesteros, Ignacio Redondo Quintana y Diego del Sol Ruiz. Todos del Colegio Corazón de María de Gijón.
- **ROBOT SUMO:** Gabriel Álvarez Casado, Daniel Rodríguez Moya y Francisco Cuka Pérez-Regueijo. Todos del Colegio San Fernando.
- **TRABAJO EN EQUIPO:** Robert Martínez Lewis (Colegio Internacional Meres), Marcos Gutiérrez Alonso (Colegio de La Inmaculada de Gijón) y Fernando Sáenz de Santa María Modroño (Colegio San Ignacio de Oviedo).



Ilustración 21 Acto de entrega de los premios de la Modalidad C

## Menciones especiales:

Las menciones especiales tienen por objeto destacar otras aptitudes entre los participantes. Esta edición contó con 3 menciones especiales:

- **Mención especial “Ada Lovelace - CSC Charitable Foundation”** a la *chica mejor clasificada* para D<sup>a</sup>. Azahara Fernández Guizan, perteneciente al IES Juan José Calvo Miguel. Se otorgó diploma acreditativo y premio patrocinado por [CSC](#).



Ilustración 22 Mención especial “Ada Lovelace – CSC Charitable Foundation”. Premio entregado por Igor Botamino (CSC)

- **Mención especial “Linus Torvalds”** al participante de la ESO mejor clasificado para D. Miguel Armayor Martínez, perteneciente al Real Instituto Jovellanos. Se otorgó diploma acreditativo y premio patrocinado por [INADECO](#).



Ilustración 23 Mención especial “Linus Torvalds”. Premio entregado por Oscar L. Castro, decano del CITIPA, en nombre de INADECO

- **Mención especial “Kernighan, Ken Thompson y Dennis Ritchie”** al instituto que más ha fomentado la participación en la olimpiada y nuevas tecnologías para el IES Nº 1 de Gijón. Se otorgó diploma acreditativo y premio patrocinado por [Caja Rural de Asturias](#).



Ilustración 24 Mención especial “Kernighan, Ken Thompson y Dennis Ritchie”. Premio entregado por D. Santiago Rodríguez Álvarez (Caja Rural de Asturias)

Al finalizar el acto de entrega de los premios, se sorteo una tablet por los Colegios Oficiales de Ingenieros Técnicos e Ingenieros en Informática, entre todos los participantes que no hubieran logrado premio alguno final, como estímulo por la participación. El agraciado fue D. Sergio Rodríguez Pimiella.



**Ilustración 25** Ganador del sorteo de una tablet entre los participantes. Premio cortesía de los Colegios Oficiales de Ingenieros Técnicos e Ingenieros en Informática del P. de Asturias, y entregado por D. Benjamín López, director de la Escuela de Ingeniería Informática.

## 7. Aparición en los medios

Listado de apariciones en los medios de comunicación y otras referencias a la III Olimpiada Informática de Asturias – 2014

### Una escuela de pequeños ingenieros

La Politécnica acoge la primera sesión de la Olimpiada Informática, con 116 participantes y una nueva modalidad de robótica

30.03.2014 | 17:41

**C. JIMÉNEZ** "En cualquier carrera tecnológica vais a necesitar la informática y cuanto más la conozcáis, más éxito tendréis". Benjamín López, director de la Escuela de Ingeniería Informática de Oviedo, defendía ayer con estas palabras en la inauguración de la Olimpiada Informática, la importancia de fomentar vocaciones científicas y tecnológicas desde edades tempranas para que los más jóvenes puedan asegurarse el futuro en un mundo marcado por la ciencia y la tecnología.

Los 116 estudiantes de Secundaria y Bachillerato que ayer tomaron parte en la primera fase de la Olimpiada Informática del Principado, duplicando la participación de la edición anterior, acudían a primera hora de la mañana al campus gijonés para vivir la que para muchos era su primera experiencia en la Universidad. Y como si de auténticos programadores se tratara, los alumnos tuvieron que superar una serie de retos, en grupo o individualmente, para demostrar al tribunal su habilidad para resolver problemas complejos.



Participantes en la fase de robótica de la Olimpiada Informática, ayer, en la Politécnica. | marcos león

#### Ilustración 26 Salida en prensa la primera jornada de la Olimpiada Informática (fuente LNE)

- 6/4/2014 [Pasión olímpica por la informática \(LNE\)](#)
- 5/4/2014 [Última jornada de la III Olimpiada Informática \(LNE\)](#)
- 2/4/2014 [Resultados 1ª Jornada Olimpiada Asturias 2014 \(Orgulloso de ser Ingeniero en Informática\)](#)
- 1/4/2014 [Nuestros alumnos en la Olimpiada Informática \(San Vicente Paúl\)](#)
- 30/3/2014 [Una escuela de pequeños ingenieros \(LNE\)](#)
- 14/3/2014 [III Olimpiada Informática Asturias \(Escuela de Ingeniería Informática de Oviedo\)](#)
- 11/3/2014 [III Olimpiada Informática de Asturias \(Localizar recursos\)](#)
- 10/3/2014 [III Olimpiada Informática de Asturias \(EDUCASTUR\)](#)
- 9/3/2014 [Asturias celebra entre marzo y abril su III Olimpiada Informática \(europa press\)](#)
- 9/3/2014 [Asturias celebra entre marzo y abril su III Olimpiada Informática \(20 minutos\)](#)

- 9/3/2014 [Asturias celebra entre marzo y abril su III Olimpiada Informática \(La información\)](#)
- 9/3/2014 [Asturias celebra entre marzo y abril su III Olimpiada Informática \(Te interesa\)](#)
- 9/3/2014 [Asturias celebra entre marzo y abril su III Olimpiada Informática \(NewsEsp\)](#)
- 8/3/2014 [Abierta la inscripción para la tercera Olimpiada de Informática \(LNE\)](#)
- 5/3/2014 [III Olimpiada Informática de Asturias \(Clúster TIC\)](#)
- 4/3/2014 [Olimpiada Informática 2014 \(CITIPA\)](#)
- 3/3/2014 [Olimpiada Informática Asturias \(2014\) \(Mocedastur\)](#)
- 28/2/2014 [Asturias celebra la III Olimpiada Informática para alumnos de ESO y Bachillerato \(CODDII\)](#)
- 20/2/2014 [III Olimpiada Informática de Asturias \(IES Dr. Fleming\)](#)

La Nueva España » Oviedo

VOTE ESTA NOTICIA ★ ★ ★ ★ ★



## Pasión olímpica por la informática

Más de un centenar de alumnos de Secundaria participan en el certamen dedicado a la materia más tecnológica

06.04.2014 | 02:39

**M. J. IGLESIAS** La informática está presente en todos los ámbitos de la vida, y los estudiantes asturianos de secundaria la valoran cada vez más. Así quedó ayer de relieve durante la segunda y última jornada de la III Olimpiada Informática, celebrada en la Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Oviedo, con la realización de las segundas pruebas de las modalidades individual y de grupo, que culminaron con la entrega de diplomas a los ganadores.

En la modalidad individual, resultaron vencedores Jorge López Fueyo, Azahara Fernández Guitán y Pablo García Ledo, en primer, segundo y tercer puesto respectivamente. En grupos, el primer clasificado fue el formado por Miguel Armayor, Camilo Candaes, y Francisco Emilio Zapatero. El segundo correspondió a Lorena Fernández, Álvaro González y Aztém Nuño, y el tercer galardón se lo llevaron Raúl Millar, Guillermo Fernández y Jorge López Fueyo.



Integrantes del grupo que ganó el primer premio en la Olimpiada de Informática, con representantes de las entidades. **Luisma Murias**

Ilustración 27 Salida en prensa la segunda y última jornada de la Olimpiada Informática (fuente LNE)

## 8. Agradecimientos

Desde la organización les enviamos nuestra más sincera enhorabuena a los jóvenes ganadores. Agradecemos la gran acogida que está teniendo esta actividad entre los alumnos y profesores de los centros educativos asturianos, así como el respaldo de nuestros patrocinadores, y esperamos volver a contar con todos ellos en próximas ediciones.

Con la colaboración activa del [Clúster TIC](#) y [Robotix](#), así como de otras organizaciones como la Consejería de Educación a través de su plataforma [Educastur](#), la [Universidad de Oviedo](#), [Fundación CTIC](#) y empresas patrocinadoras como [CAPSA](#), [ASAC](#), [CSC](#), [SATEC](#), [Telecable](#), [Capgemini](#), [Caja Rural de Asturias](#), [INADECO](#), [Mundo PC](#) y [Movistar](#).

Personal que han organizado y ejecutado esta III Olimpiada Informática (por orden alfabético):

- Alfredo Santiago Alguero, subdirector de la Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón
- Antonio Rodríguez, gerente de Robotix
- Benjamín López, director Escuela de Ingeniería Informática de Oviedo
- Claudio A. de la Riva Álvarez, profesor departamento de Informática de la Universidad de Oviedo
- Marián Díaz Fondón, profesora departamento de Informática de la Universidad de Oviedo.
- Daniel Gayo Avello, profesor departamento de Informática de la Universidad de Oviedo
- Hilario López, director Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón
- Joaquín Entrialgo Castaño, profesor departamento de Informática de la Universidad de Oviedo
- José García Fanjul, profesor departamento de Informática de la Universidad de Oviedo
- José Luis Díaz de Arriba, profesor departamento de Informática de la Universidad de Oviedo
- Lourdes Tajés Martínez, profesor departamento de Informática de la Universidad de Oviedo
- Mariam Díaz Fondón, profesor departamento de Informática de la Universidad de Oviedo
- Miguel Riesco Albizu, profesor departamento de Informática de la Universidad de Oviedo
- Oscar L. Castro, decano del Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos en Informática del Principado de Asturias (responsable de impulso TIC)
- Y un agradecimiento especial a los becarios de ambas escuelas que han ayudado en la ejecución de las pruebas de la Olimpiada.

Toda la información de esta y ediciones anteriores la pueden consultar en:  
<http://impulsotic.org/olimpiadainformatica/>

## Organiza



**CITIPA.org**

Colegio Oficial de Ingenieros  
Técnicos en Informática  
Principado de Asturias



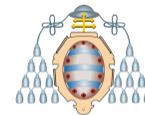
**COIIPA.org**

Colegio Oficial de  
Ingenieros en Informática

Principado de Asturias



Escuela de  
Ingeniería  
Informática  
Universidad de Oviedo



**EPI** CIÓN

Universidad de Oviedo

## Co-Organiza



**CLUSTERTIC**  
ASTURIAS

**ROBOTIX**  
Certified Partner

## Colabora



Departamento de Informática  
UNIVERSIDAD DE OVIEDO

ed<sup>smile</sup>castur

**CTIC**  
Centro Tecnológico

## Patrocina



## Más información y Contacto

<http://impulsotic.org/olimpiadainformatica>

[olimpiada@impulsotic.org](mailto:olimpiada@impulsotic.org)