

¿OLIMPIADA INFORMÁTICA?

¿Te apasionan las nuevas tecnologías? ¿Crees que controlas la informática? ¡Demuéstralo, esta es tu Olimpiada!, ¡PARTICIPA!



¡OBJETIVOS!

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.

¡PARTICIPACIÓN!

Institutos de Educación Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional así como Centros Integrados de Formación Profesional radicados en el Principado de Asturias. La participación puede ser en cualquiera de las siguientes modalidades o en todas ellas:

- Modalidad A: Participación presencial de equipos de entre 2 y 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.

¿CUÁNDO?

Inscripción hasta el ~~22 de marzo~~ **10 de abril de 2013**.

Las pruebas de las modalidades A y B tendrán lugar durante el **sábado 13 y el sábado 20, por la mañana de 9:00 a 14:00**.

¿DÓNDE?

El lugar presencial de las pruebas será:
13 de abril, sábado: en la Escuela de Ingeniería Informática en Oviedo <http://goo.gl/maps/azrv5>.

20 de abril, sábado: en la Escuela Politécnica de Ingeniería en Gijón <http://goo.gl/maps/xTtS>.

ORGANIZA

Colegios Oficiales de Ingenieros Técnicos e Ingenieros en Informática del Principado de Asturias.



www.citipa.org



www.coiipa.org

Universidad de Oviedo: Escuela de Ingeniería Informática y Escuela Politécnica de Ingeniería.



www.informatica.uniovi.es



www.epigijon.uniovi.es

Clúster de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de Asturias



CLUSTERTIC
ASTURIAS

<http://www.clustertic.net/>

PATROCINA



¡INSCRÍBETE!

WWW.IMPULSOTIC.ORG

olimpiada@impulsotic.org



BASES

Comunes a todas las 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. El tiempo máximo para la celebración de estas pruebas será de 4 horas.
6. Las decisiones de los jueces son inapelables.
7. Cualquier cuestión no recogida en estas bases será tratada por la organización siendo inapelable su decisión.
8. La participación en cualquier modalidad supone la aceptación de las presentes bases.

Modalidad A - equipos

1. Los equipos inscritos participarán obligatoriamente en dos pruebas denominadas "principal" y "creativa".

2. Bases específicas de la prueba "principal":

- a) 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) Los equipos podrán aplicar cualquier conocimiento "extra" o emplear cualquier lenguaje de programación.
- c) 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.
- d) Se valorará, fundamentalmente, el tiempo requerido para resolver los retos. Podrán bonificarse soluciones especialmente creativas, elegantes o eficientes. Las bonificaciones serán especificadas.

3. Bases específicas de la prueba "creativa":

- a) Se enfrentarán a un problema que deberán resolver con los materiales facilitados en un tiempo limitado y ajustándose a los requisitos especificados. Dicho problema podrá o no requerir el uso de equipo informático.
- b) 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) Se puntuará mediante un panel de jueces que aplicará un código de puntuación que será conocido por todos los participantes.

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

1. Los alumnos inscritos participarán obligatoriamente en dos pruebas denominadas "resolución de problemas" y "aprender a aprender".

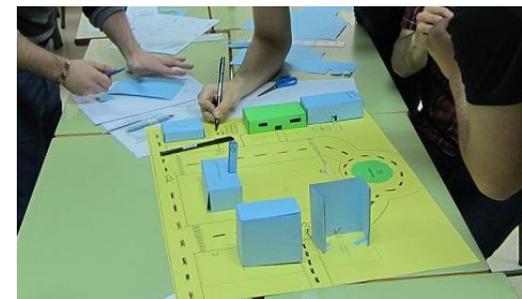
2. Bases específicas de la prueba "resolución de problemas":

- a) Se deberá enfrentarse a una serie de ejercicios resolubles de manera algorítmica. Dichos ejercicios no requerirán el conocimiento de lenguaje de programación alguno pudiendo resolverse siempre mediante el uso de hojas de cálculo.
- b) Los alumnos podrán aplicar cualquier conocimiento "extra" o emplear cualquier lenguaje de programación.
- c) Se valorará, el tiempo requerido para resolver los ejercicios. Podrán bonificarse soluciones especialmente creativas, elegantes o eficientes. Las bonificaciones serán especificadas siempre antes de la resolución de cada reto.

3. Bases específicas de la prueba "aprender a aprender":

- a) Se deberá 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) Se utilizarán 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) Se valorará tanto el tiempo requerido para resolver el problema como la simplicidad y elegancia de la solución ofrecida.
- d) Se puntuará mediante un panel de jueces que aplicará un código de puntuación que será conocido por todos los participantes.

4. Los alumnos miembros de equipos inscritos en la modalidad A pueden participar a título individual en la modalidad B.



INSCRIPCIÓN:

www.impulsotic.org/olimpiada2013/