

# Bases de la X OLIMPIADA de INGENIERÍA INFORMÁTICA de ASTURIAS

**Colegios Oficiales de Graduados en Ingeniería, Ingenieros Técnicos e  
Ingenieros en Informática**



**CITIPA.org**  
Colegio Oficial de Graduados en  
Ingeniería Informática e  
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 Gijón de la Universidad de Oviedo**



*Febrero de 2020*

## Contenido

1. Objetivos.....	3
2. Participación .....	3
3. Inscripción y Programa.....	4
4. Modalidades .....	4
5. Bases comunes a las modalidades junior y senior .....	4
6. Modalidad junior (ESO).....	4
7. Modalidad senior (Bachillerato y Ciclos Formativos) .....	5
8. Aviso legal.....	6
Organiza .....	7
Contacto.....	7

## Presentación

La Olimpiada de Ingeniería Informática de Asturias (**OIIA** en lo que sigue) está organizada por el Colegio Oficial de Graduados en Ingeniería Informática e Ingenieros Técnicos en Informática del Principado de Asturias, el Colegio Oficial de Ingenieros en Informática del Principado de Asturias, la Escuela de Ingeniería Informática y la Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón, de la Universidad de Oviedo.

En la Olimpiada participan estudiantes de centros que impartan estudios de educación secundaria, bachillerato y formación profesional o ciclos formativos radicados en Asturias.

## BASES

### 1. Objetivos

Los objetivos de la **OIIA** son los siguientes:

- Fomentar entre los estudiantes asturianos el interés por la informática, presentando una visión amplia de la misma y animando a los jóvenes a convertirse en futuros ingenieros e ingenieras.
- Enfatizar aspectos fundamentales de las profesiones relacionadas con la ingeniería informática como la creatividad, la capacidad analítica, la resolución de problemas, el trabajo en equipo o el autoaprendizaje.
- Promover la utilización de los materiales manejados en la Olimpiada como recursos complementarios a los utilizados en las correspondientes asignaturas de ESO y Bachillerato.

### 2. Participación

Podrán participar en la **OIIA** estudiantes matriculados en educación secundaria, bachillerato y formación profesional en el Principado de Asturias.

Para participar en cualquiera de las modalidades deberá existir un profesor/a o tutor/a legal responsable de llevar a cabo la inscripción y, en el caso de participantes menores de edad, deben acudir a las sesiones presenciales que se programen acompañados por un adulto.

Se expedirá un certificado acreditativo a los profesores que asistan a las sesiones presenciales y lo soliciten.

## 3. Inscripción y Programa

1. La inscripción se podrá realizar a través del formulario de inscripción habilitado a tal efecto en el portal web de la OIIA: <https://impulsotic.org/actividades/olimpiada-informatica/>
2. El programa previsto para el desarrollo de las jornadas se publicará en la web de la OIIA: <https://impulsotic.org/actividades/olimpiada-informatica/>

## 4. Modalidades

Se definen dos modalidades, junior y senior:

1. La modalidad junior está dedicada, exclusivamente, a los estudiantes de ESO.
2. La modalidad senior está dedicada, exclusivamente, a los estudiantes de Bachillerato y Ciclos Formativos.

## 5. Bases comunes a las modalidades junior y senior

1. Los estudiantes inscritos se comprometen a asistir, utilizando los medios telemáticos que la organización determine, a las jornadas de la OIIA en las que tengan que competir.
2. En cada modalidad se premiará a los primeros clasificados. Los premios podrán quedar desiertos si los jueces así lo determinan.
3. Las pruebas de una modalidad podrían no celebrarse si no se cuenta con un número mínimo de participantes inscritos.
4. Las decisiones de los jueces son inapelables. Cualquier cuestión no recogida en estas bases será tratada por la Organización, siendo inapelable su decisión.
5. Para facilitar a los potenciales participantes su preparación para los distintos retos se publicarán ejemplos de retos con su solución, así como los enunciados de las pruebas realizadas en años anteriores.

## 6. Modalidad junior (ESO)

1. La competición tiene lugar de manera **individual**.
2. Las pruebas constarán de dos fases, denominadas **clasificatoria** y **final**.

3. Los retos podrán ser de tres tipos:
  - a. **Preguntas de cultura informática.** Los participantes se enfrentarán a varios retos que requerirán conocimientos de cultura general del ámbito de la informática, conocimientos prácticos, aunque básicos, del hardware del PC, de los sistemas operativos Windows o Linux, y de ofimática, y capacidad de búsqueda de información.
  - b. **Análisis de datos.** Se proporcionará un conjunto de datos y se harán preguntas sobre los mismos.
  - c. **Algoritmia.** Se planteará un problema de naturaleza algorítmica.
4. La fase clasificatoria tendrá retos de los tres tipos, mientras que la final sólo tendrá retos de análisis de datos y algoritmia.
5. Algunos de los retos involucrarán problemas resolubles de manera algorítmica, pero que no requerirán el conocimiento de lenguaje de programación alguno, pudiendo resolverse, en el peor de los casos, mediante el uso de hojas de cálculo.
6. En cada una de las fases de esta modalidad se valorará tanto el número de retos superados correctamente como el tiempo requerido para resolverlos.
7. A la fase final pasarán exclusivamente los 10 mejores participantes de la fase clasificatoria.

## 7. Modalidad senior (Bachillerato y Ciclos Formativos)

1. La competición tiene lugar de manera **individual**.
2. Las pruebas constarán de dos fases, denominadas **clasificatoria** y **final**.
3. Los retos podrán ser de tres tipos:
  - a. **Preguntas de cultura informática.** Los participantes se enfrentarán a varios retos que requerirán conocimientos de cultura general del ámbito de la informática, conocimientos prácticos, aunque básicos, del hardware del PC, de los sistemas operativos Windows o Linux, y de ofimática, y capacidad de búsqueda de información.
  - b. **Análisis de datos.** Se proporcionará un conjunto de datos y se harán preguntas sobre los mismos.
  - c. **Algoritmia y programación.** Se planteará un problema de naturaleza algorítmica.
4. La fase clasificatoria tendrá retos de los tres tipos, mientras que la final sólo tendrá retos de análisis de datos y algoritmia y programación.
5. Algunos de los retos involucrarán problemas resolubles de manera algorítmica. Aunque teóricamente se podrían resolver estos retos sin utilizar un lenguaje de programación u hojas de cálculo, estas herramientas permitirán resolverlos de manera mucho más eficiente.
6. En cada una de las fases de esta modalidad se valorará tanto el número de retos superados correctamente como el tiempo requerido para resolverlos.

7. A la fase final pasarán exclusivamente los 10 mejores participantes de la fase clasificatoria.

## 8. Aviso legal

1. **La inscripción y participación en la OIIA supone la aceptación de estas bases.**
2. Los datos personales que nos proporcionen en las comunicaciones referentes a esta actividad y/o la inscripción serán tratados por las entidades organizadoras y no serán cedidos a terceros. Te informamos de tus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento, portabilidad de datos u oposición, incluida la oposición a decisiones individuales automatizadas, pudiendo ejercitarlos en la dirección de correo [info@impulsotic.org](mailto:info@impulsotic.org). Puedes acudir también a la autoridad de control competente para reclamar cualquier infracción en materia de protección de datos. Para más información acude a nuestra página web o envía un correo electrónico a [info@impulsotic.org](mailto:info@impulsotic.org).
3. Al realizar la inscripción en la OIIA prestas autorización a los organizadores para hacer uso del material fotográfico y audiovisual de las actividades relacionadas con la OIIA, ello en virtud del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen que garantiza el art. 18 de la Constitución Española y que desarrolla la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen. Se entiende asimismo que:
  1. El citado material podrá ser utilizado para su difusión y publicidad en la página web y redes sociales de la entidad, en folletos y/o carteles publicitarios, así como para el uso interno por la entidad.
  2. Podremos utilizar y difundir las imágenes con las finalidades indicadas y con la limitación de aquellas utilizaciones que pudieran a atentar a tu derecho al honor.
  3. La cesión se efectúa a título gratuito. No vas a recibir en este momento, ni podrás reclamar en el futuro, contraprestación alguna por la utilización de las imágenes dentro de los términos de esta autorización.

Asturias, a 3 de marzo de 2021

## Organiza



**CITIPA.org**

Colegio Oficial de Graduados en  
Ingeniería Informática e  
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



Universidad de Oviedo

## Contacto

Información sobre inscripción y consultas:

<https://impulsotic.org/actividades/olimpiada-informatica/>

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